

Videospelletjes : is de toekomst vrouwelijk ?

by [V.S](#)

In de media duiken af en toe alarmerende kreten op : de wereld van de videospelletjes gaat nog teveel aan meisjes en vrouwen voorbij. Moeten we ons daar zorgen om maken ? De industrie van de videospelletjes ligt er alvast wakker van, als ze die onontgonnen markt zo aan zich ziet voorbijgaan. Maar ook opvoedkundigen stellen zich vragen : zijn meisjes door dit gebrek aan digitale interesse niet bezig een achterstand op te lopen die hen in het latere beroepsleven zuur zal opbreken ?

De vraag is dus : wat houdt meisjes weg van het scherm ? Is het alleen het feit dat een PC/spelconsole een technisch ding is en net zoals andere technische dingen eerder gezien wordt als een « jongensspel » ? Of vinden meisjes de inhoud van de spelletjes zelf maar niks ? En wat willen ze dan wél ?

Er is maar één ding goed aan videospelletjes : de pret



Maar voor we koortsachtig naar antwoorden gaan zoeken : moeten we ons eigenlijk wel zorgen maken om zo'n « educatief mankement » ? Moeten meisjes echt aangezet worden om zo iets stoms te doen als in de gedaante van Super Mario door virtuele hoepels te springen en tegen muren op te botsen ? Zeker omdat onderzoek al toonde dat een grotere ervaring en een meer positieve attitude tegenover computers bij jongens niet bleek te resulteren in betere prestaties tijdens computercursussen. Om nog niet te spreken van de oprukkende obesitas epidemie bij onze jeugd, als gevolg van een gebrek aan lichaamsbeweging. Medisch gezien zou elke minuut die een meisje (of jongen) wegblijft van de spelconsole eerder toegejuicht moeten worden.

Laten we de mooie educatieve aanprijzingen vanwege de producenten dus maar vergeten en liever de echte, rauwe gegevens onder ogen zien : gamen is onverantwoord gedrag, dat tot sociaal isolement, fysieke beperkingen, ernstige verslaving en schoolachterstand kan leiden. God, eigenlijk zou het van overheidswege verboden moeten worden. Nu ja, alleen voor kinderen natuurlijk, want zelf wil ik ook wel eens mijn zonnige vakantie achter gesloten gordijnen doorbrengen om oprukkende monsters van het scherm te blazen. Goed, nu we de ware, verderfelijke aard van het spelen onthuld hebben kunnen we verder. Er is maar één ding goed aan spelen, en dat is de pret. Maar als we het dan toch over pret gaan hebben, denk ik dat de meeste vrouwelijke spelverslaafden het wel met me eens zullen zijn : wie regelmatig naar haar plaatselijke spelletjesdealer moet om haar fix te halen, is al snel uitgekeken, ook al staan de rekken tot de nok toe vol. Dat heeft niet zozeer te maken met het « jongens » label dat de meeste spelletjes al van verre uitstralen, waardoor ze een taboe terrein zouden afbakenen. Naar mijn weten heeft zo'n label maar zelden een ondernemend meisje tegengehouden in haar spelexperimenten, integendeel. Meer nog : meisjes krijgen gemakkelijker maatschappelijke toelating om zombies neer te maaien in « Resident Evil » dan jongetjes om de schattige, roze « My little Pony » te laten rond dartelen tussen de bloemen. Van beknotting gesproken.

Ik wil de beste wezen Het probleem is eerder dat wanneer je een aantal *shoot-them-up/beat them all* klassiekers als Warcraft, Quake , Doom, Mortal Combat, Grand Theft Auto Rally achter de rug hebt, je wel eens een gevoel krijgt van « déjà vu ». Ook wel een « je ne sais quoi » gevoel van een mogelijke overdaad aan mannelijke hormonen in die winkelreken. Je wil als vrouw wel eens wat meer dan kogelregens , wapengekletter, gierende banden of « Goal ! » kreten.

Om het nog niet te hebben over al die in latex geprangde F cup borsten van de vrouwelijke personages.

