DE LOFTROMPET

In de rubriek 'De Loftrompet' brengen we elke week een ode aan een niet-alledaags persoon of voorwerp. Omdat hij / zij / het meer aandacht verdient, omdat niets evident is.

**Reporter Sofie Buekenhoudt viert 20 jaar bouwen, kussen en moorden in videospelletje 'De Sims'**

Baby's kosten geld, huisdieren vragen aandacht en forel die te lang in de keuken ligt, begint te stinken. Drie levenswijsheden die ik oppikte uit de meest verketterde invloed op ons verstand: een game. *De Sims*, een van de voortrekkers in het *life simulation*-genre, bestaat twintig jaar. Ik speelde bijna een computer stuk op het spel, maar ik leerde wel hoe ik een mens moet laten leven én laten doodgaan. En dat was elke minuut schermtijd waard.

# SIMSALABIM

## De magie van overleven in een virtuele wereld

Tegenslagen, malheur, rampspoed: ik heb het allemaal gekend. Het leven is verdomme hárd. Mijn persoonlijke Waterloo was De Blikseminslag. De avond dat ik juist naar een nagelnieuwe buurt was verhuisd, in een snoezige studio met bubbelbad achteraan in de tuin, en mijn buren gezellig kwamen doen. Ze nodigden zichzelf uit in mijn veranda, taterden zich naar binnen, snuisterden door mijn boekenkasten en klommen in mijn jacuzzi. Ze bleven zitten – ook toen het begon te miezeren. Ze foefelden onder water – ook toen het begon te onweren. En ze gingen uiteindelijk nooit meer weg. De bliksem sloeg in, mijn bad vloog in de fik, het burenkoppel rookte ter plekke op. Daar lagen ze dood, in mijn mooiste stukje tuin.

En toen moest de boze vrouw van de kinderbescherming nog komen, die mijn tweeling wegplukte omdat ik hun pampers vergat te verversen. Er was het failliet van mijn pannenkoekenrestaurant. Ik ben ooit bespoten door een stinkdier op mijn terras. Mijn computer is ontploft. Ik heb een reeks nieuwe kindjes gemaakt – afwisselend met de brandweerman en met het model. Ik heb op het voetpad gevochten met mijn liefdesrivale. Ik heb carrière gemaakt in de criminaliteit. Ik heb de astronauten van de ongedierteverdelging moeten bellen voor een rottende vuilnisbak. En écht gebeurd: mijn broer is ooit ontvoerd door aliens. Toen hij na een tijdje werd teruggegooid, was hij zwanger. Er kwam een groene baby uit.

Minimensjes laten overleven in een minimaatschappij: dat is ook bij De Sims 4 nog steeds de bedoeling.

Het is mij allemáál overkomen, levensecht, in mijn universum van *De Sims*: een videospelletje, waarin je minimensjes in een minihuisje zet en helpt te overleven in hun minimaatschappij. Een virtueel Playmobil-landschap achter glas, waarin je je eigen Adams en Eva's bestuurt. Het is precies twintig jaar geleden dat de professionele nerd Will Wright het wereldje uit zijn toetsenbord sloeg, oorspronkelijk bedoeld om architectje te spelen. Alleen bleek het manipuleren van de voorbeeldfiguurtjes in de huizen veel plezanter dan het eigenlijke bouwen, dus werd op 4 februari de eerste generatie Sims geboren. Stervelingen, die praten in het 'simlish' en leven zoals wij. Jij modelleert als speler hun gezicht, je bouwt hun huis, en dan vul je hun dagen. Gewoon ordinair léven, dus. Zoals het in het echt ook moet. Installeer je geen toiletpot, dan laten je Sims pipi achter op het tapijt. Maak je een douche nooit schoon, dan kalkt die aan. Kust je Sim met een ander, dan breekt hij het hart van zijn lief.

