



The measure of an individual can be difficult to discern by actions alone.
- Thane

Eize Kaptijn

SPELEN MET GEWELD

Spelen met geweld

*Een theologisch-deugdethisch onderzoek naar de moraliteit van het spelen van
gewelddadige videogames*

Auteur:	Eize Kaptijn
Studentennummer:	1500112
E-mailadres:	eizekaptijn@gmail.com
Thesisbegeleider:	dr. J.R. Compaijen
Beoordelaar:	prof. dr. P.H. Vos
Vakgebied:	Systematische theologie / Ethiek
Universiteit:	Protestantse Theologische Universiteit
Datum:	16/08/2025

Woord vooraf

Het schrijven van deze scriptie was zeker niet zonder slag of stoot, toch is er uiteindelijk een mooi product uitgekomen. Hoewel het proces niet altijd gemakkelijk was, heeft het uiteindelijk geleid tot een resultaat waar ik tevreden mee ben. Daarom wil ik graag iedereen bedanken die mij gedurende dit traject heeft geholpen. Mijn begeleider, dr. Compaijen, bedank ik voor de voortdurende hulp en deskundige begeleiding. Ook mijn ouders wil ik bedanken voor de ruimte en steun die zij mij hebben gegeven om mijn opleiding voort te zetten. Mijn broer, schoonzus en mijn neefjes en nichtje: dank voor jullie morele steun. Verder wil ik mijn vrienden bedanken, in het bijzonder Pieter Auke van den Berg, die nooit te beroerd was om me gevraagd en ongevraagd van advies te voorzien. Bovenal dank ik God.

De afbeelding op de omslag heb ik gegenereerd met ChatGPT. Aan de linkerkant zie je een zwart silhouet van een soldaat. De soldaat steekt zijn hand uit. Boven zijn hand vliegt een duif. Deze duif is doorzichtig. Deze afbeelding laat het contrast zien tussen vrede en geweld. Waar aan de ene kant de soldaat zijn hand uitstrekt naar de duif, houdt hij in zijn andere hand nog steeds een geweer vast. Deze afbeelding daagt ons uit om zelf te reflecteren op de verhouding tussen vrede en geweld.

De quote op de omslag is van het videogamekarakter 'Thane' uit de Mass Effect-trilogie. Dit personage heeft de filosofie dat niet alleen je acties je maken tot wie je bent, maar dat het gaat om de puurheid en intenties van je hart, een belangrijk discussiepunt in deze thesis.

Inhoudsopgave

Introductie	4
Level 1: Tutorial.....	8
1.1 Videogames	8
1.2 Deugdethiek.....	10
Level 2: Moraliteit in een videogamewereld	12
2.1 Digitaal en Virtueel	12
2.2 De virtuele wereld	13
2.3 Virtueel: echt of nep?	14
2.4 De morele waarde van virtuele acties	17
2.5 De deugdethiek en videogames	20
2.6 Conclusie	23
Level 3: We zijn wat we doen	24
3.1 Introductie van Stanley Hauerwas.....	24
3.2 Kenmerk één: teleologie bij Hauerwas	24
3.3 Kenmerk twee: het karakter	26
3.4 Kenmerk drie: de ontwikkeling van een deugd	29
3.5 Kenmerk vier: deugd in context.....	31
3.6 Het vreedzame koninkrijk	32
3.7 Conclusie	34
Level 4: De Synthese.....	35
4.1 Teleologie en videogames.....	36
4.2 Karakter en videogames.....	36
4.3 Ontwikkeling van deugden en videogames	39
4.4 Geweld en videogames	40
4.5 Casus: Mass Effect	41
The Endgame	45
Evaluatie en reflectie	48
Credits	49

Introductie

Onlangs is in het Nederlandse publieke debat een vraag gesteld over het moorden in videogames. Door de EO werd geweld in videogames onder de aandacht gebracht in hun documentaire 'De 10 geboden'. Hier stelde Nadav Weiman, een ex-militair, dat gamers die een oorlogsgame spelen hetzelfde doen als wat hij doet op een missie. Het ziet er volgens hem in ieder geval hetzelfde uit.¹ Later in de video zegt hij dat gamers die zulke games spelen hetzelfde zullen doen wanneer ze in een echte situatie terechtkomen met een geweer. Alhoewel ze nu niet echt iemand doden, beïnvloedt dit hun gedrag wel wanneer ze in een echte gewelddadige situatie terechtkomen.² De vragen omtrent geweld in videogames spelen dus niet alleen binnen de wetenschap, maar ook breder.

