

# Virtuele oorlogvoering

## Oorlog en verzet in videogames

ir. A. de Jong\*  
mr. drs. M. Schuilenburg\*

**'Empower yourself,  
defend freedom'<sup>1</sup>**

### Inleiding

Bijna overal op de wereld zijn krijgsmachten te vinden. Niet alleen beschikken vrijwel alle landen over een militair apparaat. Op dit ogenblik bevinden zich ook vele tienduizenden militairen buiten de eigen landsgrenzen. Zij nemen deel aan de talrijke operaties die op vreemd grondgebied spelen. Troepen uit allerlei landen bewegen zich daarbij op het land, in de lucht, op of onder water en deels wordt ook de ruimte gebruikt. Zij maken gebruik van de ons omringende fysieke werkelijkheid. Recente ontwikkelingen maken echter duidelijk dat de strijdkrachten van nationale staten zich tegelijkertijd gaan bewegen in een



Poster 'America's Army' (Collectie NIMH)

\* Architect Alex de Jong en jurist/filosof Marc Schuilenburg richten zich onder de naam Studio Popcorn op de effecten van het verstedelijkingsproces in onze omgeving. Een uitgebreide versie van dit artikel verschijnt in hun boek *Mediapolis. Popular Culture and the Physical City* dat in 2006 uitkomt bij 010-publishers (zie: [www.studio popcorn.com](http://www.studio popcorn.com)).

1 'Empower yourself, defend freedom' is de slogan van het spel *America's Army* tijdens de gameconferentie E3 in Los Angeles, 2004.

2 In dit artikel worden de termen videogame en computergame door elkaar gebruikt. Terwijl een videogame wordt gespeeld in speel- of automatenhallen, op spelconsoles als *PlayStation* of *X-box* of op de *Gameboy* van *Nintendo*, speel je een computergame op de pc, online of stand alone.

andere dimensie: de virtuele wereld van simulatie en computerspellen.<sup>2</sup> Het gevolg is dat zowel militairen als burgers een oorlog in een virtuele omgeving uitvechten.

Een van de meest bekende videogames van dit moment is *America's Army: Operations*. Hoewel computer-games door velen als triviaal of plat vermaak worden beschouwd, zijn de activiteiten in *America's Army* allerm minst onschuldig. Het spel komt namelijk niet uit de koker van games-fabrikanten als Sony, Microsoft en

Nintendo, maar is ontwikkeld door het Amerikaanse leger. Met het spel wil het Amerikaanse leger soldaten rekruteren voor zijn organisatie en jongeren inzicht en een virtuele rol geven in 'de beste landmacht ter wereld'. Door middel van een speciaal daarvoor opgerichte internetsite ([www.americasarmy.com](http://www.americasarmy.com)) kan iedereen overal de gewapende strijd van het Amerikaanse leger naspelen.

### Uiteenlopende reacties

Het spel leidt tot sterk uiteenlopende reacties. Terwijl een aanmelding van



'Screenshot' van *America's Army* (Collectie NIMH)

400 nieuwe rekruten volgens een woordvoerder van de Amerikaanse Defensie voldoende zou zijn om de kosten van het project te dekken, steeg het aantal geregistreerde gamers binnen twee maanden tot over de 2 miljoen spelers. Inmiddels hebben ruim 4 miljoen geregistreerde gebruikers meer dan 185 miljoen missies uitgevoerd van ieder 10 minuten. Daarmee behoort *America's Army* tot de vijf meest gespeelde online actiegames in de wereld. Naast de enthousiaste reacties uit de game-gemeenschap zijn er ook afkeurende reacties te horen.

De sterkste veroordelingen van het spel komen uit de Arabische wereld. Nu iedereen wereldwijd mee kan maken dat het Amerikaanse leger zich op verschillende fronten inzet voor de strijd tegen terroristische krachten die het gemunt hebben op Amerika en de vrijheid van haar inwoners, komen er uit Arabische landen games op de markt waarin een ander perspectief

dan dat van *America's Army* wordt getoond. In die videogames leren spelers stenen te gooien naar buitenlandse soldaten, schieten ze op de Israëliische premier Ariel Sharon en blazen ze zichzelf op temidden van een groep Israëliische militairen. Helden zijn daarin niet langer Amerikanen. En nog opvallender, vijanden zijn geen Arabieren meer.

#### Dubbele beweging

De relatie tussen westerse oorlogsspellen en de reacties uit de Arabische gemeenschap brengt het probleem in beeld dat in dit artikel centraal staat. Enerzijds zijn de spellen een omgeving voor de strijd van zwaar bewapende Amerikaanse militairen tegen terroristen en vreemde legers, anderzijds zijn ze het toneel voor het verzet van Arabische vrijheidstrijders tegen soldaten van vreemde mogendheden.

Deze dubbele beweging roept vanuit een maatschappelijk perspectief een aantal principiële vragen op. We

concentreren ons daarbij op de notie van verzet zoals die tot uiting komt in Arabische games als *The Stone Throwers* en *Under Ash*.<sup>3</sup> In de eerste plaats ondergaat het concept van verzet een gedaantewisseling omdat het zich niet meer uitsluitend concentreert in een fysieke omgeving die bestaat uit concrete pleinen, gebouwen, straten, bruggen en parken. Welke uitdrukking krijgt verzet hierdoor en welke vormen van verzet kunnen we vervolgens onderscheiden?

