

‘Ceci n’est pas race’.

Racisme in de videogame Resident Evil 5

Steven Kraan

0154911

11 augustus 2010

Blok 4, 2010

Rob Leurs

Scriptie Master Film- en Televisiewetenschap UU



‘Ceci n’est pas race’

Racisme in de videogame Resident Evil 5

Inhoudsopgave

1. Inleiding	bladzijde 3
2. Het spel Resident Evil	bladzijde 5
3. Corpus en Methode	bladzijde 6
4. Theoretisch kader	bladzijde 7
5. Drie categorieën uit discussie IGN	bladzijde 9
5.1. RE5 is niet een racistisch spel	bladzijde 9
5.1a Witte etniciteit minder belangrijk	bladzijde 9
5.1b Racisme bestaat niet meer	bladzijde 11
5.1c De zwarte gamer als autoriteit	bladzijde 12
5.2 RE5 is wel een racistisch spel	bladzijde 13
5.2a Beelden doen denken aan slavernij	bladzijde 13
5.2b Spelpersonage Sheva in RE5	bladzijde 14
5.2c De Afrikanen gestereotypeerd	bladzijde 15
5.3 Dit is een zinloze discussie	bladzijde 17
6. Twee thema’s uitgelicht	bladzijde 18
6.1 Wit is non-identiteit	bladzijde 18
6.2 Slavernij als vast historisch gegeven	bladzijde 21
7. Vergelijking twee thema’s	bladzijde 25
7.1 De zwarte gamer	bladzijde 25
7.2 De witte gamer	bladzijde 27
8. Conclusie	bladzijde 29
9. Literatuurlijst	bladzijde 31

1. Inleiding

Het is anno februari 2009. Een demo van de videogame Resident Evil 5 (RE5) is net verschenen voor de spelcomputers PlayStation3 en XBOX360, de zogenaamde *next-generation consoles*. De eerder verschenen trailer en screenshots genereerden een reeks discussies over vermeend racisme. In het spel, met een fictief Afrikaans land als locatie, moet een witte Amerikaanse hoofdpersoon zich door hordes verzombificeerde Afrikanen heenschieten.

Journalist Hillary Goldstein wijdt een artikel¹ aan het spel op de uitermate populaire, Amerikaanse media-en-gamewebsite *IGN.com*. Goldstein belicht zowel de argumenten vóór als tegen racisme en komt tot de conclusie dat er geen sprake is van intentioneel racisme. Hij geeft aan dat de heftigheid van de beelden echter niet onderschat moet worden, net als de mogelijke impact die deze beelden op mensen kunnen hebben. De gamer wordt indirect gevraagd te reageren op het artikel en te laten weten hoe hij erover denkt.

Do these images and the fact that the core gameplay has you shooting black men and women make RE5 racist? The answer is going to vary greatly from one person to the next and, perhaps more significantly, from one region to the next. (...) In Europe and America, where racism continues to be an issue to this day, and where, less than two centuries ago, slavery was legal, the imagery will likely resonate more substantially.²

Er ontpopt zich een immense discussie van maar liefst 2155 reacties. Al snel wordt duidelijk dat deze discussie weinig gaat over het spel zelf. Etniciteit, als onderdeel van identiteit, blijkt namelijk een belangrijke drijfveer te zijn om je te mengen in deze discussie. Zo introduceren gamers zichzelf niet met naam of geslacht, maar met etniciteit. 'Hoi, ik ben zwart, wit, geel, Mexicaans', enzovoort. De gamer geeft met deze discussie aan dat een spel deel uitmaakt van zijn identiteit. Sterker nog: het fungeert als een verlengstuk ervan. Er ontstaat een discussie die over de identiteit van de gamer onderhandelt.

Het is niet de eerste keer dat een videogame onder vuur ligt. Sterker nog, het is aan orde van de dag. Wanneer een spel een excessief element bevat zoals geweld of expliciete seksualiteit, kun je er in principe gif op innemen dat er een discussie over ontstaat. Het zijn populaire onderwerpen voor het nieuws. Kamervragen worden erover gesteld, televisieprogramma's uiten hun bezorgdheid, winkelketens weigeren bepaalde spellen te verkopen etc. Gamers bevinden zich met grote regelmaat in het verdomhoekje. Een discussie

¹ Hillary Goldstein 'Editorial: Is Resident Evil 5 racist?' *IGN.com*. 10 februari 2009. Laatst bezocht 9 augustus 2010. <http://xbox360.ign.com/articles/953/953114p1.html>.

² Hillary Goldstein, blz. 1-2

omtrent racisme heeft nog niet eerder op een zo'n grote schaal plaatsgevonden en is daarmee een interessant onderwerp om nader te bekijken. Hoe gaan gamers zelf om met een dergelijke ,maatschappelijke discussie, temeer omdat het hen gezien het grote aantal reacties zo gevoelig ligt? Hoe plaatsen zij zich als gamer in deze discussie ten opzichte van het spel? Het brengt mij tot de volgende onderzoeksvraag: Hoe behandelen gamers de vraag of de videogame Resident Evil 5 racistisch is of niet.

2. Het spel Resident Evil

Resident Evil is één van de populairste videogamereeksen. De Japanse videogamefabrikant Capcom bracht het eerste deel uit in 1993 voor de Playstation 1, de eerste spelcomputer van Sony. Het spel was een groot succes en maakte dat Sony een geduchte concurrent werd voor videogamegiganten Nintendo en Sega. Het betekende tevens de geboorte van het 'survival horror' genre, het soort spel waarin je als speler gruwelijke situaties moet zien te overleven. Een genre wat ooit al werd geïntroduceerd door Alone in the Dark, maar pas met de komst van Resident Evil bekend werd bij een groter publiek. Resident Evil 1 was het startschot voor vier officiële vervolgen, 14 spin-offs zoals Resident Evil Survivor en Resident Evil Veronica, vele succesvolle en minder succesvolle imitatiespelletjes en drie Hollywoodfilms waarvan het vierde deel momenteel in productie is. Inmiddels verschijnt de RE-reeks op alle mogelijke spelcomputers en staat iedere nieuwe titel garant voor hoge verkoopcijfers.

De spelopzet van Resident Evil is als volgt. Er is een virus uitgebroken, het T-virus, dat mensen doet veranderen in bloeddorstige zombies. Jij, als hoofdpersoon, bent op zoek naar degene die verantwoordelijk is voor het virus. De zoektocht die je hiervoor moet ondernemen gaat gepaard met veel expliciet geweld, geweld waar je niet aan ontkomt. Dit in tegenstelling tot andere survival-horror spelen, zoals Silent Hill, waarin de speler de keuze heeft om geweldadige confrontaties uit de weg te gaan. In Resident Evil is het juist de bedoeling zoveel mogelijk te slachtoffers te maken, gezien de bonussen die het oplevert en je anders niet verder kan komen in het spel.

In de voorgaande delen hadden de zombies overwegend een witte huidskleur en waren van een Westerse afkomst. Het spel had als locaties een fictief Noord-Amerika en Europa. Zombies van een andere huidskleur of afkomst kon je op één hand tellen. Deel vijf speelt zich echter af in een fictief Afrikaans land, met als gevolg dat de zombies nu voor het eerst overwegend de zwarte huidskleur hebben. Naar aanleiding van deze verandering is er een discussie losgebarsten over vermeend racisme in RE5.

3. Corpus en Methode

In dit onderzoek heb ik gebruik gemaakt van de discussie over racisme in RE5 die plaatsvond op de gamewebsite IGN naar aanleiding van een opiniestuk op diezelfde website. De reden dat ik voor IGN heb gekozen, is omdat het één van de meest populaire gamewebsites is en de vakkundigheid en professionaliteit van zowel de artikelen als journalisten hoog aangeschreven staan onder gamers. Ik heb ervoor gekozen om alle 2155 reacties op het artikel door te nemen om een zo breed mogelijk eerste beeld te krijgen van deze discussie. (zie bijlage) Vanuit Grounded Theory heb ik de argumenten in de discussie gecodeerd. Ik heb deze ingedeeld in drie verschillende categorieën: ‘wel racistisch’, ‘niet racistisch’ en ‘deze discussie is zinloos’. Hierin kwamen twee thema’s tot uiting over de identiteit van de gamer vanuit hun etniciteit bekeken, die ik verder heb uitgewerkt middels een discoursanalyse. Het zijn de thema’s: ‘wit is een non-identiteit’ en ‘slavernij als vast historisch gegeven.’ Deze twee thema’s kwamen tot uiting omdat ze zich in eerste instantie onttrekken aan de discussie door niet zozeer te gaan over of RE5 racistisch is of niet, maar zich bezig te houden met de vorming van de identiteit van de gamer in relatie tot etniciteit. Om te zien hoe deze twee thema’s zich tot elkaar verhouden, heb ik ze opgesteld in een vergelijking aan de hand van theorie van Richard Dyer, Stuart Hall en John Fiske. Hierdoor kon ik inzichtelijk maken wat de betekenis is die gamers geven aan deze discussie over racisme in RE5. Vervolgens kon ik de resultaten die hieruit voortkwamen presenteren in een conclusie over de wijze waarop de gamer omgaat met het vraagstuk of RE5 racistisch is of niet.