Dit is een veelbelovend onderzoeksveld, omdat de videogame-industrie behoorlijk aan het groeien is. Naar schatting zal deze industrie in 2025 meer dan 471 miljard euro waard zijn.³ Deze industrie is groter dan de muziek- en filmindustrie bij elkaar. Toch staat de reflectie op videogames binnen de theologie in de kinderschoenen.

Theologie is belangrijk bij ideeën over de morele vorming van christenen. Het is goed om te weten welke invloed videogames hebben op de morele vorming van de speler. Theologie is verantwoordelijk voor onderwijs aan christenen en diens voorgangers. Dit omvat alle aspecten van het leven. Je kan niet zeggen dat je alleen christen bent in de kerk. Je bent christen overal. Hieronder valt ook je vrijetijdsbesteding, waaronder het spelen van videogames.

De theologie heeft een lange traditie van het bestuderen van culturele fenomenen. Een recent voorbeeld is dat er door medewerkers en studenten van de PThU een theologische filmclub is opgericht. Zij stellen dat sommige films dezelfde thema's aansnijden die belangrijk zijn binnen de theologie. Ik zou haast een pleidooi willen houden om een theologische gameclub op te richten. Ook games snijden deze belangrijke thema's aan en misschien wel dieper dan films.

Een van de bekendste Nederlandse theologen die een brug wil slaan tussen videogames en theologie is Frank Bosman. In zijn boek 'Gaming and the Divine' legt hij uit waarom theologie zich bezig moet houden met videogames. Hij stelt onder andere dat Gods liefde, schoonheid en waarheid overal te vinden is, omdat uiteindelijk alles uit God is ontstaan.⁴ Verder stelt hij, door het gebruik

¹ "Ben Ik Een Moordenaar? - Gebod 6," EO, https://npo.nl/start/serie/de-10-geboden_1/seizoen-1/ben-ik-een-moordenaar-gebod-6/afspelen.

² "Ben Ik Een Moordenaar? - Gebod 6," EO, https://npo.nl/start/serie/de-10-geboden_1/seizoen-1/ben-ik-een-moordenaar-gebod-6/afspelen.

³ "Games - Worldwide," statista, laatst geraadpleegd 03/04/2025, <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>.

⁴ Frank G. Bosman, *Gaming and the Divine : A New Systematic Theology of Video Games* (Routledge, Taylor and Francis Group, 2019), 24–25, <https://doi.org/10.4324/9780429507892>.

van de term *spolia Aegyptiorum*, dat de westerse cultuur niet zonder christelijke uitingen is:

The criterion here is the purpose the concrete cultural expressions are used for or, differently phrased, to what aim they are put to use. If secular films, pop songs, novels and games are used to fashion a postmodern 'Golden Calf', it should be criticized by Christians. But if the same films, songs, novels and games are directed, how implicit that may be, to the 'worship' of God, they should be used by Christians as a praise to God.⁵

Alhoewel Bosman zich voornamelijk bezighoudt met cultuurtheologie, maakt hij hier een goed punt voor de theologische ethiek. Wanneer een videogame ervoor zorgt dat iemand een onchristelijk leven leidt, moet de theologie hierop reageren. Ook als een videogame juist tot een beter leven leidt, kan de theologie dit gebruiken als een manier om God beter te leren kennen.

Ik wil met dit onderzoek een kleine bijdrage leveren aan de christelijk-theologische reflectie op het spelen van gewelddadige videogames en de morele implicaties daarvan. Juist omdat de theologische reflectie over videogames vaak mist, wil ik dit gat iets minder diep maken. Mijn doel is om theologie meer handvatten te geven over hoe om te gaan met videogames, voornamelijk de theologisch-ethische reflectie daarop. Ik hoop hiermee dit probleem breder onder de aandacht te brengen en te laten zien dat videogames een rijk en relevant onderzoeksgebied vormen.

