

# Kan een virtuele handeling moreel fout zijn?

Geert Gooskens

Lex en Willem zijn twee vrienden met een passie voor videogames. Op een dag toont Lex een nieuw computerspel aan Willem. Het doel van dit spel is alle leden van een familie – in totaal drie virtuele karakters: een moeder en haar twee dochters – te verkrachten.[1] Kan Willem tegen Lex zeggen dat het verkeerd is om dit computerspel te spelen? Of kan Lex de morele oordelen van Willem pareren door er op te wijzen dat het ‘maar’ een spel is en hij geen echte vrouwen verkracht? Om het algemener te stellen: kunnen de virtuele handelingen die we in videogames verrichten moreel geëvalueerd worden? Of zijn ze door hun fictieve aard per definitie onttrokken aan morele evaluatie? In dit essay ga ik in op deze vraag. Met mijn antwoord probeer ik recht te doen aan twee tegengestelde intuïties over het spelen van gewelddadige videogames:

1. Virtuele handelingen zijn fictief – spelers doen niet aan reële verkrachting en aan reële moord – en daarom moreel neutraal (nooit ‘goed’ of ‘slecht’).
2. Sommige virtuele handelingen lijken moreel laakbaar (bijvoorbeeld een virtuele verkrachting).

Hoe deze intuïties met elkaar te verzoenen? Ik werk de volgende oplossing uit: virtuele handelingen zijn *moreel ondergedetermineerd* door de mentale toestanden van de speler. Dit wil zeggen dat virtuele handelingen op zich genomen niet moreel goed of fout kunnen zijn (*intuïtie 1*), maar dat ze moreel problematisch kunnen worden wanneer ze begeleid worden door bepaalde mentale toestanden (*intuïtie 2*). Of virtuele handelingen moreel problematisch zijn hangt dus af van de gevoelens en gedachten van de speler.

Met dit standpunt hoop ik twee extreme posities in het debat over gewelddadige games te vermijden. Enerzijds wil ik geen moralistische kijk ontwikkelen en al het virtuele geweld afkeuren.[2] Anderzijds wil ik ook een zekere morele onverschilligheid met betrekking tot het spelen van gewelddadige games vermijden. Uitspraken als “Het is maar een spelletje” rechtvaardigen zeker niet iedere instantiatie van virtueel geweld. Als alternatief voor deze extreme posities stel ik een middenweg voor: virtuele handelingen zijn moreel laakbaar als ze door bepaalde mentale toestanden worden begeleid. In het volgende zal ik deze stelling verder toelichten en beargumenteren.

## 1. Het is maar een spel

In deze sectie expliciteer ik een eerste intuïtie met betrekking tot virtueel geweld, namelijk dat virtueel geweld per definitie onschadelijk is omdat het *onwerkkelijk* is. Ik zal drie redenen

presenteren om deze gedachte plausibel maken.

Alvorens ik deze redenen presenteer, een korte reflectie op het begrip 'onwerkelijk'. Geweld in een virtuele wereld is onwerkelijk omdat het *fictief* is. Wanneer ik bijvoorbeeld een karakter in een virtuele wereld neerschiet, kan ik zeggen 'Ik heb iemand neergeschoten'. Als iemand me een paar dagen later vraagt 'Heb je ooit iemand neergeschoten?', dan kan ik op die vraag negatief antwoorden zonder een leugenaar te zijn. Ik heb immers niet *echt* iemand neergeschoten: de moord was geen gebeurtenis in de werkelijkheid. Virtueel geweld is onwerkelijk op dezelfde wijze als Harry Potter of James Bond onwerkelijk zijn.

Kunnen virtuele (en dus onwerkelijke) handelingen moreel beoordeeld worden?

Virtuele handelingen hebben ten minste één eigenschap die ze wel degelijk geschikt maakt voor morele evaluatie: de speler *veroorzaakt* de virtuele handeling. Een vergelijking tussen videogames en boeken of films kan verduidelijken wat ik hiermee bedoel. Stel dat Lex een roman leest waar verkrachting in voorkomt (bijvoorbeeld Coetzee's *Disgrace*) of een film ziet waarin iemand verkracht wordt (bijvoorbeeld *Irréversible*).<sup>[3]</sup> De kans is klein dat Willem er problemen mee heeft dat Lex *Disgrace* leest of *Irréversible* bekijkt. Lex heeft de fictieve verkrachtingen in het boek of op het scherm immers niet *veroorzaakt*. De schrijver en de regisseur storten deze scènes als het ware over hem uit en Lex consumeert ze passief.

Dit is anders in het geval van het verkrachtingsspel. Hier is Lex actief betrokken bij de fictieve verkrachting die plaatsgrijpt in de virtuele wereld. Het is omdat Lex op bepaalde knoppen drukt dat de verkrachting op zijn computerscherm verschijnt. In het geval van de videogame veroorzaakt Lex de fictieve verkrachting op zijn beeldscherm, terwijl hij dat niet doet met de fictieve verkrachtingen in *Disgrace* of *Irréversible*. Dit kan verklaren waarom Willem problemen heeft met een virtuele verkrachting en niet met lezen over, of het bekijken van, een fictieve verkrachting. In het eerste geval is Lex actief betrokken in de veroorzaking van de fictieve verkrachting, in de laatste gevallen niet.

Ondanks het feit dat de speler bepaalde gebeurtenissen in de ficties die op het scherm verschijnen veroorzaakt, blijft het moeilijk om zulke virtuele handelingen te evalueren. Hier zijn ten minste drie redenen voor.