Aangezien het om de identiteit van de gamer gaat in relatie tot etniciteit, krijg je te maken met de ‘witte’ en de ‘zwarte’ gamer. Hiermee bedoel ik niet de etniciteit van de gamer op basis van zijn huidskleur in de werkelijkheid, aangezien deze niet zichtbaar is. Ik bepaal ‘zwart’ en ‘wit’ op basis van de uitspraken die beschouwd kunnen worden als witte of zwarte uitspraken. Het is een witte uitspraak wanneer een gamer het opneemt voor de witte etniciteit en het is een zwarte uitspraak wanneer een gamer het opneemt voor de zwarte etniciteit. De reden voor deze inkadering is om zo de materie in dit onderzoek beter te kunnen interpreteren en presenteren.

4. Theoretisch kader

Om te onderzoeken hoe gamers de vraag behandelen of het spel RE5 racistisch is of niet, zal ik aan theorie refereren van Richard Dyer, John Fiske en Stuart Hall.

In het boek 'White'³ heeft Richard Dyer het over de representatie en de hieruit voortkomende identiteit vanuit de witte etniciteit. Zo zegt Dyer dat de witte etniciteit altijd heeft gefungeerd als standaard en norm van het gehele menselijke ras. Door deze dominante positie ten opzichte van andere etniciteiten, waren het de andere etniciteiten die zich hier van moesten loskoppelen om zo een eigen etniciteit te kunnen ontwikkelen. Alle andere etniciteiten hebben deze ontwikkeling doorgemaakt, behalve de witte etniciteit zelf. Doordat wit het synoniem was voor de mens, heeft de witte etniciteit zich ook nooit hoeven te ontwikkelen. Er was geen uitgesproken etniciteit nodig vanwege de dominante positie. De witte etniciteit was naast dominant ook onderdrukkend en plaatste zich boven andere etniciteiten. Echter, nu de laatste decennia de verschillende etniciteiten als gelijkwaardig worden beschouwd, ontdekt de witte etniciteit dit gebrek aan ontwikkeling. Gevolg is nu dat de witte etniciteit volgens Dyer een non-etniciteit is. In de discussie over racisme in RE5 speelt etniciteit een belangrijke rol en de theorie van Dyer haakt goed in op de identiteit van de witte gamer.

Het niet hebben van een etniciteit, is een positiebepaling van de identiteit. In deze discussie gaat het over positiebepaling. Het gaat om de wijze waarop de gamer zich positioneert in deze discussie op basis van hun etniciteit. John Fiske heeft het in *Television Culture*⁴ over subjectposities. In deze discussie gaat het over de subjectpositie van de gamer en dan specifiek over die van de witte gamer en die van de zwarte gamer. Hoe verhouden deze twee zich tegen over elkaar, wie beïnvloedt wie, wie vormt wat bij de ander, wat is de balans, de verhouding, de relatie en het onderscheid? De vorming van een identiteit is altijd op basis van een andere subjectpositie dan die van jezelf. De witte en de zwarte gamer zijn twee subjectposities die in een onderlinge relatie invloed op elkaar uitoefenen om uiteindelijk zo een identiteit te kunnen vormen. Betekenis wordt geconstrueerd aan de hand van de vorming van een identiteit.

Dyer heeft het met name over de witte etniciteit. Stuart Hall heeft het over de culturele identiteit van de Jamaicanen en daarmee de zwarte etniciteit.⁵ Om verder te onderzoeken hoe

³ Dyer, Richard. *White*. Londen: Routledge, 2008

⁴ Fiske, John. *Television Culture*. Londen: Routledge, 2002

⁵ Hall, Stuart. 'Cultural identity and Diaspora.' In: *Colonial Discourse and Postcolonial Theory: A Reader*. Red. Patrick Williams and Laura Chrisman. New York: Columbia UP, 1994: blz. 51-84

de zwarte etniciteit en daaraan verbonden de vorming van identiteit in elkaar steekt, gebruik ik de theorie van Stuart Hall. Hij bespreekt culturele identiteit van de Jamaicanen, de Afro-Caribische identiteit, en hoe daarin de zwarte identiteit gevormd is door slavernij als vast historisch gegeven. Zo zegt Hall dat de zwarte etniciteit pas ontstond nadat de Jamaicanen er achter kwamen dat ze afstammelingen waren van slaven. Het was toen pas voor het eerst dat er een collectieve verbondenheid ontstond, iets waar het daarvoor aan ontbrak. Het slavernijverleden als vast historisch gegeven zorgde voor een etniciteit. Wat Hall wel zegt, is dat dit slavernijverleden kan worden gebruikt voor de vorming van een identiteit, maar dat het niet als een vast onderdeel van de gehele identiteit mag bepalen. Dit is juist wel het geval bij de zwarte gamer die het slavernijverleden als vast historisch gegeven gebruikt en daar zijn identiteit op baseert (op het slachtofferschap).

Waar Dyer het over de non-etniciteit van de witte etniciteit heeft, gaat het bij Hall over de zeer uitgesproken identiteit vanuit de zwarte etniciteit. Dit zorgt voor een verhouding tussen de witte en de zwarte gamer die ik verder zal belichten aan de hand van de verschillende argumenten in deze discussie.

Voor dit onderzoek zal ik een discoursanalyse uitvoeren. Een discours is volgens John Fiske:

(...) a language or system of representation that had developed socially in order to make and circulate a coherent set of meanings about an important topic are. These meanings serve the interests of that section of society within which the discourse originates and which works ideologically to naturalize those meanings into common sense. (...) Discourse is thus a social act which may promote or oppose the dominant ideology, and is thus often referred to as a “discursive practice”.⁶

Discours staat voor een verzameling van waarden die gaan over representatie van de samenleving en die samen een ideologie vormen. Zo kan er een betekenis aan iets worden gegeven. Dit kan gaan om een betekenis die de dominante ideologie uitdraagt of één die ingaat tegen de dominante ideologie. Vanuit dit kader bekijk ik de etniciteit en uiteindelijk de identiteit van zowel de witte als de zwarte gamer en op deze wijze maak ik een schets van het discours omtrent de discussie over racisme in RE5.

⁶ Fiske: 2002, blz. 14

5. Drie categorieën uit discussie IGN

Wanneer je naar de discussie op IGN.com kijkt, kom je een verscheidenheid aan argumenten tegen. Wegens de grote diversiteit, heb ik er voor gekozen enkel de belangrijkste argumenten te belichten. Om een overzicht hierin te krijgen, zijn de argumenten ingedeeld in drie categorieën: ‘RE5 is niet racistisch’, ‘RE5 is wel racistisch’ en ‘deze discussie is zinloos’. Het merendeel van de argumenten kan worden geplaatst in de eerste categorie, aangezien het gros van de gamers van mening is dat RE5 geen racisme verweten kan worden. In de minderheid zijn de argumenten die vallen onder de categorie dat het spel niet racistisch is. Onder de categorie ‘discussie is zinloos’ vallen argumenten die gaan over ontbreken van het nut van deze discussie. Hoofdstuk 5 zal voornamelijk beschrijvend zijn en in het daaropvolgende hoofdstuk zal ik twee thema’s verder uitlichten en analyseren door ze met elkaar te vergelijken.

5.1. RE5 is niet een racistisch spel

De meeste gamers in deze discussie doen de aantijgingen van racisme betreft RE5 af als onzin en vinden dat het spel geen racisme verweten kan worden. Er wordt een breed scala aan argumenten gebruikt, maar er zijn drie terugkerende argumenten te ontdekken die het meeste worden ingezet. Er kunnen drie hoofdargumenten worden geconstrueerd binnen deze categorie.