In de tweede plaats verandert de notie van oorlogvoering omdat het verzet in de virtuele werkelijkheid van games effecten blijkt te hebben in de 'objectieve' werkelijkheid. De vraag die dan moet worden beantwoord is hoe het concept van 'oorlog' opnieuw kan worden gedeut.

Een antwoord op de bovenstaande vragen vergt inzicht in de processen die samenhangen met de relatie tussen games en het leger, en de reacties die daar het gevolg van zijn. Om die processen te verduidelijken introduceren we eerst het militaire entertainmentcomplex. Hiermee wordt de relatie tussen het kapitaalcrachtige militaire apparaat en de mondiale gamesindustrie bedoeld. Met de komst van een virtuele cultuur van militaire oorlogsspellen blijkt echter ook de notie van verzet zich te hebben ontwikkeld. Zoals daarna wordt verduidelijkt, vindt verzet niet alleen meer plaats in een fysieke omgeving, maar voltrekt het zich ook in een virtuele omgeving. We beschrijven deze vorm van verzet als vrijheids- en bevrijdingspraktijken. Het artikel sluit af met enkele constatering over het belang van videogames voor de analyse van het concept van 'oorlog' en wat dit voor onze dagelijkse realiteit betekent.

### Oorlog en entertainment

Het militaire entertainmentcomplex is het resultaat van een ontwikkeling die aan het begin van de negentiende eeuw opkomt en die is uitgegroeid tot één van de belangrijkste thema's van het militaire apparaat.<sup>4</sup> De traditie

3 Zie [www.damascus-online.com/stonethrowers](http://www.damascus-online.com/stonethrowers) (*The Stone Throwers*) en [www.underash.net](http://www.underash.net) (*Under Ash*).

4 Zie voor een uitwerking van het militaire entertainmentcomplex de volgende artikelen: M. Schuilenburg en A. de Jong, 'De militarisering van de openbare ruimte. Over de invloed van videogames op onze werkelijkheid' (2005) [www.wodc.nl/images/JV0504%20Schuilenburg\\_tcm11-66464.pdf](http://www.wodc.nl/images/JV0504%20Schuilenburg_tcm11-66464.pdf), D. Nieborg, 'Militaire Game(r)s: Vechten in de Virtuele Werkelijkheid' (2004), [www.gamespace.nl/content/Nieborg\\_TMG\\_2004.pdf](http://www.gamespace.nl/content/Nieborg_TMG_2004.pdf) en T. Lenoir en H. Lowood, 'Theaters of War: The Military-Entertainment Complex' (2002), [www.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood\\_TheatersOfWar.pdf](http://www.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood_TheatersOfWar.pdf).

waarin spellen als 'levensechte' simulaties door het leger worden ingezet om de oorlog in al zijn details te bestuderen en te oefenen, vinden we terug bij Baron von Reisswitz's *Kriegsspiel* (1811). In dit spel kreeg niet alleen het landschap van heuvels, rivieren en bossen waar de oorlog zich afspeelde een plaats, de schaal van de maquette van het spel stond ook toe dat de generaals aan de hand van de afstand en de snelheid van hun divisies de tijd konden berekenen wanneer hun manschappen onder het bereik van vijandig geweervuur zouden komen.

#### 'Battlezone': soldaten trainen

Maar voor het moment waarop computergames een werkelijk prominente rol gaan spelen in de training van militairen moeten we terug tot de jaren tachtig van de vorige eeuw. *Battlezone* (1980) is het eerste commerciële spel dat door het Amerikaanse leger wordt gebruikt om zijn soldaten te trainen. In het spel van ontwerper Ed Rotberg bevindt de speler zich in een 3D-omgeving die als meest opvallende kenmerk een vulkaan heeft die op het punt staat uit te barsten. Rijdend in een tank door verschillende landschappen rond de vulkaan krijgt de speler het idee dat het strijdtoneel steeds van decor verandert. Volgens Rotberg was een wisselende omgeving een absolute voorwaarde om de speler in het spel te betrekken:

*Given the technology that we had, the real challenge was how to make the game appear as if we had more technology than we did. And the question was always: How do we involve the player? Meeting those needs was where the artistry was involved in designing a game in those days.*<sup>5</sup>

In *Battlezone* bestuurt de speler de tank door gebruik te maken van twee joysticks. In het rotsachtige landschap kan het voertuig zich achter kleine objecten tegen de schoten van andere tanks verschuilen. Slechts één wapen

heeft de speler tot zijn beschikking, een groot kanon waarmee een vijandelijke tank met één schot kan worden vernietigd. De leiding van het Amerikaanse leger was zo onder de indruk van de mogelijkheden en de actie van dit spel dat ze producent Atari verzocht een tweede versie te maken, *Army Battlezone*. De oog-en-hand-coördinatie van de soldaten die de tanks in het leger bestuurden, moest door middel van deze gevechtssimulator worden vergroot.

### Interactieve training

Na het succes van *Army Battlezone* werden in de loop der jaren steeds meer games omgebouwd tot simulatie en trainingsapparatuur voor het Amerikaanse leger. *Operation Flashpoint*, *Counter-Strike*, *Medal of Honour*,

*Delta Force* en *Doom* zijn slechts enkele voorbeelden van bekende spellen die zijn gemodificeerd tot trainingsmodules voor officieren en soldaten. Games blijken hiervoor een uiterst geschikt medium. Niet alleen kan hun software relatief eenvoudig aan de behoeften van het leger worden aangepast, het spelen van een oorlogssituatie in een game leidt ook tot een gevoel van herkenning bij de soldaten. In het gebruik van games door het leger valt op dat er steeds minder nadruk wordt gelegd op de schotvaardigheid van de spelers. Ging het in oude spellen om het schieten met geweren en het rijden in tanks, in de nieuwste simulaties wordt soldaten geleerd als een team te functioneren.