Ten eerste hebben de virtuele handelingen van Lex *geen reële consequenties* in de realiteit. De verkrachting die Lex pleegt in het spel is geen gebeurtenis in de werkelijkheid. Het enige wat Lex 'in werkelijkheid' doet is op bepaalde knoppen duwen waardoor er een *representatie* van verkrachting op het scherm verschijnt. Geen enkele reële vrouw ondervindt fysiek leed door deze handelingen, noch moet een vrouw van vlees en bloed leven met de vreselijke herinnering aan een verkrachting. Dit maakt het moeilijk het morele ongemak dat bepaalde virtuele handelingen opwekken te verklaren vanuit een consequentialistisch perspectief: virtuele handelingen blijven zonder directe repercussies voor reële anderen.

Een tweede moeilijkheid situeert zich op het niveau van de intenties van de speler. Men zou kunnen argumenteren dat we onze ethische onvrede met bepaalde virtuele handelingen niet moeten verklaren door te kijken naar de directe gevolgen van deze handelingen – die zijn er immers niet – maar door ons te richten op de *intenties* van de speler. Ook deze verklaring is echter niet bevredigend. Als Lex een virtuele verkrachting pleegt is het namelijk niet zijn intentie om iemand te *verkrachten*. Het is zijn intentie om *verkrachting te simuleren*. Deze intentie hoeft niet moreel problematisch te zijn. Denk bijvoorbeeld aan een acteur die een verkrachter neerzet in een toneelstuk of improvisatie. In de meeste gevallen vinden we dit niet

moreel fout, integendeel: we kunnen de acteur zelfs bewonderen omwille van zijn overtuigende simulatie van een verkrachting. We zullen hem althans niet moreel veroordelen voor zijn intentie om een verkrachter te spelen in een toneelstuk. Hoewel de intentie om te verkrachten moreel verwerpelijk is, is de intentie om verkrachting na te spelen dat dus niet per se.

Ten derde is het de vraag wie er precies verantwoordelijk is voor de virtuele handelingen. In eerste instantie lijkt het antwoord op die vraag duidelijk: de speler, Lex. Deze drukt immers bepaalde knoppen in waardoor een verkrachting op het scherm verschijnt. In veel virtuele werelden beleeft de speler de virtuele gebeurtenissen echter vanuit het perspectief van een fictief *personage*. In een analyse over het theater maakt Edmund Husserl (2005, 556-557) een onderscheid tussen 'echt zelf' en 'beeldwereld-zelf'. Stel dat Lex een acteur is en Oedipus speelt in *Oedipus Rex*. Uitspraken als 'Lex slaapt met zijn moeder' of 'Lex vermoordt zijn vader' zijn onwaar. Het is immers niet Lex, maar Oedipus die deze dingen (fictief) doet. Een gelijkaardige situatie vind je in veel videogames, waaronder in *Call of Duty 5*, waar de speler een Russische soldaat met de naam Dimitri speelt. Terwijl de speler thuis achter het scherm zit is het zijn beeldwereld-zelf, Dimitri, die in Berlijn door de loopgraven rent en op Duitse soldaten schiet. De persoon die de trekker overhaalt (Dimitri) kan derhalve niet zomaar geïdentificeerd worden met de speler. De speler schiet op niemand, maar drukt slechts de knoppen van zijn muis of joystick in; een tamelijk onschuldige handeling. Hij veroorzaakt door deze reële handelingen slechts een representatie van moord en geen reële moord.[4]

Het probleem met de morele evaluatie van virtuele handelingen is drievoudig: virtuele handelingen hebben geen directe repercussies in de realiteit, ze komen niet voort uit moreel dubieuze intenties en ze kunnen niet zomaar toegeschreven worden aan werkelijke (niet-fictieve) personen. Het is dus maar de vraag of virtuele handelingen ooit moreel slecht kunnen worden genoemd. In plaats van moreel of immoreel lijken ze amoreel te zijn. Het is maar de vraag of predicaten zoals 'goed' of 'fout' op hen van toepassing kunnen zijn.

## 2. Opluchting en ongemak

In deze tweede sectie wil ik de intuïtie dat virtuele handelingen moreel neutraal zijn – een intuïtie die verhelderd is in de vorige sectie – verzoenen met het feit dat sommige virtuele handelingen ons moreel fout lijken. De oplossing die ik voorstel is dat virtuele handelingen moreel ondergedetermineerd zijn. Ze kunnen op zichzelf genomen niet goed of fout lijken, maar kunnen wel moreel goed of fout lijken door factoren die extern zijn aan de fictieve handelingen die op het scherm te zien zijn. Meer specifiek versta ik onder deze externe factoren – factoren die extern zijn aan de concrete representaties van wandaden die op het scherm te zien zijn – de gevoelens en gedachtes van de speler. Ik wil beargumenteren dat deze bepalen of een virtuele handeling amoreel lijkt of juist moreel significant. Om dit punt te verduidelijken, zal ik ingaan op een ander medium waarin fictief geweld regelmatig voorkomt: het theater. Een analyse van dit voorbeeld kan inzicht geven in de ethische problematiek waartoe het spelen van gewelddadige games aanleiding geeft.

Theaterstukken en virtuele werelden hebben veel gemeen. Beide bieden ons fictieve werelden, bevolkt door fictieve karakters, die fictieve intenties hebben en geen handelingen met reële repercussies verrichten. Net als spelers van videogames representeren acteurs bepaalde handelingen. Acteurs en spelers schieten en verkrachten niet; ze 'schieten' en 'verkrachten'. In de meeste gevallen is het onderscheid tussen de acteur als reëel persoon en het immorele personage dat hij uitbeeldt glashelder. Stel dat Lex de rol van Brutus speelt in Shakespeares *Caesar*. Terwijl Lex op het podium staat in Rotterdam is het karakter dat hij

uitbeeldt, Brutus, in Rome. Een analoog onderscheid bestaat op het niveau van de gevoelens en intenties. Lex haat Caesar niet en heeft geen enkele intentie om te moorden. Deze moreel dubieuze intenties moeten we toeschrijven aan zijn beeldwereld-zelf, Marcus Brutus. Deze intenties blijven bovendien zonder reële consequenties. Wanneer het publiek ziet hoe Brutus een mes in Caesar steekt zijn ze geen getuige van een moord maar van een 'moord'; van een fictie. De acteur die Caesar speelt heeft geen nood aan medische hulp, noch zal Lex in de boeien geslagen worden voor de 'moord'.