5.1a Witte etniciteit minder belangrijk

Gamers vinden het spel RE5 niet racistisch, omdat zij van mening zijn dat geweld tegen de zwarte etniciteit niet erger zou mogen zijn dan geweld tegen andere etniciteiten. Een gebruikte redenering is dat het spel RE 4 toentertijd ook niet van racisme werd beschuldigd. De reden waarom dit spel er wordt bijgehaald, is naast dat het gaat om het voorgaande deel in de RE-reeks, er in dit spel zombies van voornamelijk Spaanse etniciteit zaten. Een gamer schrijft:

So ridiculous. RE4 had you killing hundreds of innocent Spanish people who were infected with the virus, but because the color of their skin was white, no one cared. But now that the enemies are Africans, people are kicking up a fuss.⁷

⁷ IGN.com, blz. 40

Gamers geven hiermee aan dat wanneer het vermoorden van Spaanse zombies als niet racistisch wordt gezien, het vermoorden van een andere etniciteit, in dit geval de zwarte, dit ook niet is. Het idee dat hierin naar voren komt, is dat alle etniciteiten gelijkwaardig zijn en het vermoorden van Afrikaanse zombies niet erger is dan het vermoorden van Spaanse zombies. Ook het vermoorden van zombies van witte etniciteit in eerdere RE-spellen wordt aangehaald als argument waarom RE5 niet racistisch is. In dit citaat wordt er gesproken over alle witte zombies die ooit zijn neergeknald:

Was it racist when city's full of white people were zombies? So just because the location changed to a predominantly black area of the map, its now racist?(...)⁸

Volgens gamers zou het vermoorden van zombies van witte etniciteit even zwaar tellen als het vermoorden van zombies van zwarte etniciteit. Gelijkheid is waar naar wordt gerefereerd en het wordt als oneerlijk beschouwd dat RE5 zomaar van racisme kan worden beschuldigd. Ook hier geldt dan het argument: als het vermoorden van witte zombies niet als racistisch werd gezien, dan geldt die behandeling ook voor RE5. Gamers zijn duidelijk geërgerd door het klagen over racisme in RE5. De witte etniciteit is al jarenlang het slachtoffer geweest in videogames. Wanneer de zogenaamde rollen een keer zijn omgedraaid, is er opeens sprake van racisme. Witte gamers uiten dat ze zich hierover verongelijkt voelen. Niet alleen de voorgaande delen van RE worden aangehaald maar alle videogames uit de geschiedenis waarin de witte etniciteit het doelwit was.

Well if this is racist, then what about every single other game in history that has a white person as a villain (...)⁹

Samenvattend, gamers vinden niet dat RE5 van racisme mag worden beschuldigd, omdat dit dan zou inhouden dat geweld tegen de zwarte etniciteit erger zou zijn dan geweld tegen een andere etniciteit. Deze voorkeursbehandeling schiet bij veel gamers het verkeerde keelgat in en vandaar dat zij vinden dat het geen probleem zou mogen zijn dat je zombies van zwarte etniciteit neerschiet. Ze eisen een gelijkwaardigheid van etniciteiten.

⁸ IGN.com, blz. 42

⁹ IGN.com, blz. 5

5.1b Racisme bestaat niet meer

Sommige gamers beantwoorden de vraag of RE5 racistisch is, omgekeerd. Zij kijken niet vanuit het spel naar racisme, maar vanuit racisme naar het spel. Racisme bestaat volgens hen namelijk niet meer en dus kan RE5 ook niet racistisch zijn. Het is iets wat tot het verleden behoort en wat los staat van de huidige generatie (gamers). En hoe het dan komt dat racisme niet langer meer bestaat in de Amerikaanse samenleving, is omdat Obama momenteel president is. Zo zegt een gamer:

It can't be racist, the US has a black as President.¹⁰

Met de komst van een president van zwarte etniciteit, maar ook voorbeelden van hoe zwarte mensen succesvol in de sport-en filmwereld zijn, maakt dat gamers van mening zijn dat racisme niet meer iets is van deze tijd.

Prejudice and discrimination may still exist, but RACISM is practically gone for the most part (...)¹¹

Sterker nog, er wordt gezegd dat een discussie als deze, racisme enkel doet opwaaien terwijl het er niet meer was. Net als over racisme, zijn gamers in deze discussie ook van mening dat slavernij iets is wat tot het verleden behoort en niet telkens weer moet worden opgerakeld, wat nu met deze discussie gebeurt. Racisme is iets van zo lang geleden waardoor het onzinnig zou zijn om je daar nu nog druk over te maken.

(...) why should I have to watch everything I do because my great great great grand dad lived in a time of slavery (...) and some one elses great great grand dad was a slave (...) the point is its gone soo this is stupid (...)¹²

Gamers distantiëren zich in deze discussie van slavernij door te zeggen dat het iets is van voor hun tijd. Ze vragen zich af waarom ze zelf aangesproken moeten worden op daden die verricht zijn in een ver verleden. Slavernij slaat los van ons en omdat wij er niks mee te maken hebben is het oneerlijk dat het erbij wordt gehaald in deze discussie.

Slavernij is iets wat tot het verleden behoort en niet iets wat in verband gebracht mag worden met RE5. Daarnaast is racisme praktisch weg volgens gamers en bewijzen daarvoor

¹⁰ IGN.com, blz. 45

¹¹ IGN.com, blz. 28

¹² IGN.com, blz. 5

zijn succesvolle zwarte Amerikanen zoals President Obama, filmsterren als Will Smith en Denzel Washington en sportsterren zoals Michael Jordan en Dennis Rodman. Wanneer er nog wel racisme zou bestaan, zouden deze personen nooit bereikt kunnen hebben wat ze nu bereikt hebben. Racisme is iets van vroeger en niet van nu en vandaar dat RE5 niet een racistisch spel is.

5.1c De zwarte gamer als autoriteit.

In dit thema waarin identiteit grotendeels op basis van etniciteit wordt gevoerd, maakt het uit welke huidskleur je als gamer hebt en welke waarde je argument heeft. Gamers presenteren zich niet alleen door te melden of ze wit of zwart zijn (en soms Spaanstalig en Aziatisch) maar ook of ze bijvoorbeeld zwarte vrienden hebben. De zwarte etniciteit heeft dan ook een duidelijke rol in deze discussie, één van autoriteit. Wanneer een gamer met een zwarte etniciteit iets zegt over RE5, lijkt dit volgens de gamer zwaarder te tellen dan argumenten aangevoerd door gamers van witte etniciteit. Zo worden argumenten ingezet om het spel als niet-racistisch te kunnen bepalen. In het geval van onderstaand citaat, staat hier letterlijk: ik ben zwart en zelfs ik vind het niet racistisch.

Met andere woorden, als een 'zwarte' persoon het spel RE5 al niet racistisch vind, kunnen andere etniciteiten het spel al helemaal niet als racistisch beschouwen. Want de zwarte etniciteit, zo wordt duidelijk in deze discussie, wordt gezien als 'meetmiddel' of er wel of geen sprake van racisme is in RE5. Want 'zij' zijn degene die zich aangesproken moeten voelen en zodoende het slachtoffer zouden zijn, mocht dit spel racisme bevatten. Echter, als 'zij' er geen problemen mee hebben, is er van racisme geen sprake.

Ok I'm black and i dont even find this racist. this is just something completely stupid.¹³

Deze zwarte gamer vindt RE5 niet racistisch, en hij kan het weten. Maar ook witte gamers gebruiken 'zwarte' mensen als autoriteit en argument waarom het RE5 niet racistisch is.

(...) i've talked to all my black friends at school and not a single one finds it racist.¹⁴

Mijn zwarte vrienden vinden het RE5 niet racistisch, dus het spel kan niet racistisch zijn. Zowel de zwarte als witte gamer in deze discussie gebruikt de zwarte etniciteit als manierom aan te geven waarom er geen sprake van racisme zou zijn. De zwarte gamer of zwarte vriend

¹³ IGN.com, blz. 19

¹⁴ IGN.com, blz. 238

dient kan als argument worden ingezet waarom RE5 niet racistisch is. Vanwege de autoritaire waarde die de mensen van zwarte etniciteit hebben en toebedeeld krijgen vanwege het idee dat zij het slachtoffer zijn van racisme, en zij daarom het meeste recht van spreken hebben, wordt het als voldoende argument gezien dat wanneer een zwarte gamer zegt dat het spel niet racistisch is, het ook zo moet zijn en daar niet verder aan te hoeven twifelen. Wanneer een zwarte persoon vindt dat RE5 geen racistisch spel is, is dat het argument.

5.2 RE5 is wel een racistisch spel

Naast gamers die geen racisme in RE5 zien, is er ook een groep gamers die van mening is dat er wel degelijk racistische elementen aan RE5 kleven.