#### Communicatie

Achter deze nieuwe dynamiek gaat technologie schuil die het mogelijk



<sup>5</sup> Atari *Battlezone*, <http://markn.users.net/link.co.uk/Arcade/battz.html>. Bezoekdatum: 11 november 2005.

maakt dat spelers onmiddellijk met elkaar communiceren. Niet alleen wordt de positie en het handelen van de spelers bepaald door informatie. De uitgebreide mogelijkheden tot communicatie leiden ook tot een directe reactie van het team. Met de toevoeging van dit interactieve moment gaat de oorlogvoering een fase in waarin de onderlinge verstandhouding en coördinatie van de leden van het team centraal komen te staan. Niet meer is de informatie ondergeschikt aan de operatie, zoals in *Kriegsspiel* waarin door de leidinggevendenden van het leger werd afgewacht tot er voldoende gegevens beschikbaar waren om succesvol te opereren. Nu is er sprake van een aaneenschakeling van handelingen die steeds grotere gevolgen heeft voor de wederzijdse relaties in het team. In dit circuit van onderlinge verhoudingen beïnvloeden ope-

ratie en informatie elkaar continu. In de operatie komt informatie vrij die meteen richting en sturing geeft aan de soldaten van de militaire eenheid.

### De wil tot spelen

Het militaire entertainmentcomplex gaat echter verder dan het gegeven dat het leger zich tot de commerciële gamesindustrie wendt om simulaties te laten maken die soldaten het gevoel geven deel uit te maken van een team dat in een 'echte' oorlog opereert. De verhouding tussen de strijdmacht en de spelletjesindustrie krijgt bovendien inhoud doordat in onze cultuur beelden van oorlogen en *special effects* uit videogames met elkaar versmelten. Terwijl in videospellen beelden uit de oorlogen in Afghanistan, Irak en Somalië worden opgenomen, zijn in advertenties voor de rekrutering van soldaten voor het Amerikaanse leger digitale beelden uit videospellen te zien.

#### Levenschte soldaten

In het spel *Delta Force: Black Hawk Down* zijn tijdens verschillende missies film en televisiebeelden van de strijd in Mogadishu, de hoofdstad van Somalië, verwerkt. Het spel *Close Combat: First to Fight* van het Amerikaanse *Destineer Studios* gaat nog een stap verder. De personages waaruit een speler kan kiezen om een missie tot een geslaagde operatie te brengen, zijn mariniers die in Irak actief zijn of net uit dat land zijn teruggekeerd: de sergeanten Rudy Lacroix, Michael Vaz, Hector Arellano, korporaal Eddie Garcia en eerste luitenant Trustun Connor.

Opvallend genoeg blijft de gelijkenis niet tot hun namen beperkt. In het spel hebben de militairen ook de gezichten van deze bestaande soldaten gekregen.

**Lt. gen. A. Jones en lt. gen. D. Cavin kijken mee met sgt. maj. K. Preston, die een computersimulator uitprobeert in de 'Shadow Ground Control Station', 2004.**

(Foto U.S. Army, L. Jewell; collectie NIMH)

Hoewel de technisch uitzijende beelden uit videogames geen directe link met de werkelijkheid hebben, spreekt er wel een aura van objectiviteit uit.

Dat aspect leidde in de eerste Golfoorlog tot veel verwarring onder het publiek dat de oorlog via de televisie zag. Generaal Norman Schwarzkopf probeerde een einde aan die onduidelijkheid te maken door tijdens een persconferentie op te merken dat deze oorlog een andere werkelijkheid betrof: *This is not a videogame*.

Volgens deze belangrijke generaal van het Amerikaanse leger ging het hier om 'een echte oorlog'. Onder druk van de regering lieten daarna ook andere Amerikaanse leidinggevendenden de kijkers weten dat de beelden die op de televisie werden getoond niet afkomstig waren uit een bekend videospel. Dat weerhield fabrikant Sony er niet van om tijdens de tweede Golfoorlog de door het Amerikaanse leger gebruikte aanvalstactiek van *shock and awe*, die het Irakese leger moest verlammen door een storm van zware luchtaanvallen, als merk te deponeren voor haar nieuwe oorlogsspellen.

### Een nieuwe militaire zelfervaring

De doorwerking van de virtuele wereld van videospellen in de dagelijkse werkelijkheid wordt het treffendst geïllustreerd door de wijze waarop de met videogames opgegroeide soldaten de 'objectieve' werkelijkheid beleven. De actie van videogames roept voor een nieuwe generatie militairen een eigen vanzelfsprekendheid op. Het effect is dat niet alleen de actie van het spel normaal wordt gevonden, maar alles dat door middel van een game kan worden begrepen.

Zo komt uit uitspraken van verschillende militairen naar voren dat de lichamelijke en mentale sensaties die ze in een oorlog meemaken, niet meer worden onderscheiden van de ervaringen die ze beleven tijdens het spelen van een videogame.