Nu mogen we wat dat betreft misschien nog niet klagen, want beginjaren '90 telde het onderzoek nauwelijks 2% vrouwelijke heldinnen in de spelletjes. Wat men ook van Lara Crofts absurde maten in « Tomb Raider » mag denken, ze was de eerste erkenning dat pixels ook een vrouwelijke actieheld konden voorstellen. Een welkome, roldoorbrekende revolutie voor meisjes. In videospelletjes online vertaalde dit zich intussen zelfs in een aantal meidenclans, zoals 'PMS' (Psycho - Men -Slayers) , 'Die Valkyrie', of 'Crack Whores' die in klassieke shoot-outs als Quake de jongens verslaan op eigen terrein. Maar heeft dat intussen veel aan het klassieke patroon van de game zelf veranderd ? Dat blijft zeer de vraag . De verleiding wordt dan soms groot om naar de winkeltoeg te stappen en de verkoper (doorgaans een bleke jongen met holle, rooddoorlopen ogen) bestraffend te vragen : hebt u eigenlijk ook spelletjes voor meisjes ? Maar is dat wel zo'n goed idee ? « Let op wat je vraagt, want soms is het wat je krijgt » zou ook hier wel eens van toepassing kunnen zijn.

Spelletjes voor meisjes : een ghetto ? Dat de gameswereld er overwegend uitziet als een jongenswereld is natuurlijk geen toeval, had men al snel door. Programmatie van games is vanouds in handen van mannen, misschien alleen al omdat mannen sowieso altijd meer ruimte hebben

durven/mogen geven aan het kind in zichzelf. En al die mannelijke programmeurs hebben eigenlijk altijd gewoon spelletjes gemaakt voor zichzelf, besepte men.

Daar zat wat in. Eerste pogingen van de industrie om de digitale genderkloof te dempen was dus te gaan kijken wat soort spelletjes meisjes vanouds graag spelen en daarop in te pikken. Speelgoedproducent Mattel had dit natuurlijk al lang in de gaten en kwam als een van de eersten met een – vrij voorspelbaar – product voor meisjes op de proppen : « Barbie Fashion Designer ». Als idee had het weinig om het lijf (vergeef de woordspelling) : Barbie kan heel veel kleren uitproberen. Toch werd het een enorm commercieel succes. Alvast het bewijs dat ook Barbie-meisjes geen problemen hebben om een computer aan te zetten als het moet. Maar het was natuurlijk niet direct de emancipatorische revolutie die sommigen verhoopten. Moest er ook niet eens roldoorbrekend gewerkt gaan worden ?

Tegelijk was er ook een hele reeks vrouwelijke programmeurs-ondernemers doorgedrongen tot in het traditionele mannelijke bastion, en die wilden wel eens wat anders uitproberen. Er was natuurlijk de pionier Roberta Williams (Sierra) die reeds begin jaren '90 het sprookjesachtige King's Quest afleverde, dat zowel jongens als meisjes aansprak. Meer uitgesproken in hun wensen om specifieke games voor meisjes te maken waren de firma's, opgezet door overwegend vrouwen, die eind jaren negentig uit de grond schoten : HerInteractive, Girl Games, Girltech, Purple Moon... Zo creëerde HerInteractive « Nancy Drew », gebaseerd op een bekende boekenreeks over een meisje dat detective is. Purple Moon bedacht « Rockett's world », over de wederwaardigheden van een tienermeisje op school. Alle lofwaardige bedoelingen ten spijt kwam Purple Moon al meteen onder vuur te liggen van het feministische tijdschrift Ms. De hoofdpersoon Rockett, een roodharig, blank, slank meisje uit de middenklasse, was niet meer dan een burgertrutje zonder diepgang en met banale aspiraties, daar kwam de kritiek zowat op neer. Niet zo gemakkelijk als gedacht om te ontsnappen aan stereotiepen en clichés in de videogames wereld... Toch maar weer liever Lara Croft ?