Als je niet beseft dat je naar een toneelstuk aan het kijken bent, kan de ontdekking van het fictieve karakter van de handelingen op het podium opluchting teweeg brengen. In de Britse comedy serie *Blackadder III*, die zich afspeelt in het Engeland van eind achttiende eeuw, gaat de Prince Regent – waarvan wordt gezegd dat hij een pinda als brein heeft – naar een uitvoering van Shakespeares *Caesar*. Op het moment dat Brutus achter Caesar staat met een opgeheven mes roept de prins "Kijk achter je, Caesar!" En nadat Brutus de 'moord' op Caesar gepleegd heeft, laat hij wachters aantreden om de acteur die Brutus speelde te arresteren. Wanneer zijn butler hem vertelt dat het allemaal slechts theater was, en dat de acteur die Caesar speelde weer overeind gekomen is, voelt de prins zich opgelucht. Hoewel hij eerst dacht dat er iets moreel verwerpelijks had plaatsgevonden, schort hij nu al zijn morele oordelen op. Het was immers allemaal slechts een fictie en de prins beseft dat hij de acteurs niet kan straffen voor fictieve wandaden.

Dit voorbeeld lijkt het idee te ondersteunen dat fictieve handelingen die worden gesteld in het theater en in virtuele werelden nooit moreel beoordeeld kunnen worden. Hoewel er iets moreel verkeerd lijkt te gebeuren op het podium, verdwijnt ons ethisch ongemak als sneeuw voor de zon wanneer we beseffen met een fictie te maken te hebben. We moeten echter nog even blijven stilstaan bij het theatervoorbeeld aangezien ik een alternatief scenario onbelicht heb gelaten. Kijkers van toneelstukken kunnen niet alleen eerst ongemak voelen ('Er gebeurt iets dat verkeerd is') en vervolgens opluchting ('Het was maar een fictie'). Het omgekeerde is ook mogelijk: wat maar een fictie lijkt, kan plots serieus lijken en veel meer dan 'zomaar een spel'.

Stel dat Lex een verkrachter speelt in een toneelstuk. Willem is onder de indruk van hoe Lex zijn personage neerzet en feliciteert hem met het resultaat. Lex vertrouwt Willem echter toe dat hij tijdens het simuleren van de verkrachting *echt opgewonden* was geraakt. Hoewel Lex geen echte verkrachting heeft gepleegd, en ook niet de intentie had dit te doen, zal Willem waarschijnlijk het idee hebben dat er iets moreel zorgwekkends is aan de verkrachtingsscène die Lex juist gespeeld heeft. De reden hiervoor is dat Lex als reële persoon en zijn immorele beeldwereld-zelf ('de verkrachter') niet meer strikt onderscheiden zijn. Lex beeldt niet enkel een verkrachting uit, maar heeft gevoelens die we normaliter verkrachters toeschrijven (*in casu*: fysieke opwinding).[5] Het gevolg is dat de duidelijke distictie tussen de reële persoon Lex en het immorele personage dat hij speelt vaag wordt. Het verdwijnen van dit onderscheid kan verantwoordelijk zijn voor het ongemak dat Willem voelt als hij Lex een verkrachtingsscène ziet spelen. Voor Willem uitvond dat Lex echt opgewonden was tijdens deze scènes kon hij vanuit een puur esthetisch perspectief genieten van de fictieve handeling. Nu wordt dit esthetische plezier verpest door het idee dat Lex en het personage dat hij speelt niet duidelijk onderscheiden zijn, maar overeenkomstige gevoelens hebben.

De theatervoorbeelden leren twee dingen. Ten eerste dat we acteurs in het algemeen niet verantwoordelijk houden voor de 'moorden' en 'verkrachtingen' die ze op het podium representeren. Meestal hebben we geen enkel probleem met acteurs die moordenaars of verkrachters spelen. Tegelijkertijd kunnen we ons bepaalde contexten indenken waarin

theatrale handelingen wel moreel significant worden. Dit is de tweede les die we uit de theatervoorbeelden kunnen trekken. Wanneer de emotionele toestanden van de acteur overeenkomen met de emotionele toestanden die we associëren met echte verkrachters – zoals opwinding – dan verdwijnt het duidelijke verschil tussen acteur en personage en wordt de *performance* van de acteur problematisch. Verderop zal ik betogen dat iets soortgelijks onze problemen met bepaalde virtuele handelingen kan verklaren.

Theatrale handelingen zijn, samenvattend, in moreel opzicht ondergedetermineerd. Hoewel ze op zichzelf genomen moreel neutraal zijn – en men acteurs niet kan verwijten fictieve moorden en verkrachtingen te plegen – kunnen ze soms toch moreel fout of zorgwekkend lijken, namelijk wanneer de theatrale handelingen begeleid worden door bepaalde mentale toestanden (woede, opwinding etc.) van de acteur. In deze gevallen hebben we de indruk dat het moreel fout is om fictief immorele daden te stellen, ook al weten we perfect dat deze handelingen zonder reële repercussies in de fysieke werkelijkheid blijven en dat ze niet het product zijn van afkeurenswaardige intenties.