Het spelen van videogames wordt namelijk steeds populairder. Ook zien videogames er steeds beter uit, waardoor ze realistischer aanvoelen. Hierdoor lijken gewelddadige games ook steeds echter. Dit brengt verschillende vragen met zich mee. Mag je moreel gezien wel gewelddadige videogames spelen? Maakt het spelen van gewelddadige videogames de speler agressief in het echte leven?

Binnen de hedendaagse ethiek zijn er al verschillende onderzoeken en discussies gedaan over de morele toelaatbaarheid van gewelddadige videogameacties. Er is onder andere onderzoek gedaan naar de relatie tussen het spelen van gewelddadige videogames, agressie en moreel gedrag. Echter, er is binnen de theologie en daarmee de christelijke ethiek nog weinig aandacht voor dit onderzoeksveld. Toch raakt dit veel christenen in de praktijk. Wanneer je nadenkt over het zesde gebod, 'U zult niet doodslaan', is dit nog wel te rijmen als je iemand doodt in een videogame? Of als je nadenkt over het leven van Jezus, kan je dan zeggen dat het spelen van gewelddadige videogames past bij een christelijke levensstijl?

Mijn onderzoek bevindt zich in het veld van de systematische theologie met een focus op ethiek. Deze tak van theologie is over het algemeen een theoretisch

⁵ Bosman, *Gaming and the Divine : A New Systematic Theology of Video Games*, 21–22.

vakgebied. Mijn onderzoek is daarom een kwalitatief onderzoek. Een van de belangrijkste uitgangspunten van kwalitatief onderzoek is het kritisch nadenken. Wanneer je iets leest, moet je dit niet gelijk als waar aannemen, maar nadenken waarom dit wel of niet waar is. Ook is het noodzakelijk om mee te nemen dat een onderzoek naar moraliteit niet objectief is. Het is altijd gekleurd door de onderzoeker en de teksten die gebruikt worden. Het is daarom niet mogelijk om een eenduidige conclusie te geven die altijd en overal geldt.

De systematische theologie gebruikt zowel theologische als filosofische bronnen. De filosofische bronnen zijn in dit geval ook zeer relevant, juist omdat de theologie niet nadenkt over wat een videogame precies is. De filosofie denkt na over wat "iets" is. Daarom is de systematische theologie een goed startpunt in een beginnend onderzoeksveld. Mijn onderzoek zal bestaan uit een literatuuronderzoek waarbij ik teksten uit zowel de theologie als filosofie nauwkeurig analyseer, met elkaar vergelijk en bekritiseer. Op deze manier probeer ik de verschillende vakgebieden te verbinden om zo tot conclusies te komen.

Voor dit onderzoek gebruik ik het theologische werk van Stanley Hauerwas, een van de meest invloedrijke theologen die in de vorige eeuw de deugdethiek weer op de kaart zette. Ten eerste gebruik ik zijn boek 'Character and the Christian life'.⁶ Ik heb gekozen voor dit boek, omdat hij hierin de basis voor zijn ethiek uitlegt. Daarnaast gebruik ik zijn boek 'The Peaceable Kingdom'.⁷ Hierin werkt Hauerwas zijn ethiek verder uit en spitst hij dit toe op het idee van vrede. Ik gebruik zijn idee, omdat juist hij een van de meest invloedrijke theologen is op het gebied van christelijke deugdethiek.

Om een bijdrage te leveren aan deze discussie wil ik de volgende vraag onderzoeken: 'Wat kan de christelijke deugdenethiek, zoals beschreven door Stanley Hauerwas, zeggen over de moraliteit van het spelen van gewelddadige singleplayer-videogames?' Om deze vraag te beantwoorden heb ik dit onderzoek opgedeeld in de volgende deelvragen: 1. Wat zijn de principes van de christelijke deugdenethiek volgens Stanley Hauerwas? 2. Wat is de betekenis van gewelddadige handelingen in de context van de bovengenoemde christelijke deugdenethiek? 3. Is er een moreel verschil tussen handelingen in een videogame en handelingen in de "echte" wereld?