Inclusief of gender-specifiek ? Deze eerste pogingen om spelletjes als « specifiek meisjesgericht » te profileren laten gemengde gevoelens achter. De benadering is inderdaad niet zonder gevaren. Zo is er de reële kans dat zelfs de « betere » meisjesspelletjes weggedrukt worden in de « Barbie hoek » van de winkel - een benauwende plaats, herkenbaar aan de rozige kleuren, grote braafheid , overgesimplifieerde verhaallijnen, en het feit dat al deze spelletjes « voor meisjes » welgeteld één plank vullen. Wat de hele wijde wereld (de rest van de winkel) meteen klasseert als « jongensterrein », ook als staan daar ook alle « gender-neutrale » spelletjes. Zolang « mannelijk » in de voorstelling gelijkstaat met « non-gendered », dreigt elke man-vrouw opdeling uit te lopen in een slechte deal voor de vrouw.

Meer roldoorbrekende dingen zijn voorlopig vooral in het alternative circuit te vinden. Zoals « Runaways », dat de begrippen gender en biologisch geslacht uitdaagt door een hele waaier van identiteiten voor te stellen. Of het educatieve « Femcity », dat jonge meisjes op speelse wijze wil

confronteren met belangrijke levenskeuzen. Moeten we erbij vertellen dat geen van beide als « commercieel » product op de markt kwam ?

Genderspecifieke spelletjes kennen dus hun eigen moeilijkheden. Sommige producenten bekeken het dan ook liever meer inclusief : laten we gewoon kijken welke soort videospelletjes het best scoren bij het vrouwelijke publiek en ons aanbod in die richting verbreden, bedachten ze.

Wat zouden we uit hun naartstige marketing studies zoal kunnen afleiden ? Sport en oorlog vallen alvast op door hun afwezigheid. Verder lijken vrouwen wel van actie en spanning te genieten, maar dan eerder in de vorm van avontuur, en liefst met minder « blood and gore » (Prince of Persia). We zien ook niet zozeer strategische planning (schaken) of verovering (Age of Empires) dan wel spelletjes die eerder probleemoplossend denkwerk vereisen (Tetris). Luchtige humor wordt eveneens gewaardeerd (Donkey Kong).

Ook graag spelletjes die een verhaal opbouwen of waarin persoonlijke ontwikkeling en interacties met anderen op de voorgrond staan (Sims). Competitie, prestaties en punten ten scoren lijken niet zo belangrijk, maar grafische kwaliteiten , omgeving, sfeer of fantasie des te meer (Myst, Final Fantasy, Ecco the Dolphin) .

Kortom : wat vrouwen willen (en mannen allicht ook, als men het hen tenminste zou vragen) is een brede keuze aan intelligente spelletjes, die nog mooi ogen ook.

Maar het uiteindelijke wachten blijft toch nog altijd op iets meer, iets « volwassener » : een meer complexe verhaallijn, een meerlage, genuanceerde realiteit, psychologische en emotionele interactie met personages die geen één-dimensionale, voorspelbare stereotiepen zouden zijn, de mogelijkheid om over belangrijke vragen na te denken en om gewogen levenskeuzen te maken, emotionele, artistieke of intellectuele verrijking... Een utopie ?

Naar een meer « vrouwelijke » toekomst ? Misschien ligt een van de belangrijkste instapdrempels voor de niet-gamers van vandaag doodgewoon hierin : videospelletjes zitten eigenlijk nog in een vreselijk primitief stadium. Prima om de snelheid van je reflexen te verbeteren, maar qua intrige en diepgang scoren ze zowat op het niveau van een stripverhaal voor tienjarigen. Pas de laatste paar jaar ook begint de omgeving op het scherm grafisch gezien een lust voor het oog te worden en kunnen de personages op iets meer gaan lijken dan een simplistische karikatuur. Maar het tijdperk van het echte, indringende interactieve verhaal moet nog aanbreken.

Besluit : Laten we vooral het idee laten varen dat de digitale wereld te technisch of te complex zou zijn voor meisjes en hen daarom van de spelconsole afhoudt. Geen enkel meisje van 14 heeft een probleem om de telefoonnummers van haar vriendinnen in haar GSM te programmeren, een heel wat grotere

intellectuele uitdaging dan een playstation te besturen. Het gaat er maar om dat het haar de moeite waard moet zijn. En dat is tot nu toe misschien nog niet voldoende het geval voor games.