Er is op dit vlak een gelijkenis tussen de fictieve handelingen van acteurs in het theater en de fictieve handelingen van gebruikers van virtuele werelden. Als ze ons moreel fout lijken is dat omdat we bepaalde mentale toestanden toeschrijven aan de speler die de handelingen verricht. De volgende voorbeelden pleiten voor deze verklaring:

We kunnen contexten bedenken waarin virtuele verkrachting ons niet moreel problematisch toeschijnt. Stel dat Lex een proefschrift schrijft over virtuele realiteit en ethiek. Hij speelt het verkrachtingsspel om zo kennis te verwerven over gewelddadige games. Terwijl Lex speelt is hij niet opgewonden, integendeel; hij walgt van wat hij ziet op zijn scherm. Als Willem hiervan op de hoogte is, zal hij waarschijnlijk geen morele problemen hebben met de virtuele handelingen van Lex. Wat Lex doet lijkt op het werk van de zedenrechercheur die kinderpornografie onderzoekt. De rechercheur die naar kinderporno kijkt baart ons geen zorgen omdat we ervan uitgaan dat hij niet opgewonden raakt door hetgeen hij ziet. Moreel ongemak ontstaat pas op het moment dat Lex of de rechercheur *wel opgewonden* raakt door het spel of door de pornografische afbeeldingen. Hun mentale toestanden – in dit specifieke geval: hun gevoelens – maken dat de virtuele handelingen die ze verrichten ofwel moreel neutraal ofwel als moreel problematisch gezien worden.

Een tweede interessant geval is dat van virtuele moord. Wederom kunnen we gemakkelijk een context verzinnen waarin virtuele moord moreel onproblematisch is. Stel dat Lex virtuele mensen doodschiet om een videogame te winnen. In dit geval is Lex niet in een agressieve maar in een competitieve stemming. Normaal gezien hebben we geen enkel moreel probleem met het virtuele geweld dat hij aanricht. Maar als Lex aan Willem vertelt dat hij zich bijvoorbeeld werkelijk agressief voelde tijdens het spelen van het spel, zal deze Lex' virtuele handelingen wel als moreel zorgelijk beschouwen. Agressie is namelijk een emotie die we associëren met werkelijke geweldplegers. Wederom hangt het dus af van de mentale toestanden van de speler of we diens virtuele handelingen als moreel neutraal of moreel problematisch beschouwen.

De kern van mijn betoog is dat er niets *intrinsiek* mis is met het simuleren van geweld in theaterstukken en virtuele werelden. Fictieve immoraliteit wordt pas zorgelijk wanneer we vermoeden dat er geen duidelijk onderscheid is tussen de reële persoon en het immorele personage dat hij of zij uitbeeldt. Dit is het geval wanneer de persoon die de verkrachting of moord simuleert in een mentale toestand raakt die we normaliter toeschrijven aan een echte verkrachter of moordenaar (opwinding, woede, ...).

Men kan tenminste drie bezwaren aanvoeren tegen mijn voorstel:

Ten eerste kan men tegenwerpen dat er niet altijd een gevoel van moreel ongemak ontstaat als de grens tussen het reële zelf en een immoreel personage verdwijnt. Neem het voorbeeld van *method acting*, waarbij een acteur zich zoveel mogelijk probeert in te leven in het mentale leven van zijn (immorele) personage. Het doel van de acteur is agressie te voelen als hij een moordenaar speelt en opwinding als hij een verkrachter neerzet. Maar ook al streeft deze acteur ernaar in dezelfde mentale toestand te zijn als een immoreel personage, toch zullen we over het algemeen geen probleem hebben met zijn *performance*.

Er is echter een cruciaal verschil tussen de situatie van de *method actor* en de speler. De eerste wil *actief* in een bepaalde mentale toestand komen. Deze toestand is hem in principe vreemd – hij voelt immers aan het begin van het proces geen agressie of opwinding – en hij moet zich deze toestand *met moeite* eigen maken.[6] De situatie van de speler is anders. Deze is *passief* onder de opwinding die hij voelt tijdens het gamen. Hij heeft deze opwinding niet met moeite gecultiveerd; het is een natuurlijke respons op de virtuele handelingen die hij verricht. Dit onderscheid tussen actieve *method actor* en passieve speler verklaart waarom we geen moeite hebben met de eerste. Bij de acteur komen de gevoelens van agressie en woede niet van nature, maar moeten gecultiveerd worden. Dit betekent dat ze na het neerleggen van hun rol waarschijnlijk ook weer zullen verdwijnen. Ze maken geen intrinsiek deel uit van het karakter van de acteur en daarom baren ze ons geen zorgen.

Ten tweede kan men tegenwerpen dat ik niet duidelijk heb gemaakt welke specifieke mentale toestand welke specifieke virtuele handeling moet vergezellen voordat moreel ongemak ontstaat. Het is echter niet mijn doel om een 'lijst' te maken met combinaties van virtuele handelingen en mentale toestanden die een gevoel van moreel ongemak in de observant ervan uitlokken. Mijn doel is formeler. Het enige wat ik claim is dat *als* een virtuele handeling ons verkeerd lijkt, dat zo is omdat we bepaalde mentale toestanden (gedachtes en gevoelens) toeschrijven aan degene die deze handelingen verricht. Welke specifieke combinaties moreel zorgelijk zijn is niet *a priori* vast te stellen. Dat kan enkel *a posteriori* worden gevoeld door iemand die met het virtuele 'wangedrag' van een ander wordt geconfronteerd.