In het eerste hoofdstuk zal ik een introductie geven op zowel videogames als deugdethiek. Ik behandel daar wat een videogame is, specifiek een singleplayer-videogame. Voor dit onderzoek focus ik mij namelijk specifiek op singleplayer-videogames. Dit zijn games die je alleen speelt. Dit betekent dat een speler niet in aanraking komt met andere spelers, maar alleen met de game en zichzelf.

⁶ Stanley Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, University of Notre Dame Press 1994 ed (University of Notre Dame Press, 1975).

⁷ Stanley Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics* (University of Notre Dame Press, 1983).

Verder in het eerste hoofdstuk leg ik uit wat de deugdethiek inhoudt. Hierin zet ik vier kenmerken uiteen van de deugdethiek. In het tweede hoofdstuk behandel ik de derde deelvraag. Hierin onderzoek ik in hoeverre virtuele acties dezelfde morele waarde hebben als acties in de "echte" wereld. In het derde hoofdstuk leg ik de principes uit van de christelijke ethiek van Stanley Hauerwas om in het vierde hoofdstuk de game-ethiek en de ethiek van Hauerwas met elkaar in gesprek te brengen.

Ik wil kort nog iets over mijn eigen positie zeggen. Ik ben namelijk zelf een christelijke gamer. Ook speel ik videogames met gewelddadige elementen. Dit betekent dat ik zelf participeer in het veld dat ik wil onderzoeken. Ik ben mij ervan bewust dat dit vooroordelen met zich mee kan brengen. Ik begrijp dat de lezer van mijn onderzoek kan denken dat ik van tevoren al vast heb staan wat de conclusie is, om mijn eigen hobby te redden. Echter, ik wil juist neutraal op zoek gaan naar de kritische blik om op een juiste manier op mijn eigen hobby te reflecteren.

Level 1: Tutorial

In deze thesis onderzoek ik wat deugdedthiek te zeggen heeft over een videogame die gewelddadige elementen bevat. Voordat we de deugdedthiek hierbij kunnen betrekken, is het goed om duidelijk te krijgen wat een videogame is. De meest basale definitie van een videogame is een "digitale game". Het is een spel dat je op een digitale manier speelt. Echter, hier is niet alles mee gezegd. Wat houdt het in als iets digitaal is? Wat is een game precies? Is er een verschil tussen een digitaal spel en een fysiek spel? In deze korte introductie wil ik een aantal definities van videogames langslopen om duidelijk te maken wat een videogame is. Daarnaast geef ik een korte introductie in deugdedthiek. Ik stel vier kenmerken op van de deugdedthiek die in het verdere onderzoek gebruikt worden om te reflecteren op de onderzoeksvragen.

1.1 Videogames

Een van de definities die ik naar voren wil brengen, is die uit het online Cambridge-woordenboek. Hier wordt een videogame gedefinieerd als een spel waarin een speler bewegende beelden op een scherm bestuurt door op knoppen te drukken.⁸ Deze definitie is al uitgebreider dan de eerste. Deze definitie geeft aan wat een videogame uniek maakt ten opzichte van een fysiek spel. Een videogame speel je op een scherm. Maar wat gebeurt er wanneer je een videogame speelt door met een beamer de afbeeldingen op de muur te projecteren? Verder hoeft een game niet alleen gespeeld te worden door op knoppen te drukken. Een van de bekendste voorbeelden hiervan is de Wii, een spelcomputer van Nintendo die in 2006 werd uitgebracht. Deze spelcomputer stond bekend om de controller. Door middel van verschillende handbewegingen kon de speler bepaalde games besturen. Het wordt duidelijk dat de definitie van het online Cambridge-woordenboek voornamelijk de vorm beschrijft: "hoe speel je een videogame?" Ook heeft deze definitie geen oog voor de verschillende videogames. Neem bijvoorbeeld aan de ene kant een digitale variant van schaken en aan de andere kant Call of Duty. Instinctief lijkt het me duidelijk dat er een groot verschil zit tussen beide. Schaken is gebaseerd op een klassiek fysiek spel dat al eeuwenlang gespeeld wordt. Echter, Call of Duty is niet gebaseerd op een spel, maar op een concept. Men zou kunnen stellen dat het is gebaseerd op wanneer kinderen soldaatje spelen. Toch zijn de verschillen zo groot dat je niet kan zeggen dat het spelen van Call of Duty en soldaatje spelen als kind exact hetzelfde spel is. Het is een vorm van oorlog die als entertainment wordt uitgebeeld op een scherm, waarbij de speler de soldaat zelf kan besturen.