### Wel zorgen, niet schieten

Het *life simulation*-genre brak instant potten en records: in 2002 waren er wereldwijd al meer dan 6,3 miljoen spelletjes verkocht, wat van *De Sims* op dat moment de populairste game ooit maakte. De jaren nadien volgden steeds nieuwere versies, en meer dan 75 uitbreidingspakketten: extraatjes zoals huisdieren, seizoenen, universiteiten, vakantiebestemmingen, uitgaansbuurten. Allemaal belandden ze op mijn kerstlijstje, om daarna plat te spelen met mijn zus. Om ter hardst hebben we geleefd. Ik heb hondjes geadopteerd, zelfgevangen forel klaargemaakt, katten afgericht zodat ze hun plasjes rechtstreeks in het mensentoilet deden en Pinterestpaleizen gebouwd met binnentuinen, buitenkeukens en ministrandjes.

Het is precies twintig jaar geleden dat de professionele nerd Will Wright het Sims-wereldje ontwierp. Intussen zijn we vier versies en meer dan 75 uitbreidingspakketten verder.

"Terwijl het klinkt als een van de saaiste spelletjes ooit, toch?" zegt Lars de Wildt, gameonderzoeker aan de KU Leuven. "Je koopt voor je Sims nieuwe meubels, je stuurt ze op tijd naar bed en je zorgt dat ze goed eten zodat ze beter werken, ze meer verdienen, en je weer nieuwe meubels kan kopen. Heel weinig mensen noemen zichzelf een gamer, maar bij onderzoek blijkt iedereen wel al eens *De Sims* gespeeld te hebben. Vooral begin 2000 heeft het een hele nieuwe markt van jongeren aangesproken. Waarom? Omdat we dat eigenlijk ons hele leven al spelen. Het is een klassiek rollenspel, zoals het 'vadertje en moedertje' bij jonge kinderen. Bij *De Sims* krijg je een speeltuin waarin je mag experimenteren met het concept 'gezin'. En in die zin was het vrij revolutionair: sinds *De Sims* zijn er veel meer games op de markt gekomen waarin zorgen belangrijker is dan schieten."

**LARS DE WILDT**
INSTITUUT VOOR MEDIASTUDIES KU LEUVEN

"Het is een klassiek rollenspel, zoals het 'vadertje en moedertje' bij jonge kinderen"

### Gelukkig van pizza

Virtuele plantjes dus, die je in leven houdt als training voor jezelf, puppy's of baby's later. "Of je er écht beter van leert te overleven, is natuurlijk niet zeker. Het is in het echt een stuk lastiger om voor jezelf te zorgen dan in *De Sims*, een spel dat je op elk moment op pauze kunt zetten. Maar we weten wel dat in een systeem waarin je dynamisch reageert op bepaalde dingen, je veel beter processen aanleert dan door in een college te luisteren naar wat wel of niet werkt. Op korte termijn kun je je Sim gelukkig maken met pizza, maar van elke dag een pizza worden ze minder gezond en minder blij. Dat vertellen je ouders je ook, maar je pikt het minder snel op. Dat is het educatieve aspect eraan: je leert hoe je voor jezelf zorgt, hoe je gelukkig blijft. Er zijn veel dingen eng in onze wereld: van job veranderen bijvoorbeeld. In *De Sims* kun je alles eens uitproberen, zonder consequenties. Zeker voor een jong publiek is dat leuk. Veel mensen noemen hun Sims ook naar zichzelf of hun vrienden, omdat het herkenbaar is."

Want ze marcheren zoals jij en ik: als ze te veel eten, worden ze dik. Als ze te lang in de zon liggen, worden ze rood. Als ze te lang buiten staan in de winter, krijgen ze snot. En tegelijk begint het goeie leven in *De Sims* pas als je de 'codes' kent: de achterpoortjes in het systeem, waardoor je automatisch duizenden Simdollars kan bijpompen op de rekening, of elke behoefte handmatig kan 'bijvullen'. Nooit meer douchen! Een studentenkot vol designmeubels! Elk weekend op reis! Nooit nog sociaal contact! "*Wat als ik één miljoen euro had?* Welke volwassene fantaseert daar niet over? Bij *De Sims* is dat makkelijk te doen", zegt De Wildt. "Het blijft niet zo heel lang leuk, maar je kan je wel even in een machtsfantasie uitleven. Het is valsspelen, maar er hangen geen consequenties aan vast: dat is gewoon heel erg leuk om eens te doen."