**Militair vuurt een AT-4 naar de 'vijand' tijdens een scenario-training van de 'Engagement Skills Trainer' (EST 2000).**  
(Foto U.S. Army, G. Oglive; collectie NIMH)

### **'Living the game'**

Het doden van de vijand leidt steeds minder tot vragen. Het wordt als vanzelfsprekend ervaren. Daarin verschilt volgens Nathaniel Fick, een 25-jarige luitenant en peletonscommandant, de oorlog in Irak van de Tweede Wereldoorlog:

*In World War II, when Marines hit the beaches, a surprisingly high percentage of them didn't fire their weapons. (...) Not these guys. (...) These guys have no problem with killing.*<sup>6</sup>

De doorwerking van videogames op de beleving van soldaten blijkt vooral uit de woorden van de 19-jarige Amerikaanse korporaal Harold Tromble. Als zijn eenheid in een Irakese hinderlaag belandt, denkt hij alleen nog aan zijn favoriete computerspel *Grand Theft Auto*. Als het ware pleegt

hij insubordinatie door in zijn commentaar de uitspraak van generaal Schwarzkopf dat de oorlog geen game is, tegen te spreken:

*I was thinking just one thing when we drove into that ambush... 'Grand Theft Auto: Vice City'. I felt like I was living it when I saw the flames coming out of the windows, the blown-up car in the street, guys crawling around shooting at us. It was fucking cool.*<sup>7</sup>

### **Verzet in een virtuele ruimte**

Dat de macht van de Verenigde Staten en die van andere grootmachten daadwerkelijk aanwezig is in het virtuele domein wordt niet alleen duidelijk doordat hun legers games gebruiken als simulatieapparatuur en er een er-

varing onder hun militairen ontstaat waarin de virtuele en reële realiteit in elkaar overlopen. Juist de tegenkrachten die hun aanwezigheid in het virtuele domein oproept, vormen een bewijs van de macht die zij in diezelfde omgeving uitoefenen.

### **Michel Foucault**

In dit verband heeft de Franse filosoof Michel Foucault al veel eerder geconstateerd dat macht niet zonder verzet kan worden begrepen.<sup>8</sup> Macht roept

<sup>6</sup> C. Clover, 'Natural-born killers will not win hearts and minds', [www.christusrex.org/www1/news/ft-6-27-04.html](http://www.christusrex.org/www1/news/ft-6-27-04.html) (2004). Bezoekdatum: 11 november 2005.

<sup>7</sup> Ibidem.

<sup>8</sup> Zie M. Foucault, *De wil tot weten. Geschiedenis van de seksualiteit*, SUN, Nijmegen, 1984, p. 96.

volgens Foucault verzet op. Als er geen machtsverhoudingen zijn, zijn er ook geen relaties van verzet. Pas als verzet niet meer kan worden gedacht, bestaat er niets meer buiten de macht. Op dat moment is de macht geneutraliseerd en houdt zij op te bestaan.

Om de mogelijkheden van verzet in de huidige mondiale informatie-economie die gevormd wordt door communicatie en moderne media te duiden, kunnen Arabische videogames een verhelderend perspectief bieden. Waar zijn de barsten en lege ruimten in een virtuele omgeving waar het verzet zich nestelt?<sup>9</sup> Dat games meer zijn dan de uitdrukking 'het is maar een spelletje', blijkt uit het zich al jaren voort-slepende conflict tussen de Palestijnen en Israël. In dat conflict gebruiken de Palestijnen games als een middel van propaganda tegen de onderdrukking en uitbuiting door Israël en de Verenigde Staten. De bekendste wapens in die strijd zijn de spellen *The Stone Throwers* (2000), *Under Ash* (2001) en *Special Force* (2003).

## **Stenen als wapens**

*The Stone Throwers* is het eerste spel dat wordt gebruikt om de loop van de strijd tegen Israël te beïnvloeden. Het spel is gemaakt door de Syriër Mohamed Hamzeh en kan worden gedownload van een website met de naam *Damascus-Online* ([www.damascus-online.com/stonethrowers](http://www.damascus-online.com/stonethrowers)). Ter nagedachtenis aan de Palestijnen die zijn gestorven in de gevechten met het Israëlische leger wordt op de internet-site de volgende boodschap vermeld: *To those who lost their lives for the freedom of the homeland and all those who are fighting for freedom – from Syria with love*. Tegen de achtergrond van de Al Aqsa Moskee in Jeruzalem neemt de speler het op tegen gewapende Israëlische soldaten.

In tegenstelling tot westerse spellen als *Counter-Strike*, *Full Spectrum Warrior* en *America's Army* beschikt hij niet over een uitgebreid wapenarsenaal. Een speler heeft alleen ste-

nen tot zijn beschikking. Als het spel eindigt, verschijnt de boodschap in beeld dat het spelen van dit spel niet beperkt blijft tot een virtuele omgeving. Het spel vertelt de speler dat hij slechts in een virtuele omgeving Israëlische soldaten heeft gedood. Daarop wordt een Palestijnse begrafenis getoond met de tekst *This is the real world. Stop the killing of the innocents of Palestine before the game is really over*. Wordt nu net als het politieke karakter van onze fysieke openbare ruimte, ook de virtuele ruimte politiek?