5.2a Beelden doen denken aan slavernij

Er zijn dus ook gamers die in RE5 wel degelijk racisme zien. De groep gamers die dit standpunt aanhangen, zijn in vergelijking met hen die racisme in RE5 onzin vinden, aanzienlijk in de minderheid. Wat ook opvalt, is de manier van argumentatie voeren tussen deze twee partijen. Waar gamers die geen racisme in RE5 zien dit bewoorden in vrij krachtige, soms zelfs aanvallende taal, zijn de gamers die wel racisme zien in RE5 over het algemeen wat meer ingetogen. De volgende gamer is van mening, dat het naïef is om te denken dat er niks racistisch is aan RE5:

Honestly, I think it's incredibly naïve to suggest that there is nothing racist about RE5. It is impossible to ignore the history of the black image. (...) Just because, unintentionally, the game designers placed some racist imagery in the game, it doesn't stop the game from being racist in places (...)¹⁵

Los van of de game designers verantwoordelijk voor het spel, bewust of onbewust bepaalde racistische beelden in het spel hebben gestopt, dat neemt niet weg dat deze beelden in het spel zitten en het is dus op bepaalde punten als racistisch kan worden beschouwd. De beelden in RE5 bezitten namelijk connotaties met het slavernijverleden, connotaties die niet zomaar kunnen worden genegeerd. De volgende gamer gaat hier verder op door:

Being a minority in America you should never forget the fact that ALL of our ancestors, no matter the color of their skin, were considered second class to white people. Many white people still feel that way, including law enforcement and law

¹⁵ IGN.com, blz. 112

makers. But you telling black people to get over slavery is an ignorant comment that would make a skinhead blush (...)¹⁶

Slavernij kan niet worden vergeten. Niet alleen zijn de dingen die in het verleden zijn gebeurd hiervoor te ernstig, daarnaast wordt de zwarte etniciteit in het heden nog steeds geconfronteerd met het feit dat zij een minderheid zijn en zo ook op sommige momenten worden behandeld. Mensen daarom opdragen slavernij achter je te laten en te vergeten, is onzinnig en onmogelijk. Een andere gamer gaat zelfs nog een stap verder met de volgende bewering:

Do any of you retards even know where the idea of zombies comes from? How about Haitian Voodoo folklore. Do any of you know how Voodoo got to Haiti? How about with Africans. Do you know how Africans got to Haiti? How about through slavery. Guess how Americans learned about the myths? Do you know that a zombie is essentially a slave (google it)? Basically, you're playing as a white person who gets to kill a lot of slaves.¹⁷

De gamer hierboven beredeneert dat zombies niets anders dan slaven zijn en dat wanneer je RE5 speelt, je geen zwarte zombies neerschiet maar zwarte slaven. Met dit argument is de cirkel rond wat betreft racisme in RE5. RE5 is onlosmakelijk verbonden aan slavernij omdat de beelden in het spel doen denken aan het slavernijverleden en zo roept het gevoelens van racisme op bij sommige gamers.

5.2b Spelpersonage Sheva in RE5

Waar veel gamers over vallen, is de toevoeging van spelkarakter Sheva. Naast hoofdpersoon Chris, de witte Amerikaan, is er nog metgezel Sheva. In het spel bestuur je Chris, maar Sheva helpt je mee (er zijn dus twee hoofdpersonages, waarvan Chris bestuurbaar. In een tweespeler optie is ook Sheva te besturen). Nu is Sheva van Afrikaanse etniciteit, maar zorgt haar toevoeging aan het spel vooral voor kritiek. Ze ziet er namelijk uit als een caucasian en haar toevoeging voelt als een manier van Capcom om beschuldigingen van racisme te ontlopen.

Een gamer zegt het volgende over Sheva:

All the dark skinned Africans in the game are evil zombies and the light skinned black girl is the saviour here to save the day. That isn't racist? Get outta here. That goes back to slavery times when white slave masters showed preferenced towards light skinned slaves and gave them the easiest work inside the house. This blackface without

¹⁶ IGN.com, blz. 200

¹⁷ IGN.com, blz. 58

blackface is nothing new, it's been around since Amos & Andy and as recently as the modern day minstrel, Eminem. Subtle or not, the game is racist. I don't think it's intentional but it is. Like Khash said racism is a product of ignorance. Japan is a very homogenous country with little or no knowledge of Black culture.¹⁸

Door Sheva als zwart personage te introduceren maar haar als 'witte' zwarte er te laten uitzien, wordt er een referentie gemaakt naar hoe 'wittere' zwarte slaven vroeger meer rechten hadden dan 'zwartere' zwarte slaven. Spelfabrikant Capcom zegt hier eigenlijk mee, enkel een 'blanke' zwarte wordt geaccepteerd als hoofdpersonage. Ook de gamer hieronder heeft kritiek op de representatie van Sheva:

(...) the claim that Redfield's partner is "Black" is a rationalization. In all of the screen shots she is, at best, light-skinned, could pass as White, and serves a stark contrast to the Black enemies in the game (...)¹⁹

Ze is dan wel een Afrikaanse, ze ziet er uit als een wit persoon, helemaal in vergelijking met de zwarte zombies in het spel. De gamer uit het derde citaat aangaande is helemaal duidelijk in zijn oordeel over wie Sheva is:

(...) Sheva does NOT look like an African chick. Let's not BS, she is fine as Hell but breaks the illusion, just like Halle Berry had no right to playing Storm in the X-Men movies... but I digress. Hah.²⁰

Sheva is enkel op papier een Afrikaanse vrouw maar op de manier zoals ze in het spel eruit ziet is ze dit allesbehalve. De toevoeging van Sheva wordt zodoende gezien als een knieval van Capcom, en een duiding dat ze zich bewust zijn van de racistische elementen in RE5.

5.2c De Afrikanen gestereotypeerd

De manier waarop de zwarte personages in RE5 zijn vormgegeven en de karaktereigenschappen die ze hebben, zijn gebaseerd op stereotype ideeën die heerste ten tijde van slavernij en zijn racistisch, zo vindt een aantal gamers. Een gamer vraagt zich af wat voor gevolgen de beelden in dit spel kunnen hebben wanneer een kind het spel speelt:

¹⁸ IGN.com, blz. 73

¹⁹ IGN.com, blz. 24

²⁰ IGN.com, blz. 43

(...) If a child sees a caucasian man killing blacks it can have a greater impact on them then you or me. They could see blacks as animals not humans. Trust me racism will NEVER go away (...)²¹

Volgens deze gamer kan het geweld tussen wit en zwart in RE5 een grote impact hebben op een kind. Het kan zelfs tot gevolg hebben dat er bij een kind een idee ontstaat waarin de zwarte etniciteit gezien wordt als minderwaardig ten opzichte van wit. Een andere gamer noemt hoe zwarte mensen, nog voordat ze zombies zijn, worden afgeschilderd in het spel:

One of the first thing you see in the game is a group of ordinary blacks beating something in a sack. Its not stated whether it is human or animal but they people are not majini and have no bloodshot eyes so the difference in the majini and the ordinary people are vague.²²

Deze zwarte mensen in het begin van het spel schoppen tegen een zak die beweegt, wat impliceert dat daar een levend wezen in zit, en verschillen volgens deze gamer in uiterlijk niet van de zombies waarin ze uiteindelijk veranderen. Met andere woorden, Afrikanen zijn wilden en vertonen dierlijk gedrag, zowel als gewone mensen als wanneer ze in zombies veranderen. Dit is een stereotype idee en komt voort uit het slavernijverleden waarin mensen van zwarte etniciteit gezien werden als gevaarlijk beesten. Ook de volgende gamer noemt dit:

(...) the game does in fact reinforce these stereotypes (...) the men kicking the sack, and much more poignantly, the example of a white woman being dragged to her implied doom by a black man. Anyone who has even the most elementary level of knowledge of the struggles of African- Americans in this country, notable the Jim Crow era, would find that blatantly racist, as it does play into a well documented fear that white men had of a black man dragging their wives and daughters away in such a manner (...)²³

Afrikanen die tegen een zak aantrappen, een witte vrouw die door een zwarte man wordt meegesleept, beelden in het spel die gebaseerd zijn op de angst die men vroeger had ten tijde van de slavernij voor mensen van zwarte etniciteit. Welke bedoelingen de makers van dit spel ook hadden, bepaalde beelden kunnen niet worden losgekoppeld van de krachtige connotaties die slavernij doen oproepen. Slavernij heeft daadwerkelijk plaatsgevonden, het racisme wat hier mee gepaard gaat is nog steeds aanwezig in de huidige maatschappij en daarmee worden

²¹ IGN.com, blz. 7

²² IGN.com, blz. 274

²³ IGN.com, blz. 276

er in RE5 bepaalde ideeën opgeroepen die gevoelig kunnen liggen bij sommigen en zelfs als racistisch kunnen worden ervaren.