Ten derde kan men wijzen op een meer fundamentele lacune in mijn theorie. In het voorgaande heb ik geargumenteed dat virtuele handelingen onder bepaalde condities moreel fout *lijken*. Maar ik heb nog niet onderzocht of deze indruk ook *gerechtvaardigd* kan zijn. Herinner dat ik in de inleiding vroeg of virtuele handelingen goed of fout konden *zijn*; niet of ze goed of fout konden *lijken*. Om die vraag te beantwoorden is een meer substantiële theorie over ethiek in virtuele werelden noodzakelijk. Een theorie die niet enkel ingaat op de condities waaronder virtuele handelingen ons moreel problematisch toeschijnen, maar een theorie die ook aangeeft of er ooit voldoende grond is voor een dergelijke indruk. Het is namelijk mogelijk dat de virtuele handelingen van Lex alleen maar moreel problematisch lijken, zonder het daadwerkelijk te zijn. Zijn vriend Willem kan bijvoorbeeld preuts zijn of lid van een samenleving met extreem conservatieve waarden. In dat geval zou het goed kunnen dat er

niets intrinsiek fout is met opgewonden raken door het plegen van een virtuele verkrachting. Willem's indruk dat Lex' virtuele handelingen moreel problematisch zijn zou dan vergelijkbaar zijn met een gevoel van moreel ongemak dat een sterk religieus persoon voelt als hij twee mannen hand in hand ziet lopen. Willem heeft het gevoel dat er iets moreel fout is met wat Lex doet in de virtuele wereld, maar dit gevoel is wellicht ongegrond.

### 3. Virtueel wangedrag en slecht karakter

Soms hebben we het gevoel dat er iets moreel fout is met iemands virtuele handelingen. Ik heb dit gevoel 'moreel ongemak' genoemd. De vraag is of dit gevoel van moreel ongemak ooit gegrond is. Bij het beantwoorden van deze vraag moeten we twee bevindingen uit het voorgaande in het oog houden: Ten eerste dat virtuele handelingen moeilijk moreel te evalueren zijn wanneer ze op zichzelf beschouwd worden. Als we deze handelingen op zich beschouwen zijn ze amoreel, eerder dan immoreel. Een tweede belangrijk inzicht is dat één en dezelfde virtuele handeling zowel moreel neutraal als moreel fout kan lijken afhankelijk van de context waarin ze wordt gerealiseerd. Een goede theorie over ethiek in virtuele werelden moet deze twee inzichten in ogenschouw nemen. Zijn er wellicht al theorieën op de markt die met deze inzichten rekening houden en een rechtvaardiging bieden voor het morele ongemak dat we voelen bij bepaalde virtuele handelingen?

Een eerste kandidaat is een deugdenethische benadering van virtueel geweld. Volgens Matt McCormick (2010, 277) kan enkel deze benadering onze intuïtie dat er iets verkeerd is met excessief virtueel geweld rechtvaardigen. Hij vraagt de lezer zich de verkrachting van een virtueel kind in te beelden. De consequentialist kan het gevoel dat hier iets moreel fout aan is niet verklaren, aangezien geen enkel werkelijk kind erdoor geschaad wordt.[7] De deontologische ethicus heeft ook problemen om dit te verklaren, omdat het niet de intentie is van de virtuele verkrachter om een echt kind te verkrachten.[8] Het is zijn intentie om kinderverkrachting te simuleren en het is maar de vraag of deze intentie problematisch is zolang hij er niet naar handelt door reële kinderen te misbruiken. Consequentialisme en deontologie kunnen het gevoel dat er iets mis is met virtuele kinderverkrachting dus niet rechtvaardigen. Volgens McCormick komt dit omdat deze benaderingen de virtuele handeling geïsoleerd bekijken. Hij denkt, net als ik, dat we niet enkel op de handeling zelf moeten focussen, maar dat we de actor in onze analyse moeten betrekken. Deze aanpak is kenmerkend voor de deugdenethiek in het algemeen. De deugdeneticus is niet zo zeer geïnteresseerd in de goedheid of slechtheid van individuele acties. In plaats daarvan richt hij zich op de ontwikkeling van een goed karakter (waaraan dan weer goede handelingen kunnen ontspruiten). De nadruk ligt dus niet op de 'juistheid' of 'foutheid' van individuele acties, maar eerder op de goedheid of slechtheid van het karakter van de actor.

Virtueel geweld is vanuit dit perspectief moreel problematisch wanneer het de ontwikkeling van een goed karakter in de weg zit. Gewelddadige videogames zouden de speler doen wennen aan ondeugd (door representaties van diefstal, moord, verkrachting) in plaats van aan deugd.[9] Voor McCormick rechtvaardigt dit de intuïtie dat er iets mis is, niet enkel met virtuele kinderverkrachting, maar met alle vormen van virtueel geweld.[10]

Deze deugdenethische argumentatie wordt verder uitgewerkt door Marc Coeckelbergh. Zo argumenteert Coeckelbergh (2011, 89-105) dat een deugdzaam persoon *empathisch* is. Een goed persoon kan zich in een ander verplaatsen en is zich bewust van wat ze doormaken. De deugd van de empathie kan Willem ertoe drijven een oude man die gevallen is te helpen of een vriend wiens hart gebroken is te troosten. Bovendien zal een empathisch persoon het eigen gedrag ook kritischer bekijken. Ze kan zich namelijk verbeelden de eigen acties door de

ogen van een ander te zien (idem, 93-96). Omwille van deze redenen zien we empathie als iets goeds. Het past ook mooi in het deugdenethisch perspectief omdat empathie geen eigenschap is van een goede handeling, maar van een goed persoon. Het is een bewonderingswaardige dispositie en een vruchtbare bodem voor concrete handelingen. Daarom prijzen we mensen die empathisch zijn en laken we mensen die het niet zijn.

Volgens Coeckelbergh is virtueel geweld moreel problematisch omdat het de ontwikkeling van een empathische dispositie, en dus de ontwikkeling van een goed karakter, hindert. Dat zou het doen op twee manieren.