Het verzet van de Palestijnen dat is voortgekomen uit de bezetting van Palestina, richt zich in de eerste plaats tegen de machtsoefening van de Israëlische staat. In dat opzicht belichten games de dagelijkse realiteit vanuit een andere kant. Door de ontwrichting van de bestaande situatie in de bezette gebieden heeft de strijd van de Palestijnen de omverwerping van die macht tot doel. We kunnen daarmee stellen dat het verzet tegen de soevereine macht van het instituut van de staat nog steeds actueel is. Sterker nog, deze vorm van verzet is nooit verdwenen. Met de komst van videogames waarin de straat als een onontkoombare entiteit is opgenomen, is deze vorm van verzet alleen maar actueler geworden. Deze ontwikkeling moet dus serieus worden genomen en voor de analyse ervan moet een tegengestelde invalshoek worden gekozen. In plaats van ervan uit te gaan dat de strijd exclusief in de straten van Jeruzalem, Tel Aviv of Hebron wordt gevoerd, moeten we vaststellen dat de oorlog zich ook uitbreidt naar een virtuele omgeving. Het is vanuit deze voortzetting van die gewelddadige en gewapende strijd in de virtuele ruimte dat we de betekenis van oorlogvoering opnieuw moeten onderzoeken.

## **Overall zelfmoordaanlagen**

Het succes van *The Stone Throwers* kan moeilijk worden onderschat. Hoewel het spel in zijn vormgeving

en mogelijkheden tot actie ver achterblijft bij westerse spellen, kan het op veel bijval in de Arabische wereld rekenen. Het gevolg is dat ook andere spellen worden ontworpen om te worden ingezet als middel van verzet tegen de Israëlische bezetting. Een jaar na *The Stone Throwers* komt *Under Ash* van de Syrische uitgever Dar Al-Fikr uit. Eenenentwintig jaar na *Battlezone* is *Under Ash* het eerste Arabische 3D-computerspel. In dit spel kruipt de speler in de huid van een Palestijnse jongen met de naam Ahmad en voert een gewelddadige strijd tegen de Israëli's. In iedere fase van de game wordt de speler een aantal belangrijke ideeën over de geschiedenis van de Palestijnse zaak verteld.

In het eerste deel probeert Ahmad de Al Aqsa Moskee in Jeruzalem te bereiken. Als hij daar levend is aangekomen, moet hij gewonde Palestijnse broeders evacueren, geweren afnemen van Israëlische soldaten en militairen verjagen van de heilige plek. In een ander deel van het spel dringt Ahmad een Joodse kolonie binnen met als doel de Palestijnse vlag in top te hijsen. De laatste taak in het spel vindt plaats in het zuiden van Libanon. Daar neemt hij deel aan een Libanese guerrilla-aanval op een Israëlische radarpost. *Under Ash* is meer dan 500.000 keer gedownload van het internet en over de 15.000 exemplaren worden voor \$10 per stuk in het Midden-Oosten verkocht.

## **'Under Siege'**

Door het succes in de Arabische wereld besluit het Syrische bedrijf een nieuw spel met de titel *Under Siege*

<sup>9</sup> In 'Vertoog over verzet. Politiek in tijden van globalisering' onderzoekt Dieter Lesage (Antwerpen/Amsterdam, Meulenhoff / Manteau, 2004) de mogelijkheden tot verzet in een kapitalistische liberale democratie. Hij gebruikt het boek 'Empire' van Antoni Negri en Michael Hardt om de werkingen van die kapitalistische democratie te duiden. In zijn boek maakt hij melding van de opkomst van een nieuwe klasse: het digitariaat. Dat is de klasse die niets anders heeft dan een computer en een internetaansluiting: vertalers, programmeurs, webdesigners, tekstschrijvers en redacteurs.



**Verpakking van het spel 'Under Siege'**  
(Collectie NIMH)

uit te brengen. In dat spel wordt voor het eerst de mogelijkheid geboden een Palestijnse vrouw te spelen die zich opgeeft om als menselijke bom een aanslag in Israël te plegen. Nadat ze in de game aan haar familieleden haar kindje heeft afgegeven, laat ze temidden van een divisie Israëlische soldaten een handgranaat ontploffen. Net als in *America's Army* is in deze game een regime van strikte regels van toepassing waarbij onder meer het neerschieten van onschuldige burgers tot een aftrek van punten bij de speler leidt.<sup>10</sup>

Een bijzonder detail van het spel is dat het daarbij geen verschil maakt of deze burgers Israëlische of Palestijnse ingezetenen zijn. Daarnaast vertonen de beelden in *Under Siege* veel gelijkennis met een ander door het Amerikaanse leger ontwikkelde spel, *Full Spectrum Warrior*. Maar waar in *Full Spectrum Warrior* de gevechten worden gevoerd in de hoofdstad van het fictieve land Zekistan, speelt *Under Siege* zich af tussen en op de daken van de gebouwen in de bezette gebieden. *We can't harvest peace unless we*

*seed justice*, licht Radwan Kasmiya, de manager van het spel, toe.

### Bevrijdings- en vrijheidspraktijken

In 'De wil tot weten' stelt Michel Foucault dat er in de verhouding tot de macht niet één plaats van, zoals hij dat uitdrukt, de 'Grote Weigering' is: 'De ziel van het verzet, het brandpunt van alle opstanden en de zuivere wet van de revolutionair'.<sup>11</sup> Er bestaan uiteenlopende vormen van verzet, waarvan elk een geval op zich is. Dat blijkt ook uit de woorden van Mahmoud Rayya, een medewerker van het Hezbollah bureau die verantwoordelijk is voor de ontwikkeling van het spel *Special Force*:

*Most games being offered on the market are games in which, unfortunately, the hero is an American, and he is coming to kill the terrorist, who is an Arab. We wanted to provide our youths with an alternative. Resistance is not confined to weapons. You also have to catch up with the ever-growing industries like the Internet*

*and computer games.*<sup>12</sup>

Uit de woorden van Rayya kan worden afgeleid dat verzet zich steeds op nieuwe plaatsen en in andere gedaanten toont.

