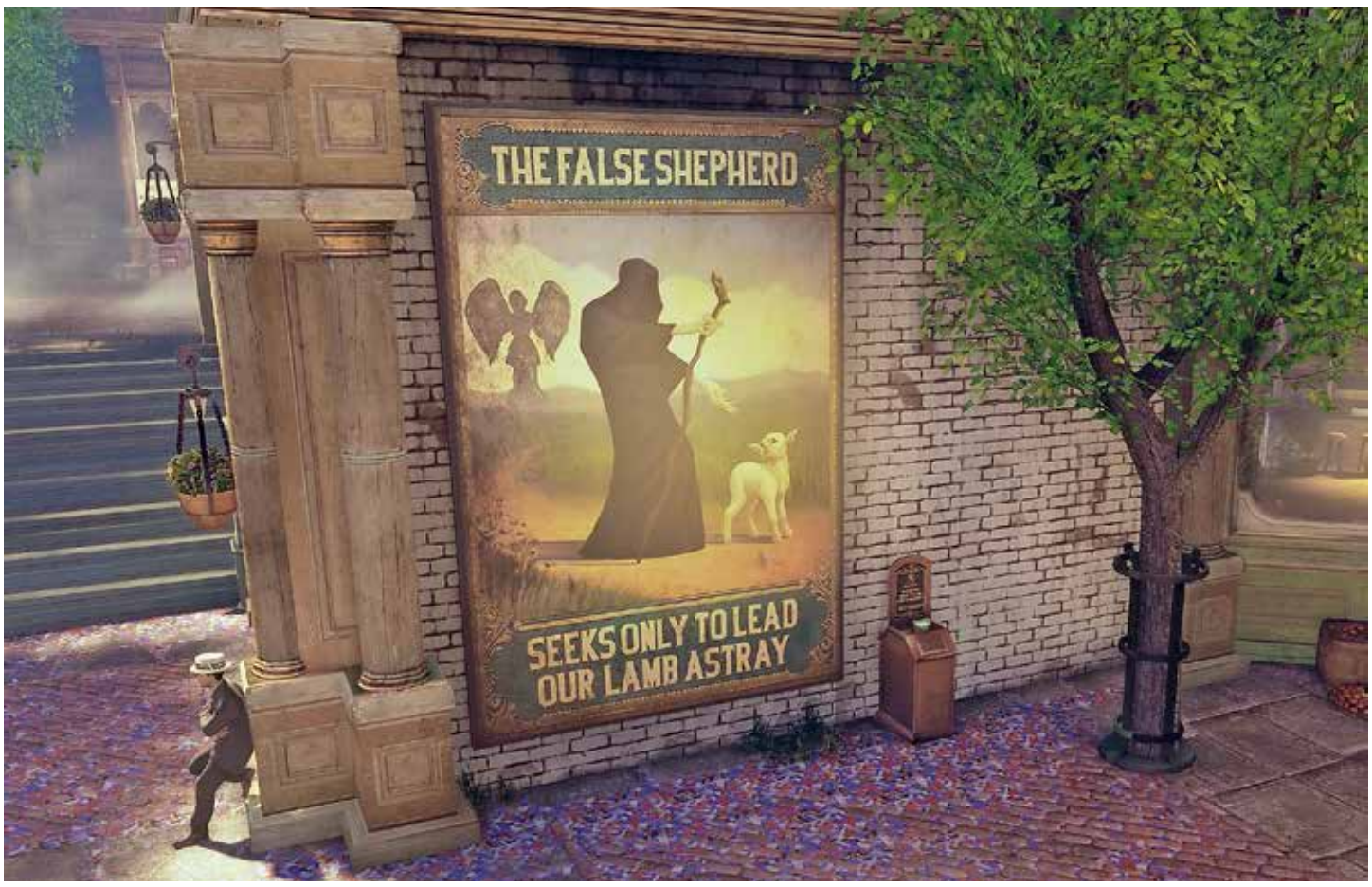
Computergames maken gretig gebruik van religie

Religie en games lijken weinig met elkaar vandoen te hebben, maar niets is minder waar. Een groot aantal vaak erg populaire games verweven religieuze elementen in hun spelervaring. Maar hoe beleven spelers religie in een virtuele wereld? Lars de Wildt deed er onderzoek naar.

Toon Lambrechts



"In games als BioShock Infinite *speelt het religieuze een belangrijke rol in de spelervaring", zegt Lars de Wildt.* © *rr*

Assassin's Creed, BioShock Infinite, Age of Empires... Het zijn maar enkele voorbeelden van razend populaire games die door miljoenen mensen worden gespeeld, en waarin het religieuze een belangrijke rol heeft in de spelervaring. Dat is geen nieuw gegeven. Het is al zo sinds het ontstaan van games. Lars de Wildt, onderzoeker aan het Instituut voor Mediastudies van de KULeuven, onderzocht de representatie en beleving van religie in computergames via een bevraging van zowel spelers als makers van games. "Ik ben vertrokken van de vraag welke rol religieuze elementen spelen in games. Onze westerse samenleving wordt steeds meer seculier, met uitzondering van de VS. Tegelijk zien we dat de grootste culturele industrie – games wegen economisch zwaarder dan muziek en film samen – gretig gebruikmaakt van religie. Populaire games zoals *Assasin's Creed, Zelda* of *World of Warcraft* die door miljoenen mensen worden gespeeld, zijn volgestouwd met religieuze werelden en erfgoed. De vraag is waarom en hoe makers en spelers die religieuze elementen beleven."