### Het zwembad

En er is nog één ding dat heel erg leuk is om te doen bij *De Sims*. En dat is een zwembad graven, je Sim erin zetten, het trapje verkopen, en wachten. Het is niet eens zo gemeen. Er zijn veel ergere manieren om een moord te plegen – ik heb er een hele reeks getest. "Je bent geen echte fan als je alle sadistische *shit* niet minstens één keer hebt uitgeprobeerd", is een van de populairste reacties onder een YouTube-filmpje over het spel. Een baby grillen, een gezin uitmoorden, tijdens de huwelijksnacht vreemdgaan met de pastoor, naakt op de wereld lopen: de game is het ultieme keldergat voor alle kinky, foute, lelijke, zwarte, onorthodoxe, vieze hoekjes in je hoofd. "En ook dat is geweldig", zegt De Wildt. "Wat als je een reparateur laat komen en hem expres onder stroom zet? Kijk eens wat er gebeurt. Mediaonderzoekers onderschatten dat soms: wat je in een spel, boek of film leuk vindt, strookt meestal niet met wat je in de realiteit wilt. Net zoals de algemene consensus is dat gewelddadige games niet voor geweld zorgen, wil je bijvoorbeeld ook geen moord plegen of een gezin met zes kinderen zoals in *De Sims*."

En toch was het leukste aan een spelletje *De Sims* voor mij nooit dat hoge Trump-gehalte van alle remmen los, gaan, en *je m'en fou* wie er verdrinkt. Ik speelde *De Sims* om voor elkaar te zorgen en van elkaar te houden. Jaren voor het eerste homohuwelijk werd voltrokken in de VS, trouwden al meisjes en jongens met elkaar in Simsland. Sterker nog: in een van de eerste demonstraties van het spel, in 1999, begonnen twee vrouwelijke personages elkaar vanzelf vurig binnen te draaien. Sims zijn niet bang om te vrijen met wie ze willen, om het leven graag te zien, om te blijven zwemmen. *De Sims* waren mijn Disney 2.0. Het bewijs dat je een happy end kunt hebben als sterveling, ook al staat er een uitgebrande jacuzzi in je tuin.

### Valsspelen met codes

**Met Ctrl-shift-C open je de 'cheatbox' van de game: een toegang naar de backstage van *De Sims*, waarin je met de juiste 'codes' of woordcombinaties de juiste gordijnen opent. Een lief slordigheidje van de makers, waardoor je zelf nog meer God kunt spelen. Een goede of een slechte.**

**De Sims 1**
**Door *grow_grass (1-150)* in te geven, kun je zelf bepalen hoe snel je gazon groeit. In één klap kun je omringd zijn door onkruid dat een meter hoog staat bijvoorbeeld.**

**De Sims 2**
**Je kon ooit een obscure barbecue downloaden in *De Sims 2*, waarop je je baby kon grillen om vervolgens het zwartgeblakerde lijfje in schijfjes te hakken en op te eten. Tegenwoordig overal geblokkeerd.**

***BoolProp testingCheatsEnabled true*, de Avada Kedavra van het Sims-universum. De alles-in-eencode waarmee je alle behoeften, vaardigheden en gelukslevels van je Sim handmatig kunt bedienen. En waarmee je hem dus ook instant kunt laten doodvallen, door acute vermoeidheid/honger/depressie.**

**De Sims 4**
***TestingCheats true* typen, op shift duwen en op je Sim klikken, vervolgens een voorwerp kiezen en 'Make head' selecteren om het hoofd van je Sim te vervangen door een breedbeeldtelevisie, een plantje of de toiletpot.**