Meer dan oude media als de radio en de kranten sluiten games als *The Stone Throwers* en *Under Ash* aan bij de belevingswereld van jonge Palestijnen. Temidden van het dagelijkse geweld zijn ze een andere uiting van een weigering zich nog te schikken in een bestaande situatie die moet worden geduid in termen van onderdrukking en uitbuiting. Het feit dat de strijd zich nu afspeelt in een virtuele omgeving maakt de gevechten dan ook niet minder lokaal. Ze oriënteren zich nog steeds op een exclusief machtsobject: de staten Israël en de Verenigde Staten. In die strijd tegen de soevereine macht van deze landen heeft het verzet een concreet doel.

In de bevrijding van de bezette gebieden en de oprichting van een zelfstandige staat Palestina worden de spelers gedreven door een definitieve oplossing voor het conflict. Deze samenhang waarin het verzet zich zowel op een eindpunt als tegen een soevereine macht richt, noemen we met een verwijzing naar Foucault een bevrijdingspraktijk.

### **Nieuwe identiteit**

Bevrijdingspraktijken onderscheiden zich van vrijheidspraktijken. Tussen beide praktijken bestaat een kwalitatief verschil. In een bevrijdingspraktijk wordt gevochten tegen de overheersing door een ander land. In klassieke termen richt dit verzet zich tegen de wet of het gebod van een

<sup>10</sup> Zie voor een uitgebreide beschrijving van het regime van regels en straffen in games: M. Schuilenburg en A. de Jong, 'De militarisering van de openbare ruimte. Over de invloed van videogames op onze werkelijkheid', *ibidem*.

<sup>11</sup> M. Foucault, *De wil tot weten. Geschiedenis van de seksualiteit*, SUN, Nijmegen, 1984, p. 96.

<sup>12</sup> News Tribune, 'Hezbollah computer game takes propaganda war on Israel to virtual battlefield' (2004), [www.newstribune.com/articles/2003/05/25/export16774.txt](http://www.newstribune.com/articles/2003/05/25/export16774.txt). Bezoekdatum: 11 november 2005.



'Screenshot' van het spel 'Under Siege' (Collectie NIMH)

staat. In een vrijheidspraktijk gebeurt nog iets anders. In die praktijk tekent zich een nieuwe identiteit af, er ontstaat een positieve zelfervaring. Wat zijn de positieve uitdrukkingen van deze praktijk? Welke nieuwe vormen van zelfervaring drukken zich daarin uit? Wat de spellen *The Stone Throwers*, *Under Ash* en *Under Siege* naast het verzet tegen de onderdrukking en uitbuiting door Israël en de Verenigde Staten gemeen hebben, is de productie van een samenhangende Arabische identiteit.

In de virtuele omgeving van deze games articuleert zich een specifieke zelfervaring bij de deelnemende spelers. Volgens de makers moet het spel *Under Siege* daarom niet worden ge-

zien als een antwoord op het Amerikaanse oorlogsspel *America's Army*. Radwan Kasmiya stelt dat *Under Siege* een nieuwe vorm van digitale identiteit biedt.

*This is not a game about killing (...)*  
*We are telling a story. It's not about desperation, it's about sacrificing your life to let others live.*

Als het ware wordt de wijze waarop spelers in westerse oorlogsspellen worden gedisciplineerd en genormaliseerd ter discussie gesteld.

Er vormt zich een ervaring onder Arabische spelers die afwijkt van het dominante beeld waarin iedere soldaat die voor de goede zaak vecht, altijd afkomstig is uit het Amerikaanse leger. In een interview verklaart de

projectdirecteur van het spel *Under Ash*, Hassan Salem, dat de motieven voor het maken van het spel dan ook moeten worden gezocht in het creëren van een ander vertoog:

*We're trying to counterbalance the poisonous ideas conveyed by American video games to our children. Our primary aim is educational: We want the new generation, which doesn't listen to the news, to learn about the Palestinian cause.*<sup>13</sup>

## Spelen met de waarheid

In het vertoog van een vrijheidspraktijk staat een andere vraag centraal dan in dat van de bevrijdingspraktijk. Het gaat niet meer alleen om de vraag 'Waar vechten wij tegen?', maar ook om: 'Wie zijn wij?'<sup>14</sup> Naast een gevecht tegen de staat vormt de virtuele ruimte van games een gevecht voor een eigen identiteit. Niet alleen wordt er over zichzelf gesproken, er ontstaat ook een eigen karakter, dat een eigen vocabulaire heeft. In de relatie tot zichzelf, de andere spelers en de inzet van het spel definieert zich zo een specifiek subject.<sup>15</sup> Games zijn dan 'waarheidsspellen' door middel waarvan de Palestijnen zich historisch als ervaring constitueren en zich een identiteit geven. Vanuit dit perspectief kunnen we deze vrijheidspraktijk een positieve waarde toekennen in de zin dat een nieuwe subjectiviteit in de vorm van een samenhangende identiteit wordt geproduceerd.