In de eerste plaats zijn virtuele werelden bevolkt door mensachtige figuren die geen echte anderen zijn. Dit zou antisociaal gedrag tegen alle mensachtige entiteiten in de hand werken. In een virtueel voetbalspel kan Lex iedere tegenstander onderuit halen vanuit de gedachte dat dit toch bij niemand pijn zal veroorzaken. Het probleem, volgens Coeckelbergh (idem, 95), is dat dergelijke virtuele acties leiden tot een weinig empathische houding tegenover alle mensachtige figuren (werkelijk en gerepresenteerd).

Daarnaast weet de speler van de videogame dat de mensachtige figuren in videogames geen echte anderen zijn. Daarom zal hij niet geneigd zijn het eigen gedrag door hun ogen te bekijken. Wanneer Lex een echt potje voetbal speelt weet hij dat de ogen van reële anderen op hem rusten. Nadat hij een andere speler venijnig onderuit geschoffeld heeft, kan hij zich schamen omdat de kans reëel is dat anderen hem hebben gezien en zijn handeling afkeuren. De blik van reële anderen functioneert hier dus als aanleiding voor morele zelfevaluatie. In de virtuele realiteit is een dergelijke blik echter afwezig. Het spelen van videogames traint ons niet in een cruciale morele vaardigheid: je eigen gedrag door de ogen van anderen bekijken en zo jezelf moreel evalueren.<sup>[11]</sup>

Uit deze twee argumenten concludeert Coeckelbergh (idem, 96) dat virtueel geweld slecht is, omdat het ons moreel ongevoelig zou maken in plaats van deugdzzaam. Als dat waar is, dan is ons buikgevoel dat er iets mis is met sommige virtuele handelingen – zoals virtuele moord en verkrachting – gerechtvaardigd. Ik heb echter twee problemen met deze deugdenethische benadering.

Ten eerste respecteert deze benadering slechts één van de criteria waaraan een goede theorie van virtueel geweld moet voldoen. Als McCormick en Coeckelbergh gelijk hebben, dan is virtueel geweld in iedere context fout. Als iedere virtuele geweldshandeling ons minder empathisch maakt, zoals zij stellen, dan is het simuleren van geweld altijd slecht. Ik betwijfel dit. In toneelstukken, maar ook in het spel van kinderen, wordt vaak geweld gesimuleerd. Als de deugdenethici gelijk hebben, dan doen acteurs en kinderen iets moreel fout als ze elkaar fictief pijn doen. Deze conclusie lijkt me niet intuïtief. Schaadt een acteur zijn karakter door een moordenaar te spelen? Wordt het karakter van een kind geschaad als het riddertje speelt met een vriendje? Of cowboy en indiaantje? Het lijkt niet direct intuïtief dergelijke activiteiten als moreel laakbaar te beschouwen.

Als het op gesimuleerd geweld aankomt zijn deugdenethici te *moralistisch*. Hoewel ze erkennen dat virtuele handelingen op zich moeilijk moreel te evalueren zijn, en we dus moeten kijken naar de context waarin ze worden gerealiseerd, lijken ze geen context te kunnen bedenken waarin virtueel geweld niet problematisch is. Dit doet onrecht aan het moreel neutrale karakter van veel gevallen van fictief geweld. Meestal hebben we geen enkel probleem met acteurs die moordenaars spelen (*tenzij* de acteur zich bijvoorbeeld bloeddorstig gaat voelen tijdens het spelen). Evenmin hebben we een probleem met jongetjes die riddertje



spelen (*tenzij* één van hen echt agressief wordt). En zelfs het spelen van het verkrachtingsspel in het kader van wetenschappelijk onderzoek veroordelen we niet (*tenzij* de onderzoeker toch opgewonden raakt door het spel). Virtueel geweld is dus niet fout in iedere context. Aangezien de deugdenethici dit feit niet kunnen accommoderen, laat hun theorie te wensen over.

Een tweede probleem met de deugdenethische positie is dat ze de waarheid van een empirische claim veronderstelt. Deugdethici kunnen enkel stellen dat virtueel geweld verwerpelijk is als er een oorzakelijke link is tussen het spelen van gewelddadige games en een negatieve morele ontwikkeling (*in casu*: een minder empathisch karakter). Bij gebrek aan empirisch bewijs voor de claim dat het verrichten van virtuele geweldshandelingen negatieve repercussies voor de morele ontwikkeling heeft, kan men dus niet beweren dat dergelijke games het karakter schaden.[12]

Natuurlijk is het mogelijk dat er *ooit* een oorzakelijk verband wordt aangetoond tussen het spelen van gewelddadige games en het ontwikkelen van karaktereigenschap die moreel te laken zijn. Ik denk echter dat de morele laakbaarheid van bepaalde virtuele handelingen – begeleid door zekere mentale toestanden – ook te verklaren is zonder een dergelijk empirisch bewijs.

Ik wil dus een alternatieve rechtvaardiging uitwerken voor het morele ongemak dat we voelen als we bepaalde virtuele handelingen observeren. Als Lex opgewonden is tijdens het spelen van het verkrachtingsspel kan Willem het gevoel hebben dat er iets mis is met wat Lex doet. Maar hij heeft dit gevoel niet omdat Lex' virtuele handelingen een negatief *effect* hebben op diens karakter. Ik denk dat het eerder omgekeerd is: Lex' virtuele handelingen en gevoelens zijn problematisch omdat ze een *indicatie* van slecht karakter zouden zijn. Dat wil zeggen: een *teken* dat het karakter van Lex al slecht is. De combinatie van zekere virtuele handelingen met bepaalde gemoedstoestanden is hier een *symptoom* van. Dit is een omkering van de deugdenethische visie. Als we bepaalde virtuele handelingen moreel veroordelen doen we dat niet omdat we vrezen dat het de morele ontwikkeling van het karakter zal storen. We voelen ons ongemakkelijk omdat we het virtuele gedrag als een teken van slecht karakter – het bezitten van onwenselijke disposities zoals een neiging om te genieten van geweld – beschouwen.