"Religie maakt het makkelijk bepaalde zaken te verklaren."

Als we over religie spreken, begrijpen we intuïtief waarover het gaat. Maar hoe heeft u religie gedefinieerd in uw onderzoek?
"In sommige spelen gaat het alleen om een soort erfgoed, met name de symbolen en rituelen van religie. Andere games gaan verder en benutten de functies van religie zoals het creëren van gemeenschappen of kennen een actief godsbegrip. In een game als *Skyrim* bijvoorbeeld kan een speler ervoor kiezen te bidden tot een god, wat ook een concreet resultaat oplevert. Dus zowel de functionaliteit van religie als het godsbegrip vind je terug, met dat verschil natuurlijk dat die afgebakend zijn in tijd en plaats op een manier die typisch is voor een spel."

Waarom zou iemand die zichzelf als agnost of atheïst definieert in de virtuele wereld net aangetrokken zijn tot een dergelijke religieuze beleving?
"Omdat mensen het fijn vinden zich tijdelijk onder te dompelen in een wereld zonder twijfels en onzekerheden van het agnosticisme. Het geeft iets terug van het mysterie dat de moderniteit heeft uitgevaagd."

Zijn het bepaalde types games die gebruikmaken van religieuze elementen in hun spelopbouw?
"In veruit de meeste games vind je wel iets van religie terug. Zo zijn er historische games, waar religie dient als strategie om je samenleving uit te bouwen. Of fantasiegames die in de traditie van Tolkien gebruikmaken van verzonnen religies. In post-apocalyptische games zijn het vaak machines die worden vergoddelijkt. Alleen in schietspellen en meestal in moderne *shooters* ontbreekt het aan religieuze elementen."

Waarom maken ontwerpers zo gretig gebruik van religie bij het uitwerken van games?
"Daar zijn drie redenen voor. Een eerste is traditie. Sinds de jaren 1980 worden games gemaakt door Amerikaanse en Europese nerds, om het zo te zeggen. Die werken met elementen uit de eigen cultuur, zoals de christelijke traditie of het oeuvre van Tolkien. Games ontwikkelen vraagt een grote investering, dus er worden maar weinig risico's genomen. Vandaar dat de representatie van religie binnen een bepaald kader blijft. Een tweede reden is dat religie het makkelijk maakt bepaalde zaken te verklaren. Als een priester helende krachten heeft, dan begrijpen spelers dat zonder veel uitleg. Dat scheelt aan tijd en ruimte voor ontwikkelaars van games. Tenslotte zie je in spellen zoals *Assassin's Creed* dat religieuze elementen in de verhaallijn worden gebruikt. De appel van Eden bijvoorbeeld wordt dan een technologische restant van een vorige verdwenen beschaving. Elke nieuwe editie van het spel licht de tip van de sluier een beetje op. Je hebt dat ook in de boeken van Dan Brown."

Lars de Wildt. © *rr*

Is de manier waarop ontwerpers religie voorstellen in games sterk cultuurgebonden?
"Toch wel, de representatie van religie is vaak heel eurocentrisch. Dat uit zich bijvoorbeeld in hoe bepaalde figuren worden uitgewerkt. Een sjamaan is haast nooit een genezend karakter, maar een personage met een brute natuurkracht. Een paladijn is altijd een soort helende ridder. Europees-christelijke representaties komen vaak terug. Als games elders waren ontstaan, dan hadden ze er zeker anders uit gezien."

"Het religieuze krijgt vorm buiten de kerk."

Ziet u een verschuiving in de representatie van religie, nu het publiek dat games speelt wereldwijd veel diverser is geworden?
"Eigenlijk maar weinig. Zelfs Chinese of Egyptische makers van games werken toch naar een soort ideaaltypische gamer toe en dat is een westerse speler. Dat is niet zo omdat alle gamers zo zijn, maar omdat dat het meest risicovrije format is. Mensen zijn eraan gewend dat religie op een bepaalde manier wordt afgebeeld en wie daarvan afwijkt, dreigt een deel van de markt te verliezen. Er is wat vooruitgang in de manier waarop moslims worden afgebeeld, en in games waar je zelf je personage samenstelt zoals in *Overwatch*, is er wat meer ruimte voor variatie. Maar zodra er slechts één hoofdpersonage is, blijft het toch bij de beproefde concepten. Het economische risico is groot, aan grote games werken duizenden mensen voor enkele jaren. Dat is een enorme investering. Games zijn een erg conservatieve cultuurindustrie."

Terwijl het kerkbezoek afneemt in het Westen, ziet men een heropleving van het religieuze buiten de kerk. Past de populariteit van religieuze elementen in games binnen die trend?
"Het past in elk geval binnen wat we *invisible religion* noemen. Religie verliest terrein als het aankomt op kerkbezoek en kerkelijke rituelen. Maar tegelijk krijgt het religieuze vorm buiten de kerk. Dat kan tijdelijk zijn, zoals in een game, of in allerlei new age-praktijken. Er leeft een behoefte aan hertovering van de wereld onder de mensen." III