Het succes van deze oorlogsspellen, die door zeer uiteenlopende groepen worden gebruikt om een eigen geluid te verkondigen, verloopt niet zonder spanningen of problemen. Videogames zijn geen waardevrije of neutrale media. Dat is ook de Israëliëse regering niet ontgaan. Op de vraag hoe Israël aankijkt tegen het spel *Special Force* antwoordde de woordvoerder van het ministerie van Buitenlandse Zaken, Ron Prozor:

*We don't see them as games but as part of an educational process which is preventing any chance of real peace.*<sup>16</sup>

13 'Underash, Arabs' first video game' (2002), [www.middle-east-online.com/english/Default.pl?id=317=317&format=0](http://www.middle-east-online.com/english/Default.pl?id=317=317&format=0). Bezoekdatum: 11 november 2005.

14 Deze vraag moet in het licht van Foucaults opmerkingen over het artikel van Immanuel Kant, 'Was ist Aufklärung?' (1784), worden begrepen. De vraag die in de tekst van Kant opkomt, is de vraag naar het heden. Wat gebeurt er vandaag? Foucault vertaalt Kants vraag als 'wat zijn wij in onze actualiteit?'. Hij wil daarmee de universele en objectieve inzet van 'wie zijn we?' doorbreken. Foucault, M., 'What is Enlightenment?', in: Rabinow, P., ed., *The Foucault Reader*, Londen, Penguin, 1984, p. 32 - 50.

15 Er moet niet de verwarring ontstaan dat hier over een Arabisch subject wordt gesproken in de zin van een levensstijl of bestaansaesthetica, zoals Foucault die uiteen zet in de laatste twee delen van 'De geschiedenis van de seksualiteit'. De gestalte van de levensstijl is het vermogen om van een leven een kunstwerk te maken dat zijn kortstondig bestaan overleeft. Daarin wordt het leven in een ritueel en een stijl bedwongen. Het negentiende-eeuwse dandydom, gepersonifieerd door Oscar Wilde, is daar een voorbeeld van.

16 News Tribune, 'Hezbollah computer game takes propaganda war on Israel to virtual battlefield' (2004), [www.newstribune.com/articles/2003/05/25/export16774.txt](http://www.newstribune.com/articles/2003/05/25/export16774.txt). Bezoekdatum: 11 november 2005.



Zo verschilt het door het centrale Internetbureau van de Hezbollah uitgebrachte spel *Special Force* qua realisme weinig van de Amerikaanse voorbeelden waarin de strijd tegen het terrorisme wordt aangeboden. Het laat alleen anti-Israël iconografie zien. 'Fight, resist, destroy your enemy in the game of force and victory,' is de slogan van het spel.

### Hezbollah's virtuele jihad

Met behulp van landkaarten, video-beelden en ander archiefmateriaal heeft de computerafdeling van Hezbollah virtuele versies gemaakt van gevechtssituaties die zich ook in werkelijkheid hebben voorgedaan. In het spel is bovendien een apart trainingsprogramma opgenomen waarin spelers leren schieten op Israëlische politieke en militaire figuren als premier Sharon. Net als in de andere Arabische games neemt een speler in *Special Force* het perspectief van een jonge Palestijn in die deelneemt aan de jihad. Hij komt in dezelfde omstandigheden terecht als de leden van de Hezbollah, namelijk locaties op vijandig terrein waar Israëlische troepen de tegenstander zijn. Volgens Bilal Zain, één van de makers van het spel, dient het spel daarmee



Publiciteit voor het spel 'America's Army' tijdens de E3-beurs voor interactieve media, Los Angeles, 2004. (Foto America's Army; collectie NIMH)

als tegenwicht tegen de normaliserende werking van westerse spellen. *We want others to know our land is occupied, our people are imprisoned in Israeli jails, our houses are being demolished*, vertelt Zain.<sup>17</sup> Kortom, in de relatie tot het spel van machtsmechanismen tonen Arabieren zich in een virtuele werkelijkheid niet langer als terroristen. Ze laten zichzelf zien als vrijheidsstrijders.

### Epiloog

Videogames zijn één van de belangrijkste uitingen van onze met informatie en communicatie doordrenkte cultuur. Niet voor niets is de games-industrie de snelst groeiende entertainmentsector. Als onderdeel van een globale economie wedijvert haar budget met dat van de filmindustrie van Hollywood.<sup>18</sup> Uit schattingen komt naar voren dat de komende vijf jaar de wereldwijde omzet 100 miljard zal bedragen. Van het succesvolle computerspel *Grand Theft Auto: San Andreas* werd in het eerste weekend een miljoen exemplaren verkocht. Ook zijn games in de afgelopen jaren steeds complexer geworden in het bieden van informatie. Niet alleen hebben ze actuele gebeurtenissen als de oorlog in Irak en de internationale dreiging van het terrorisme tot onderwerp, de verhaallijnen in bekende games als *The Sims* zitten vol met



Screenshot uit het spel 'America's Army' (Collectie NIMH)

17 D.J. Wakin, 'Video Game Mounts Simulated Attacks Against Israeli Targets' (2003), [www.nytimes.com/2003/05/18/international/middleeast/18VIDE.html?ex=1368590400&en=d04c67f3901c3721&ei=5007&partner=USERLAND](http://www.nytimes.com/2003/05/18/international/middleeast/18VIDE.html?ex=1368590400&en=d04c67f3901c3721&ei=5007&partner=USERLAND). Bezoekdatum: 11 november 2005.

18 Zie [www.theesa.com](http://www.theesa.com) voor een overzicht van de verkoop en opbrengsten van videogames.

romantiek, humor en drama. Omdat videogames de werkelijkheid steeds transparanter afbeelden staan ze niet op zichzelf. Ze worden ook op andere terreinen ingezet, zoals de training van militairen in het leger. Tenslotte maken videogames deel uit van een virtuele omgeving die van grote invloed is op de wijze waarop een nieuwe generatie jongeren hun identiteit vorm geeft.