Virtuele geweldshandelingen, vergezeld door bepaalde gevoelens of gedachtes, kunnen worden geïnterpreteerd als symptomatisch voor het slechte karakter van de speler. Vergelijk het met ziektesymptomen, waarbij bepaalde waarneembare toestanden geïnterpreteerd worden als uitingen van een onderliggende (en dus onzichtbare) toestand (ziekte) die we bovendien als onwenselijk beschouwen.

Op gelijkaardige wijze interpreteert Willem de virtuele handelingen en gevoelens van Lex als een teken van een onzichtbare maar onwenselijke toestand (een bepaalde aanleg tot geweld of seksueel wangedrag). Deze ontdekking kan een onprettige verrassing voor Willem zijn. Sterker nog, het kan ook voor Lex een onprettige verrassing zijn dat hij opgewonden raakt van het verkrachtingsspel. De opwinding die hij voelt tijdens het verrichten van virtuele verkrachting is een indicatie dat hij een onwenselijke dispositie heeft. Hij geniet van iets waar hij niet van zou mogen genieten.

Hoewel ik uitgebreid ben ingegaan op het voorbeeld van virtuele verkrachting, is het mijn doel een *framework* te bieden dat onze morele beoordelingen van allerlei vormen van virtuele handelingen kan verklaren.

Neem het voorbeeld van virtuele moord. In principe hebben we geen morele problemen met virtuele moord. Mijn positie is dat virtuele moord niet op zich laakbaar is, maar dat wel kan worden door de mentale toestanden van spelers. Als een speler agressief is tijdens het spelen van een moordspel kunnen we haar virtuele handelingen als moreel slecht beoordelen. Dat komt omdat we deze mentale toestanden – in combinatie met de virtuele handelingen die ze begeleiden – zien als indicatie van onwenselijke hoewel onzichtbare disposities (bijvoorbeeld 'liefde voor geweld'). De combinatie van bepaalde virtuele handelingen begeleidt door bepaalde mentale handelingen zien we dus ook in het geval van virtuele moord als indicatie van laakbare disposities.

Natuurlijk kunnen we fouten maken in onze interpretatie van symptomen van een goed of slecht karakter. Als Lex het verkrachtingspel in opgewonden toestand speelt, kan Willem dat interpreteren als teken voor de aanwezigheid van onwenselijke (seksuele) disposities. Maar hij kan zich vergissen. Stel dat Lex een erotische roman had gelezen vlak voor hij begon te spelen en door de beschrijving van een seksscène tussen twee volwassenen in een opgewonden toestand is gekomen. Als hij begint met spelen is hij nog opgewonden door deze roman. Toch zou het niet gerechtvaardigd zijn hem hiervoor moreel te veroordelen. De bron van de opwindings is immers niet de virtuele verkrachting maar de roman. Hoewel Willem dus een goede reden heeft voor zijn morele ongemak – hij ziet Lex het spel spelen in opgewonden toestand – is er uiteindelijk niet veel mis met Lex' virtuele gedrag.

Virtueel geweld is niet in alle gevallen moreel fout. Morele evaluatie van virtuele acties is gerechtvaardigd als, en enkel als, aan de volgende condities is voldaan:

1. De handelingen worden vergezeld door bepaalde gevoelens of gedachten bij degene die de handeling verricht, zoals agressie of opwindings.
2. Deze mentale toestanden moeten door het verrichten van de virtuele handelingen zelf veroorzaakt zijn, niet door iets anders (b.v. een erotisch roman).

Als deze voorwaarden niet vervuld zijn dan is het morele ongemak dat we voelen bij een virtuele handeling ongegrond. Als ze wel vervuld zijn, dan oordelen we terecht dat er iets moreel fout is aan het virtuele gedrag (ook al blijft het zonder repercussies in de realiteit). Wat we in dit geval veroordelen is niet zozeer de virtuele handeling zelf, maar de reële persoon achter deze handeling. Diens virtuele handelingen zijn 'slecht' omdat ze een indicatie zijn van iets onderliggends dat we als slecht beschouwen. Zoals rook slecht is omdat het mogelijk een indicatie is dat ons huis in brand staat, en vlekken slecht zijn als indicatie van een ernstige ziekte, zo zijn ook sommige virtuele handelingen (wanneer ze worden begeleid door bepaalde mentale toestanden) slecht omdat ze wijzen op een slecht karakter en onwenselijke voorkeuren of disposities.

[ga.gooskens@gmail.com](mailto:ga.gooskens@gmail.com) <sup>[1]</sup>

## Bibliografie

Coeckelbergh, Marc (2011). 'Virtue, Empathy, and Vulnerability. Evaluating Violence in Digital Games' in: Karolien Poels and Steven Malliet (eds.), *Vice City Virtue*. Leuven: Acco Academic, 89-105.

Husserl, Edmund (2005). *Phantasy, Image-Consciousness, and Memory*, translated by John Brough. Dordrecht: Springer.

McCormick, Matt (2001). 'Is it wrong to play violent video games?' in: *Ethics and Information Technology*, 3, 277-287.

Schulzke, Marc (2010). 'Defending the Morality of Violent Video Games' in: *Ethics and Information Technology*, 12, 127-138.

[1] Dit spel bestaat echt. Het komt uit Japan een heet *RapeLay*. Zie: <http://en.wikipedia.org/wiki/RapeLay> <sup>[2]</sup> (bezoekt op 30 oktober 2013).

