Geloof in videogames

Religie en videogames, twee verschillende fenomenen die toch vaak gebundeld zijn. Lars de Wildt, postdoctoraal onderzoeker aan de KU Leuven, deed er onderzoek naar.

door Justin Vandenbossche

De belangrijkste elementen die uit het onderzoek van de Wildt naar boven komen, lijken enerzijds dat mensen graag 'religietje spelen'. De Wildt beweert dat 'mensen plezier hebben in het onderdompelen in de fantasie van de godsdienst, om erna terug in de echte wereld te komen. Als een soort veilige haven waarin men zich kan uitleven.'

Anderzijds schijnt er een vaste vorm te zijn ontstaan waar religie aan moet voldoen wil het in een videogame voorkomen. Het wordt vastgelegd in een bepaald stramien zodat ontwikkelaars de meeste exemplaren van een videogame kunnen verkopen. Daarom zijn er bijvoorbeeld veel games die zich baseren op de Griekse mythologie. Dit is veilig en verkoopt goed.

Het snijvlak van speler en religie

De Wildt kaart aan dat veel videogames gebruikmaken van een vorm van geloof, met uitzondering van militaire shooters en sportgames. Soms draait het hele spel om goden, soms maken goden een klein onderdeel uit van het videospel, soms speelt geloof slechts een rol op de achtergrond.

'Tijdens het maken van een videogame komen er elementen naar boven die als heilig beschouwd worden'

Lars de Wildt, *postdoctoraal onderzoeker KU Leuven*

De Wildt stelt dat 'het natuurlijk iets heel anders is wat games doen dan film en literatuur, namelijk je een wereld geven waarin je zelf een plek hebt.' Videogames dompelen je onder in een wereld waar jij deel van uitmaakt waardoor je niet enkel kijkt en luistert, maar ook handelt.

De gamer komt door videogames spelenderwijs in contact met geloofsovertuigingen. Er bestaat een mogelijkheid dat de speler iets gaat oppikken over een bepaalde religie, maar het doel van het spel is toch echt entertainen. De gamers laten zich onderdompelen in de 'magische' wereld van de godsdienst. Wanneer hij uitgespeeld is, gaat de gameconsole uit en is hij of zij terug in de echte wereld.

'Games doen iets heel anders dan literatuur, namelijk je een wereld geven waarin je zelf een plek heb'

Lars de Wildt, *postdoctoraal onderzoeker KU Leuven*

Verkoopbare religie

Opmerkelijk is dat, hoewel de westerse beschaving gekleurd is door secularisatie en atheïsme, religieus getinte videogames goed blijven verkopen. In het onderzoek van de Wildt wordt er gesproken over 'verkoopbare religie'. De Wildt vertelt dat 'het veiliger is om in een videogame religies te verwerken die niet meer geleefd worden.'

Als voorbeeld bespreekt hij het spel *God of War*, dat zich volledig afspeelt in de Griekse godenwereld, omdat hierin geen mensen beledigd kunnen worden. Er kruipt heel veel tijd, geld en arbeid in het maken van een videogame. Dan willen ze natuurlijk dat deze zo goed mogelijk verkoopt.

Toch valt het de Wildt op dat het christendom een grote bron voor videogames blijft. Het christendom omschrijft de Wildt als de geloofsovertuiging met de meest centrale positie en als een religie met oude conventies. Hierbij komt er ook kijken dat christenen zich relatief weinig zorgen maken om hoe hun godsdienst wordt afgebeeld.

Heilige elementen

'In het proces van het maken van een videogame komen er bepaalde elementen naar boven die als heilig beschouwd worden', merkt de Wildt op. Hiermee wordt bedoeld dat er elementen zijn die niet aangepast mogen worden; elementen die moeten blijven zoals ze zijn. Zo werd de hindoeïstische godin Kali in de videogame *Smite* te naakt afgebeeld volgens sommigen, wat een hevige reactie opriep en ervoor zorgde dat dit aangepast moest worden.

Het gebruik van religie in videogames maakt het tevens mogelijk om, naast deze onaantastbare facetten, elementen toe te voegen die voor de meesten logisch voelen. Bijvoorbeeld een priester die er op magische wijze door de gave van God voor zorgt dat je geneest na een zwaar gevecht. Dit voelt logisch aan voor ons omdat geloof vaak als iets magisch gezien wordt, maar dit is niet per se een element van het christendom.

© Lara Lismont