De realiteit die ontstaat en bewerkt wordt door de virtualiteit van deze cultuur, noemt de Spaanse socioloog Manuel Castells *real virtuality*.<sup>19</sup> Aan de hand van dit begrip keert Castells zich tegen het idee dat de virtuele werkelijkheid los van onze fysieke werkelijkheid bestaat. De fysieke werkelijkheid wordt niet alleen verbeeld in een virtuele wereld, de belevenissen die we in die virtuele wereld meemaken vormen ook daarbuiten een ervaring.

Virtualiteit oefent een onwisbare en niet te onderschatten uitwerking op ons dagelijkse doen en laten uit. Vanuit dat perspectief kan aan de invloed van de virtuele wereld van games een andere inzet worden toegevoegd. We zijn namelijk getuige van het tot stand komen van een nieuwe omgeving in ons leven die haar invloed laat gelden en een eigen vanzelfsprekendheid of normaliteit oproept. Want waar het virtuele aan belang wint en de politieke structuur van de straat in zijn omgeving is opgenomen, verlegt ook de oorlog zijn podium. Dat betekent dat het concept van oorlogvoering nu opnieuw kan worden geduid.

In 'Vom Kriege' (1831) stelde de Pruisische generaal en theoreticus Carl von Clausewitz nog dat 'oorlog de voortzetting van politiek is met



**Schaakspel** (Foto G. Thauvin; collectie NIMH)

andere middelen'. In het licht van het bovenstaande kan een nieuwe definitie worden geïntroduceerd. Games zijn de voortzetting van de oorlog,

maar dan met andere middelen. Zowel op de voor- als achtergrond is de oorlog dan altijd aanwezig.

#### Videogames

*America's Army*: [www.americasarmy.com](http://www.americasarmy.com)

*Counterstrike*: [www.counter-strike.net](http://www.counter-strike.net)

*Full Spectrum Warrior*: [www.fullspectrumwarrior.com](http://www.fullspectrumwarrior.com)

*Special Force*: [www.specialforce.net/english/indexeng.htm](http://www.specialforce.net/english/indexeng.htm)

*The Stone Throwers*: [www.damascus-online.com/stonethrowers](http://www.damascus-online.com/stonethrowers)

*Under Ash*: [www.underash.net](http://www.underash.net)

#### Literatuur

Castells, M., *The Information Age: Economy, Society and Culture. The Rise of the Network Society*, Volume I, Blackwell Publishers Ltd, Oxford, 1996.

Castells, M., *The Information Age: Economy, Society and Culture. End of Millennium*, Volume III, Oxford, Blackwell Publishers Ltd, 1998.

Foucault, M., *De wil tot weten. Geschiedenis van de seksualiteit*, SUN, Nijmegen, 1984.

Foucault, M., *Het gebruik van de lust. Geschiedenis van de seksualiteit*, SUN, Nijmegen, 1984.

Foucault, M., *De zorg voor zichzelf. Geschiedenis van de seksualiteit*, SUN, Nijmegen, 1985.

Foucault, M., *Breekbare Vrijheid. Teksten & Interviews*, Boom/Parrèsia, Amsterdam, 2004.

Johnson, S., *Everything Bad is Good for You*, Penguin Group, Londen, 2005.

Kumar, A., 'America's Army game and the production of war', *YCISS Working Paper* number 27, [www.yorku.ca/yciss/publications/documents/WP27-Kumar.pdf](http://www.yorku.ca/yciss/publications/documents/WP27-Kumar.pdf), 2004.

Lenoir, T. en Lowood, H., 'Theaters of War: The Military-Entertainment Complex', [www.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood\\_TheatersOfWar.pdf](http://www.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood_TheatersOfWar.pdf), 2002.

Lesage, D., *Vertoog over verzet. Politiek in tijden van globalisering*, Antwerpen/Amsterdam, Meulenhoff / Manteau, 2004.

Li, Z., 'The potential of America's Army the video game as civilian-military public sphere', [www.gamasutra.com/education/theses/20040725/ZLITHESIS.pdf](http://www.gamasutra.com/education/theses/20040725/ZLITHESIS.pdf), 2003.

Nieborg, D.B., 'Militaire Game(r)s: Vechten in de Virtuele Werkelijkheid', in: *Tijdschrift voor Media-geschiedenis*, Amsterdam, Boom, 2004.

Oosterling, H.A.F., *De opstand van het lichaam. Over verzet en zelfervaring bij Foucault en Bataille*, SUA, Amsterdam, 1989.

Rabinow, P., *The Foucault Reader*, Londen, Penguin, 1984.

Schuilenburg, M. en De Jong, A., 'De militarisering van de openbare ruimte. Over de invloed van videogames op onze werkelijkheid', in: *Justitiële verkenningen*, nr. 4, Den Haag, Boom Juridische uitgevers, 2005.

Wright, E., *Generation Kill. Devil Dogs, Iceman, Captain America, and the New Face of American War*, Penguin Putnam Inc., New York, 2004.

<sup>19</sup> M. Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture. The Rise of the Network Society*, Volume I, Oxford, Blackwell Publishers Ltd, 1996, p. 403 e.v.; M. Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture. End of Millennium*, Volume III, Oxford, Blackwell Publishers Ltd, 1998, p. 253.