[2] De Amerikaanse advocaat en activist Jack Thompson is voor een volledig verbod op gewelddadige games. (zie: [http://voices.washingtonpost.com/posttech/2007/04/va\\_tech\\_dr\\_phil\\_jack\\_thompson.html](http://voices.washingtonpost.com/posttech/2007/04/va_tech_dr_phil_jack_thompson.html) <sup>[3]</sup>) (bezoekt op 30 oktober 2013).

[3] In Coetzees boek wordt beschreven hoe de dochter van een in ongenade geraakte hoogleraar in haar huis op het Zuid-Afrikaanse platteland door een groep mannen wordt verkracht en van één van hen zwanger raakt. *Irréversible* is een Franse film over twee mannen die een verkrachte vriendin willen wreken.

[4] Uiteraard zijn er verschillen tussen de acteur en de *gamer*: waar de eerste zijn best moet doen een slecht karakter overtuigend neer te zetten voor een publiek, hoeft een *gamer* dat niet. De *gamer* hoeft minder moeite te doen om de representatie te *genereren* (dat doet de game immers voor hem) en kan daardoor makkelijker opgaan in deze representatie. Deze mogelijkheid verklaart wellicht waarom we het gevoel hebben dat de moordenaar dichter bij de *gamer* staat dan de acteur, die niet zozeer van de representatie 'geniet' maar deze genereert voor een publiek. Feit blijft echter dat een fictief karakter, en niet de *gamer* als reëel persoon, de dader is van het fictieve geweld.

[5] Men kan stellen dat de opwindning van Lex slecht is omdat hij deze voelde bij een *fysieke tegenspeler*. Als een tegenspeler ontbreekt – zoals in een *game* het geval is – is het wellicht minder erg opwindning te voelen. Uit het argument in de volgende alinea's blijkt echter dat het irrelevant is of men te maken heeft met een fysieke tegenspeler of niet. Ik bepleit dat sommige virtuele handelingen – vergezeld door bepaalde mentale toestanden – problematisch zijn, omdat ze iets zeggen over het karakter van de speler. We kunnen ons voorstellen dat iemand opgewonden is tijdens een verkrachtingsscène (virtueel of in het theater) en de tegenspeler op geen enkele manier schade toebrengt. Bijvoorbeeld door haar mentale toestand volledig geheim te houden voor de tegenspeler en er niet naar te handelen. Toch blijft de toestand van de speler moreel problematisch. Niet omdat een reëel persoon gekwetst wordt, maar omdat het ons verontrustende informatie geeft over zijn disposities.

[6] Ik zeg 'in principe' omdat het natuurlijk mogelijk is dat een acteur zeer vertrouwd is met bijvoorbeeld gevoelens van agressie. Zelfs in dit geval zal de acteur die gevoelens echter in een bepaalde situatie – namelijk die van een bepaalde scène – moeten kunnen oproepen en dit vraagt van hem zich in te leven in een emotie die hem (in ieder geval op dat moment) vreemd is.

[7] Natuurlijk zou men kunnen betogen dat de virtuele verkrachting van een kind een instantiatie van kinderporno is, dat kinderporno bekijken laakbaar is en virtuele verkrachting dus ook. Hoewel ik dat niet in vraag wil stellen is er hier een complicatie: het gaat hier niet om reële, maar om virtuele kinderpornografie. Door de productie van deze beelden zijn geen reële kinderen geschaad. Dat wil niet zeggen dat virtuele kinderporno toegelaten is, maar dat het moeilijk is deze vorm van pornografie af te wijzen op basis van een consequentialistisch argument (dat zich moet beroepen op de reële negatieve repercussies van een handeling).

[8] Iets soortgelijks kunnen we zeggen over mensen die over pedofiele handelingen *fantaseren*. Zonder te stellen dat dit toelaatbaar is, kan men wel argumenteren dat een deontologisch argument tegen dergelijke fantasieën moeilijk is. Degene die dit fantaseert heeft immers niet per se een intentie om de handelingen waarover hij fantaseert ook echt uit te voeren. Men kan zich namelijk allerlei moreel verwerpelijke zaken inbeelden, zonder de intentie hebben deze ook te realiseren. Zo kan ik me verbeelden het huis van de burens in brand te steken, zonder de intentie te hebben dat ook echt te doen.

[9] Deze argumentatie van McCormick doet denken aan de zorgen van Plato in Boek X van de *Republiek*.

[10] McCormick (2001), 286: '... the moral problem is with its detrimental effect on a person's character.'

[11] Hier zit een zwakte in de positie van Coeckelbergh: er zijn veel activiteiten die ons hier niet in trainen - patience spelen, voor jezelf koken, opdrukken – waarvan het niet intuïtief is ze als moreel problematisch te beschouwen.

[12] Er is onderzoek dat zou aantonen dat de regio's van het brein die verantwoordelijk zijn voor empathie inactief zouden zijn tijdens het spelen van videogames. Dit onderzoek is dubieus. (Voor een bespreking ervan en kritiek erop zie ook: Marcus Schulzke's 'Defending the Morality of Violent Video Games', 132-134). In de eerste plaats is het aantal proefpersonen erg laag. Ten tweede kun je argumenteren dat de proefpersonen niet empathisch waren omdat ze tijdens het spelen van de game niet met echte personen interacteerden.. Ten derde hebben de onderzoekers niet aangetoond dat de met empathie geassocieerde onderdelen van de hersenen ook na het spelen inactief bleven.

© Estheticatijdschrift.nl

---

Gedownload van de pagina's van <http://www.estheticatijdschrift.nl>

**Links:**

[1] <mailto:ga.gooskens@gmail.com>

[2] <http://en.wikipedia.org/wiki/RapeLay>

[3] [http://voices.washingtonpost.com/posttech/2007/04/va\\_tech\\_dr\\_phil\\_jack\\_thompson.html](http://voices.washingtonpost.com/posttech/2007/04/va_tech_dr_phil_jack_thompson.html)