5.3 Dit is een zinloze discussie

Dan is er ook nog een derde categorie waar een tweetal argumenten zijn ingedeeld die meerdere malen terugkomen in de discussie maar zich niet bezighouden met de vraag of RE5 nu racistisch spel is of niet. Een argument dat in diverse vormen terugkomt maar uiteindelijk steeds op hetzelfde neerkomt, is het kritiek uiten op IGN.com. De mensen achter de website worden ervan verweten uit te zijn op een rel en enkel dit artikel te hebben gepubliceerd om meer lezers naar de website te trekken:

IGN: you are not equipped to handle this subject, and this article is nothing more than a chance to stir contrived controversy to get hits to your site. Shame on you.²⁴

IGN geeft volgens sommige gamers niks om de discussie en probeert een controverse te veroorzaken uit eigen belang, om zo hun website te promoten. IGN krijgt hiervoor dan ook verschillende verwensingen naar het hoofd geslingerd, gamers die mededelene op zoek te zullen gaan naar een andere gamewebsite of er worden adviezen gegeven in de trant van schoenmaker blijf bij je leest en houd je met videogames bezig in plaats van sociale vraagstukken. Daarnaast heeft ook schrijver van het artikel, Hillary Goldstein, flink wat kritiek te verduren:

Was this article written by hilary goldstein or hillary clinton? stupid hippies.²⁵

Hillary Goldstein wordt op van alles en nog wat aangevallen. Keuze van onderwerp, schrijfstijl, onderbouwing van argumenten, wordt vaak voor vrouw aangezien en krijgt in verband met dit soms seksistische opmerkingen naar zijn hoofd. Kijkend naar welke argumenten allemaal worden ingezet, is dit een diverse discussie waar bij niets op niemand wordt ontgouden.

²⁴ IGN.com, blz. 11

²⁵ IGN.com, blz. 149

6. Twee thema's uitgelicht

Na de hierboven gevoerde uiteenzetting waarin de diversiteit van de verschillende argumenten naar voren komt, is het zaak om te kijken naar waar het nu in essentie om draait in deze discussie. Niet het spel RE5 en het vermeende racisme is wat hier centraal staat, maar het draait in deze discussie om de betekenis van etniciteit. En dit is weer verbonden met de identiteit van de gamers. De gamers in de discussie trekken deze naar zichzelf toe en maken het tot iets persoonlijks. In het geval van het vraagstuk racisme, heb je twee partijen nodig om deze te kunnen voeren. Namelijk de racist en diegene die het racisme ondergaat. Het gaat dan ook niet om racisme in het spel, maar om racisme onder gamers zelf. Centraal staat dan ook niet het spel RE5 maar de gamer die het spel speelt. De betekenis die gamers aan etniciteit geven, zal verder onderzocht worden aan de hand van twee thema's. De keus om deze twee volgende thema's verder te belichten, is omdat deze specifiek gaan over etniciteit in relatie tot de vorming van identiteit.

6.1 Wit is een non-identiteit

De witte gamer geeft aan zich verongelijkt te voelen, misschien zelfs achtergesteld, ten opzichte van de zwarte gamer. De zwarte gamer 'krijgt' nu een discussie over vermeend racisme in RE5. Dit naar aanleiding van het slachtofferschap van zwart in dit spel. Dit terwijl in de voorgaande delen van de RE-reeks het overwegend de witte etniciteit was die de rol van vijand moest vervullen. Daar is echter nooit een discussie aan gewijd. Een gamer zegt hierover het volgende:

So why was RE4 not racist for only killing white people?? I'm white and I find that incredibly offensive. I demand an article from IGN about the massive amount racism in RE4.²⁶

Los van het gebruik van sarcasme, zit hier een duidelijk verwijt in. Waarom mag de zwarte gamer wel racisme claimen, maar de witte gamer niet? De witte gamer wil ook deze aandacht, los van het feit dat het om negatieve aandacht gaat. De witte gamer zegt dat hier sprake is van achterstelling van wit. Als er aan RE5 een gehele discussie over racisme wordt gewijd op IGN, moeten ook de eerdere RE delen deze aandacht krijgen. Trek je dit door naar de gamer als mens zijnde, dan zou de zwarte mens als meer waard beschouwd worden dan de witte

²⁶ IGN.com, blz. 135

mens. Een andere gamer heeft het er over hoe ook in de meeste andere videogames, wit het voornaamste doelwit is:

So there are about 9 trillion games where your enemies are 99% white, one game comes out where you shoot black people and its racist.²⁷

Doelwitten in videogames zijn van een overwegend witte etniciteit. Wit lijkt de standaard vijand. Nu de rollen zijn omgedraaid en het de zwarte etniciteit is die de rol van het slachtoffer vervuld, is er opeens sprake van racisme en ontstaat er een felle discussie. Dit vinden witte gamers niet eerlijk. De gamer in dit citaat kaart hiermee de ongelijkheid aan die binnen videogames heerst, de ongelijkheid in de verhouding van gebruikte etniciteiten. Witte gamers vragen zich dan ook af waarom nu er zwarte karakters als doelwit worden gebruikt, er ineens een discussie ontstaat en er van racisme wordt gesproken. De 'bevoegdheid' die de zwarte gamer lijkt te hebben om ergens racisme in te zien, mist de witte gamer en over deze ongelijkheid ontstaat ergernis. In het volgende citaat zegt een gamer:

Killing white people in a game isn't racist, therefore killing black people in a game isn't racist. It's racist to assume one is worse than the other.²⁸

Hij stelt dat het vermoorden van witte mensen in een videogame niet als racistisch wordt gezien en dat dit daarom ook op zwarte mensen van toepassing zou moeten zijn. Immers, alle etniciteiten staan gelijk aan elkaar. Sterker nog, zou je RE5 wel als racistisch zien, dan zit daarin de implicatie dat geweld tegen de ene etniciteit (in dit geval zwart) erger zou zijn dan wanneer toegepast op een andere etniciteit (wit). Geconcludeerd wordt dat de etniciteit van de zwarte gamer meer betekenis heeft dan die van de witte gamer. Want blijkbaar is het geen probleem om witte karakters neer te schieten en zijn deze minder waard dan zwarte karakters. Waar hier op wordt gedoeld, is dat zwart nu wordt afgeschilderd als een belangrijker, meer superieure etniciteit. Al het geweld zou even erg moeten zijn. Zolang geweld tegen de witte etniciteit geen racisme is, mag volgens deze gamer geweld tegen de zwarte etniciteit ook niet als zodanig worden bestempeld en vallen onder de noemer racisme. In dit citaat wordt racisme dan ook omgedraaid. Niet het vermoorden van zwarte zombies is dat wat hier racistisch is, maar het idee dat geweld ten opzichte van zwart erger is dan ten opzichte van de witte

²⁷ IGN.com, blz. 112

²⁸ IGN.com, blz. 86

eticiteit. Er wordt vervolgens een antwoord op die vraag gegeven, aan de hand van betekenis van de witte gamer zijn etniciteit. Een gamer zegt:

This incident seems to be a case of white people being sensitive for black people to make themselves feel better. Honestly, this is such B.S. No Hispanic people got offended over RE 4, and I sure as heck didn't get offended by all the white zombies in the rest of the series mostly because white isn't a race of people!²⁹

In dit citaat wordt genoemd waarom geweld tegen wit niet gezien wordt als racistisch, namelijk omdat de witte etniciteit helemaal geen etniciteit is. De witte etniciteit bestaat namelijk niet. Deze kan niet gevormd worden, omdat er geen 'basis' is zoals wel het geval is bij de zwarte gamer. Een aantal gamers geeft aan:

While I agree that RE5 is NOT being racist though, but I can understand what Ms. Goldstein is referring to. Final Words: white americans were never oppressed like blacks were.³⁰

En iets uitgebreider:

Anyone who said, "killing white people" is being racist must not know history. The reason it's called racist is because whites are the DOMINATE race in America. Not Africa. A white American person killing a black people in a video may be called racist. It doesn't go the other way around because white americans were never oppressed like blacks were.³¹

Of RE5 nu racistisch is of niet, waar een aantal gamers het over eens is met elkaar, is dat de witte etniciteit altijd dominant is geweest en wit nooit is onderdrukt zoals het geval is bij de zwarte etniciteit. Omdat de witte etniciteit in de geschiedenis nooit een slachtoffer is geweest, kan de witte gamer binnen een videogame ook geen identiteit van slachtofferschap krijgen.

Terugkomend op de discussie over racisme in RE5. De witte gamer komt in essentie niet verder dan: het is niet eerlijk dat zwart mag klagen over racisme. De witte etniciteit mist iets dat de witte etniciteit zou kunnen versterken. Er wordt een beroep gedaan op de zwarte etniciteit om zo de witte etniciteit te versterken, want alleen daar vanuit kan het als niet racistisch worden beschouwd. Wat wit dus eigenlijk doet is wegens het ontbreken van een

²⁹ IGN.com, blz. 89

³⁰ IGN.com, blz. 45

³¹ IGN.com, blz. 44

eigen sterke basis, die van zwart vervolgens te ontcrachten. Dit komt in het volgende thema tot uiting.

6.2 Slavernij als vast historisch gegeven

Zoals in het vorige thema tot uiting kwam, is de historiciteit van het slavernijverleden een belangrijk gegeven in de totstandkoming en vorming van zowel de witte als zwarte identiteit. Waar het bij thema 1 'Wit is een non-identiteit' voornamelijk ging om het gebrek aan identiteit van wit, ligt in dit thema de focus op wat de uitgesproken zwarte identiteit dan is en hoe dit wit positioneert. Er wordt door de gamers een beschuldiging gemaakt naar diegenen die het spel racistisch noemen. Zij zouden misbruik maken van het historisch verleden van de zwarte etniciteit. Doordat het slavernijverleden als historisch gegeven wordt aangehaald en de zwarte gamer zijn identiteit haalt uit slavernij, krijgt de witte gamer naar eigen zeggen automatisch te maken met de verbintenis van wit als slavendrijver. Dit blijkt uit het volgende citaat:

I'm so sick of black stories. ive had to deal with the obama hype for the last year, then it's black history month, now this stupidity. theyre trying to make us feel like we're all racist slave-owners.³²

Deze witte gamer geeft aan hoe hij op de plek als boeman gepositioneerd wordt vanuit het slavernijverleden als onderdeel van de zwarte identiteit. De witte identiteit maakt onderdeel uit van een vast historisch gegeven: de witte slavendrijvers. Witte gamers hebben hier genoeg van en willen van deze bestempeling af. Zo zegt een gamer:

(...) why should i have to watch everything i do because my great great great grand dad lived in a time of slavery....and some one elses great great grand dad was a slave....the point is its gone soo this is stupid (...)³³

De witte identiteit wordt bepaald door het slavernijverleden waarin wit de rol van slavendrijver vervulde en zwart die van slaaf. Ook al is dit iets van een ver verleden, nog steeds wordt naar deze verhouding tussen wit en zwart gerefereerd wanneer het gaat over de vorming van identiteit. De witte gamer zet zich af tegen de bepaling van zowel de witte als zwarte identiteit op basis van het slavernijverleden. Het lijkt er namelijk op dat wit zich nog steeds dient te verantwoorden voor daden uit een ver verleden. Wit wordt geplaatst in de

³² IGN.com, blz. 148

³³ IGN.com, blz. 5

daderrol en lijkt zicht tot op de dag van vandaag hier zich nog steeds voor te moeten verantwoorden. Dit wordt door de witte gamer als niet eerlijk bevonden. Het is dan ook lastig om van deze rolverdeling af te komen, omdat het gebaseerd is op een niet te ontkennen vast historisch gegeven. Een gamer verbindt deze bepaling van identiteit als middel om slachtofferschap voor zwart te creëren en daarmee daderschap bij wit:

(...) none of my black friends are slaves...their parents werent slaves...in fact some of thier parents are from other countries!...none of my white friends are slave owners nor were thier parents nor have they killed indians...believe me...i appreciate the fact that this country has had a horrific past but lets move on (...) quit playin the racist card and man up people!³⁴

Deze gamer is zich bewust van het verschrikkelijke verleden. Tegelijkertijd vindt deze persoon dat het iets is wat losstaat van hem en zijn omgeving en dat hij hier daarom niet mee zou mogen geconfronteerd worden. Het gebruik van de 'racist card' wordt genoemd, een term die gebruikt wordt wanneer mensen op de man afspelen door racisme maar als argument voor van alles te gebruiken ten behoeve van hun eigen positie. De witte gamer beschouwt dit als gefabriceerd slachtofferschap en ergert zich eraan. Het slavernijverleden wordt ingezet als argument voor van alles en in dit geval om het spel RE5 als racistisch te bepalen. De witte gamer zegt er genoeg van te hebben zich constant te moeten verdedigen tegen deze starre aantijgingen op basis van historie. Aan wit kleeft een negatieve connotatie, zo stelt een gamer in de discussie:

Everybody that is white is not racist but because of white supremacist whites will always be subject to that criticism. Thing is we wouldn't be having this problem if blacks didn't suffer through centuries of slavery and prejudice.³⁵

De witte gamer uit kritiek op de zwarte gamer dat ze zich in een slachtofferpositie plaatsen, wat automatisch tot gevolg heeft dat wit als dader hier verantwoordelijk voor is. De witte gamer is boos op het gebruik van slachtofferschap uit het slavernijverleden. Deze gamer zegt dat niet iedereen die wit is automatisch een racist is, maar dat racisme altijd een daad van de witte identiteit zal zijn. In het verleden vervulde de witte identiteit een rol van dominantie. Deze dominantie heeft er toe geleid dat andere etniciteiten een identiteit hebben gevormd die gebaseerd is op afzetting tegen de witte etniciteit. Met de witte identiteit waartegen werd afgezet, kan wit zich nu moeilijk afzetten tegen andere etniciteiten. Dit heeft tot gevolg dat het

³⁴ IGN.com, blz. 147

³⁵ IGN.com, blz. 273

vormen van een identiteit problematisch is, een identiteit die meer is dan datgene wat de andere etniciteiten niet zijn.

Er zijn ook gamers die juist aangeven dat het slavernijverleden niet mag worden vergeten en nog altijd betekenis heeft voor het heden. Het slavernijverleden is namelijk volgens hen iets wat is gebeurd, en wat gerechtvaardigd een onderdeel van de zwarte identiteit is. Vanuit deze visie wordt er begrip geuit voor het standpunt dat RE5 als racistisch kan worden gezien. De gebeurtenis is van zowel dusdanige ernstigheid en betekenis geweest voor de vorming van de zwarte identiteit dat zwart zich hier niet van kan loskoppelen. Dus ook al is het iets van een 'ver' verleden, nog steeds is het van betekenis voor de zwarte etniciteit en identiteit.

Nobody expects those who are not black to find offense to the game but for those of us who are we have history that says we can feel that way.³⁶

Het gevoel wat de zwarte gamer heeft ten opzichte van het spel RE5, is een gerechtvaardigd gevoel en valt en mag niet ontkend worden volgens deze gamer. De connotatie die de beelden in RE5 hebben en de gevoeligheid hiervan is volgens deze gamer terecht en kan als racistisch aanvoeld worden. Deze beelden kunnen niet worden losgekoppeld van wat er in het verleden gebeurd is tussen wit en zwart doordat het in de identiteit van zwart is verweven. Het is voor de zwarte gamer niet enkel een referentie naar het verleden, maar een zwarte gamer kan zich persoonlijk aangesproken voelen omdat het zijn identiteit raakt. Dit gevoel kan niet worden ontkend, zo zegt een andere gamer:

(...) Because of the terrible parts of history in this country we must be sensitive to the atrocities that have happened. Knowing the things I know, and having seen things in my life; i am extremely uncomfortable with seeing a white male, shooting down hordes of africans. It just doesn't sit right with me. I find it disturbing. (...) "If it was white people it wouldn't be racist"? Have white experienced anything almost similar to blacks regarding violence in this country??(...)³⁷

Er wordt door de zwarte gamer voornamelijk gevraagd om begrip en respect voor wat er zich in het verleden heeft voorgedaan en daarmee respect voor hoe zijn identiteit en voor hem als mens. Deze gevoelens zijn terecht. Het komt er op neer dat wit niet kan begrijpen hoe zwart heeft geleden, omdat wit nooit een verleden heeft meegemaakt zoals zwart. Dit onbegrip zorgt

³⁶ IGN.com, blz. 273

³⁷ IGN.com, blz. 170

er dan ook voor dat witte gamers slavernij te gemakkelijk wegplaatsen enkel omdat het als een gebeurtenis uit het verleden wordt beschouwd:

(...) Being a minority in America you should never forget the fact that ALL of our ancestors, no matter the color of their skin, were considered second class to white people. Many white people still feel that way, including law enforcement and law makers. (...) telling black people to get over slavery is an ignorant comment that would make a skinhead blush(...)³⁸

Deze gamer vindt dat het nog steeds iets van het heden is, omdat het deel uitmaakt van de identiteit als minderheidsgroep in de huidige samenleving. Slavernij loslaten gaat dan ook niet zomaar. Het is een deel van de identiteit en daarom niet iets wat kan worden vergeten of losgelaten worden. Het spel RE5 bestaat grotendeels uit geweld tussen wit en zwart, met wit als held en zwart als vijand. De Afrikaanse zombies worden hierin gekoppeld aan het slavernijverleden wat Amerika kent. De gebeurtenissen in het historisch verleden zijn van een dusdanige impact, dat de beelden in RE5 niet anders dan aan het slavernijverleden kunnen denken. Dit vanuit de visie dat het slavernijverleden vastligt binnen de zwarte identiteit.

³⁸ IGN.com, blz. 200

7. Vergelijking twee thema's

Binnen deze discussie over racisme, zijn er twee groepen te onderscheiden die het hebben over slavernij: de zwarte gamer en de witte gamer. De zwarte gamer gebruikt slavernij als vast historisch gegeven voor de vorming van zijn identiteit. De witte gamer wil juist af van slavernij als vast historisch gegeven binnen de identiteit van zwart. De zwarte gamer ziet racistische elementen in RE5 vanwege de connotatie met slavernij, terwijl de witte gamer juist van deze connotatie af wil. Hoe verhouden de witte en de zwarte gamer zich tot elkaar op dit punt?

7.1 De zwarte gamer

De zwarte gamer bevindt zich in het verdomhoekje. De reden hiervoor is omdat wanneer de zwarte gamer het over racisme heeft, de witte gamer zegt: kijk eens hoe de zwarte gamer weer de racisme kaart speelt. Er is kritiek op hoe de zwarte gamer wederom ergens racisme in ziet. Maar waar de zwarte gamer behoefte aan heeft, is respect. Er wordt door hem om begrip gevraagd voor hun identiteit waarvan de wortels in het slavernijverleden liggen. De zwarte gamer heeft een identiteit die gebaseerd is op het slavernijverleden en het daaruit voortvloeiende racisme, als historisch gegeven en hoopt op begrip voor deze situatie. Want de identiteit die de zwarte gamer heeft, is er één van het slachtoffer. Wat betreft identiteit, lijkt het erop dat de zwarte gamer hier een dominante rol vervult ten opzichte van de witte gamer. Slavernij is onderdeel van de culturele identiteit van de zwarte etniciteit. Stuart Hall noemt als voorbeeld zwarte identiteit van de de Jamaicanen en zegt hierover het volgende:

It was only in the 1970s that this Afro-Caribbean identity became historically available to the great majority of Jamaican people, at home and abroad. In this historic moment, Jamaicans discovered themselves to be 'black' - just as, in the same moment, they discovered themselves to be the sons and daughters of 'slavery'.³⁹

Wat Hall hiermee aangeeft, is dat in het geval van de Afro-Caribische identiteit, deze gevormd is op basis van het zwart-zijn wat weer samenhang met slavernij. Zwart lijkt zo een synoniem te zijn geworden voor slavernij. Je kunt het daarom niet meer hebben over de zwarte etniciteit zonder dat de termen slavernij en racisme genoemd worden. Hoe slavernij precies tot de identiteit van de Jamaicanen is gaan behoren, legt Hall hieronder uit:

³⁹ Hall: 194, blz. 398

The paradox is that it was the uprooting of slavery and transportation and the insertion into the plantation economy (as well as the symbolic economy) of the Western world that 'unified' these peoples across their differences, in the same moment as it cut them off from direct access to their past.⁴⁰

De slavernij bracht mensen samen, maar verbrak hun banden met het verleden. Dit zorgde voor een gezamenlijke, nieuwe identiteit, een identiteit gebaseerd op het slavernijverleden. De subjectpositie van de zwarte identiteit is in dit geval het zijn van een slaaf, wat de slachtofferrol is. Hall zegt dat er meer verscheidenheid is in de Afro-Caribbische identiteit dan enkel verbondenheid door het slavernijverleden. Slavernij zou niet als essentie de basis moeten vormen voor de zwarte identiteit. Echter, dat is juist wat de zwarte gamer doet door slavernij als vast historisch gegeven te gebruiken als vast onderdeel van zijn identiteit. Slavernij speelt een substantiële rol in de vorming van de zwarte én witte identiteit. Doordat de zwarte gamer slavernij gebruikt om de subjectpositie van slachtofferrol te krijgen, is de identiteit die hij krijgt dominant ten opzichte van de identiteit van de witte gamer. Een slachtoffer kan namelijk rekenen op veel meer sympathie en steun dan een dader. Door de slachtofferrol aan te nemen, krijgt de zwarte gamer een underdogpositie en verkrijgt daar vanuit zijn dominantie. Ook ligt de identiteit van de zwarte gamer vast, in tegenstelling tot die van wit, waardoor de zwarte gamer zijn identiteit veel beter kan gebruiken en besturen. Het loskoppelen van deze vaste basis als identiteit van de zwarte gamer wil de zwarte gamer dan ook niet wat ingaat tegen de theorie van Stuart Hall die zegt dat identiteit veranderlijk is.

De zwarte gamer wordt gezien als de slaaf ofwel het slachtoffer en de witte gamer als de slavenhouder ofwel de dader. De enige troef van de witte gamer om deze verhouding te verstoren, is het ontcrachten van de zwarte identiteit door het slavernijverleden als historisch gegeven los te koppelen van de zwarte gamer zijn identiteit. Zwart kan enkel een slachtofferidentiteit hebben zolang de witte identiteit dader is. Als inderdaad deze loskoppeling plaatsvindt, heeft de zwarte identiteit niet meer iets om zich tegen af te zetten en dat heeft weer gevolgen voor de identiteit van de zwarte gamer doordat zijn subjectpositie verandert. Fiske zegt het volgende over subjectpositie:

The unity of this subject position is what makes it so acceptable in an individualist ideology (in which the individual is seen as both unique and unified) and thus this unity is the inevitable effect of realism which (...) is incapable of handling contradictions.⁴¹

⁴⁰ Hall: 194, blz. 403

⁴¹ Fiske: 2002, blz. 51

De positie van een subject is gebaseerd op een zekere balans die moeilijk met veranderingen om kan gaan. Het is dan ook maar de vraag of een identiteit ergens van kan worden losgekoppeld. Deze samenhang van de subjectpositie, vormt de identiteit. Zonder deze verbintenis, valt alles uiteen.

7. 2 De witte gamer

De witte gamer zit met een minderwaardigheidscomplex. Of beter gezegd, een identiteitscrisis. Met de komst van de discussie over racisme in RE5, lijkt de witte gamer zich nu pas te realiseren dat hij in eerdere videogames altijd al het slachtoffer is geweest. Waarom is er nooit iemand opgekomen voor de witte etniciteit? Is geweld tegen zwart in videogames dan erger dan geweld tegen wit? Met andere woorden, is de witte etniciteit minderwaardig ten opzichte van de zwarte? De witte gamer krijgt nu een subjectpositie toegewezen van slavendrijver oftewel van dader. Een subjectpositie waar hij niet tevreden mee is.

Kijk je naar de witte gamer, dan ontbreekt het hem aan een identiteit. Of beter gezegd, wit heeft nog nooit een identiteit gehad omdat dit nooit nodig was. De witte identiteit was immers altijd door zijn dominantie de norm en hoefde zich niet te verantwoorden. De non-identiteit was voorheen de identiteit. Maar in deze discussie is het de zwarte gamer die domineert met zijn slachtofferidentiteit door zo steun te krijgen doordat het de zielige partij is. De identiteit van de witte gamer fungeert niet langer meer als norm. De witte gamer heeft dus nu een identiteit nodig, waarmee hij zich kan positioneren in bepaalde situaties en hij zich op die manier kan verdedigen tegen aantijgingen. De witte gamer dreigt nu een identiteit te krijgen met als subjectpositie die van slavendrijver ofwel dader, een positie die bepaald wordt door zwart. De witte gamer wil niet de boeman zijn. De witte etniciteit was lange tijd onschendbaar. Door deze onschendbare positie hoefde wit zichzelf niet af te vragen wie die was, dat deden de andere etniciteiten immers al. Dyer voert dit zelf door en zegt het volgende over de witte etniciteit:

As long as race is something only applied to non-white peoples, as long as white people are not racially seen and named, they/we function as a human norm. Other people are raced, we are just people.⁴²

Volgens Dyer is etniciteit een term die enkel van toepassing is op niet-witte mensen. Witte mensen worden namelijk gerekend tot de menselijke norm, wat betekent dat de witte etniciteit

⁴² Fiske: 2002, blz. 1

helemaal geen etniciteit is, maar voor de standaard mens staat. En zonder een etniciteit te hebben, kan er zich ook geen identiteit ontwikkelen. En zonder identiteit, is wit eigenlijk onzichtbaar, zo stelt Dyer:

White is both a colour and, at once, not a colour and the sign of that which is colourless because it cannot be seen: the soul, the mind, and also emptiness, non-existence and death, all of which form part of what makes white people socially white. Whiteness is the sign that makes white people visible as white, while simultaneously signifying the true character of white people, which is invisible.⁴³

Wit is zonder etniciteit en identiteit eigenlijk onzichtbaar. Daarom wordt de discussie ook zo 'luid' gevoerd, alsof de witte gamer als het ware schreeuwt: 'hier ben ik, negeer me niet, ik doe er toe'. De witte etniciteit heeft geen eigenschappen hoeven te ontwikkelen, dat deden de andere etniciteiten al. Er is volgens Dyer een oplossing voor handen om er voor te zorgen dat ook wit een eigen etniciteit krijgt:

We need to recognize white as a colour too, and just one among many, and we cannot do that if we keep using a term that reserves colour for anyone other than white people.⁴⁴

Wit moet ook een kleur worden en ook gezien worden als iets anders dan de standaard. Wit moet niet meer als mensheid gezien worden maar als onderdeel van de mensheid. Doordat de witte etniciteit geen etniciteit is en het op die manier ontbreekt aan een identiteit, is een aanval op wit er één die minder weerstand kent dan wanneer je een andere etniciteit zou willen aanvallen. Wit mist een collectief schild dat kan worden ingezet ter verdediging. Zo'n schild kan er enkel zijn wanneer er een gemeenschappelijke identiteit bestaat en er daarmee een samenhorigheidsgevoel kan worden gecreëerd. Dit schild moet een positieve connotatie hebben, anders werkt het enkel tegen je. Wit heeft zich nooit hoeven te verdedigen doordat het de dominante etniciteit was en daar wordt wit zich nu van bewust. Wit als dader, dat kan niet de bedoeling zijn en daar verzet de witte gamer zich tegen door te proberen de identiteit van de zwarte gamer te ontkoppelen van het slavernijverleden.

⁴³ Fiske: 2002, blz. 45

⁴⁴ Fiske: 2002, blz. 11

8. Conclusie

De gamer onderhandelt over zijn identiteit vanuit een discussie over de videogame RE5. Het spel (mediale) en de maatschappij (non-mediale) zijn nauw met elkaar verweven, blijkt uit deze discussie. Met deze discussie zegt de gamer dat het niet enkel een spel is doordat hij de discussie zo persoonlijk voert over etniciteit als onderdeel van zijn identiteit.

De witte gamer kampt met een identiteitsprobleem. Dit blijkt uit de discussie over mogelijk racisme in videogame RE5. Twee partijen voeren de boventoon, namelijk de witte gamer versus de zwarte gamer. De witte gamer zijn identiteit blijkt op losse schroeven te staan, deze komt namelijk voort vanuit de witte etniciteit. Deze etniciteit is, zoals Dyer stelt in zijn boek *White*, is een non-etniciteit. In deze discussie zorgt de non-etniciteit ervoor dat wit niet langer geldt als de norm en de dominantie van de witte identiteit wordt ondermijnd. Het maakt dat de witte gamer aan de ene kant een non-identiteit heeft, maar deze wordt in de discussie ingevuld door hoe erover de zwarte identiteit wordt gesproken. Racisme staat hierin centraal, wat gebaseerd wordt op de connotatie van beelden uit RE5 met het slavernijverleden. Het slavernijverleden wordt als een vast historisch gegeven bepaald, wat de zwarte identiteit binnen deze discussie vormt. De zwarte gamer positioneert zich als slaaf, ofwel slachtoffer van het slavernijverleden en racisme, door het slavernijverleden als vast historisch gegeven te beschouwen. Om deze identiteit te kunnen hebben, is er de tegenovergestelde identiteit van slavendrijver ofwel dader nodig. Hier van uit wordt de identiteit van de witte gamer bepaald. De zwarte gamer is in deze discussie nu de nieuwe norm en daarmee de dominante identiteit die de subjectpositie van de witte gamer kan bepalen. De witte gamer is dus niet alleen zijn dominante identiteit kwijt, maar krijgt er een nieuwe voor terug: die van de boeman. Dit zorgt voor frictie bij de witte gamer en een identiteitsprobleem. De gestelde eigenschap van de identiteit van de zwarte gamer, slavernij als vast historisch gegeven, ligt hiermee in het verlengde van de non-identiteit van de witte gamer. Het komt er zo op neer dat de gehele discussie over racisme in het spel RE5 enkel gaat over de identiteit van de witte gamer op basis van een non-etniciteit en subjectpositie als slavendrijver.

De witte gamer probeert deze boemanidentiteit van zich af te schudden, omdat zij door deze negatieve identiteit een eenvoudig aan te vallen doelwit zijn wanneer het een discussie over racisme betreft. Het is een identiteit die geconstrueerd is buiten de wil van de witte gamer om. Zodoende is het lastig om jezelf te kunnen verdedigen als je eigenlijk niks hebt om je mee te kunnen verenigen. Het enige collectief wat nu tezamen kan worden gevormd, is er één op basis van een negatieve identiteit en dat wil de witte gamer uiteraard niet.

Wat er vervolgens in de discussie gebeurt, is dat de witte gamer probeert deze gepositioneerde, negatieve identiteit die bepaald is door slavernij te ontcrachten om zo zijn identiteit te zuiveren. Dit doet hij door argumenten op te noemen die als doel hebben de huidige zwarte etniciteit te ontkoppelen van het slavernijverleden, zodat ook de witte etniciteit niet langer verbonden is aan dit vaste historische gegeven. De witte gamer beargumenteert dat slavernij iets is uit een ver verleden en daarom moet worden vergeten. Daarnaast stelt de witte gamer dat zwart zichzelf te gemakkelijk in een slachtofferpositie plaatst en overal maar racisme in ziet. Deze argumenten wegen echter niet op tegen het slavernijverleden dat zo vast verbonden wordt met de identiteit van de zwarte gamer. Het is een periode uit de geschiedenis die de collectieve binding vormt van de zwarte identiteit en daardoor blijkbaar moeilijk uit de identiteit te verwijderen is.

Als tegenreactie op de poging van de witte gamer om de zwarte identiteit los te koppelen van het slavernijverleden, probeert de zwarte gamer juist zijn identiteit als slachtoffer te versterken. Dit doet hij door te vragen om begrip voor het slavernijverleden van zijn voorouders en voor het leed door het racisme waar zij mee te maken kregen. De zwarte gamer is van mening dat hij het volste recht heeft om dit een plek te geven in de vorming van zijn identiteit, zonder dat zij er constant van worden beschuldigd de *race card* te spelen.

De gamer is een persoon en niet slechts een abstractie als spelletjesspeler. De gamer heeft een identiteit en onderhandelt daarover zodra de discussie hen betreft. Ze voelen zich door deze discussie persoonlijk aangesproken, waaruit blijkt dat hun gamerzijn een verlenging is van hun identiteit en andersom. Het is niet zomaar een spel, maar het is aanknopingspunt waar vanuit de gamer nadenkt over zijn identiteit.

Concluderend kan er gezegd worden dat de zwarte gamer zijn identiteit ontleent aan het slavernijverleden als vast historisch gegeven. In het verlengde van de identiteit van de zwarte gamer, ontstaat de vorming van de identiteit van de witte gamer die tot nog toe geen identiteit had. Dit komt voort uit de theorie dat de witte etniciteit een non-etniciteit is. Echter, doordat RE5 de connotatie met slavernij heeft, krijgt de gamer een nieuwe identiteit toegewezen welke negatief is. Het komt er zodoende op neer dat de discussie over racisme in RE5 enkel de witte gamer betreft, maar gevormd wordt door de zwarte gamer.

9. Literatuurlijst

Dyer, Richard. *White*. Londen: Routledge, 2008

Fiske, John. *Television Culture*. Londen: Routledge, 2002

Hall, Stuart. 'Cultural identity and Diaspora.' In: *Colonial Discourse and Postcolonial Theory: A Reader*. Red. Patrick Williams and Laura Chrisman. New York: Columbia UP, 1994: p. 51-84