De wetenschap heeft al veel ervaring met het bestuderen van teksten. Het bestuderen van videogames staat echter nog in de kinderschoenen. In eerste instantie lijken beide disciplines ver van elkaar af te staan. Literatuur en

⁸ "Video Game," laatst geraadpleegd 13-08-2025, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>.

videogames komen echter steeds dichterbij elkaar. Zo beargumenteert Bosman dat videogames narratieve teksten zijn, maar dan digitaal, interactief en speelbaar.⁹ Deze definitie laat zien dat een videogame een informatiedrager is waarmee interactie plaats moet vinden om het tot een game te maken. Waar in de definitie van het Cambridge-woordenboek een eendimensionaal beeld geschetst wordt van een videogame, namelijk de speler die de videogame bestuurt, voegt Bosman een extra dimensie toe: een videogame vereist een wisselwerking tussen speler en spel. Daarnaast is een videogame ook een informatiedrager. Dit zorgt ervoor dat een videogame geanalyseerd en bestudeerd kan worden met al bestaande manieren die gebruikt worden bij het bestuderen van fysieke teksten.

Het grootste verschil tussen een videogame en geschreven tekst is dat een fysieke tekst vaststaat. De schrijver van een boek heeft al bepaald wat de lezer te lezen krijgt; de lezer heeft hier geen keus in, behalve om de tekst wel of niet te lezen. In een game heeft de speler vaak wel zelf de mogelijkheid om keuzes te maken die verder gaan dan de game wel of niet spelen. Al heeft de gamemaker van tevoren de keuzes bedacht, de speler moet nog steeds zelf kiezen wat diegene gaat doen of moet op zijn minst input geven voordat het spel verdergaat.¹⁰ Deze mogelijkheid om keuzes te maken, voornamelijk op moreel vlak, wordt ook wel agency genoemd.

Aan deze agency zitten echter meerdere dimensies. Het is niet alleen de speler die keuzes maakt bij het spelen van de game, maar het zijn ook de makers van de game die beperkingen aan een game meegegeven hebben of de speler dwingen bepaalde keuzes te laten maken. Knoll maakt hiervoor een behulpzaam onderscheid. Hij beschrijft twee soorten agency, namelijk de agency van de speler en die van de game. Game agency is dat wat de game voor de speler bepaalt, dus welke mogelijkheden de makers hebben meegegeven in de game. Op deze keuzes heeft de speler beperkte invloed. Player agency gaat over de persoonlijke keuzes van de speler en is daardoor veel subjectiever. Bij de game agency kan de game voor jou bepalen wat goed of slecht is bij player agency bepaalt de speler zelf of iets goed of slecht is.¹¹ Dit onderscheid helpt bij het analyseren van acties van de speler in een game door een constructie te bieden voor waar een speler wel of niet verantwoordelijk voor is.

De game agency werk ik verder niet uitgebreid uit, omdat daar in dit onderzoek geen ruimte voor is. In mijn onderzoek zal ik de meeste aandacht besteden aan de player agency, aangezien ik geïnteresseerd ben in de acties die de speler vrijwillig uitvoert in een videogame. Wat voornamelijk interessant is, is of een christelijke moraliteit deze player agency kan beïnvloeden of zou mogen beïnvloeden.

⁹ Bosman, *Gaming and the Divine : A New Systematic Theology of Video Games*, 40.

¹⁰ Bosman, *Gaming and the Divine : A New Systematic Theology of Video Games*, 40–43.

¹¹ Tobias Knoll, "'Are Those the Only Two Solutions'? Dealing with Choice, Agency and Religion in Digital Games," *Online Heidelberg Journal for Religions on the Internet* 07 (2015), 212–15, <https://doi.org/10.11588/rel.2015.0.18515>.

1.2 Deugdethiek

De deugdethiek is een van de drie normatieve ethische theorieën. De plichtethiek gaat uit van een absolute regel. De gevolgenethiek gaat uit van de gevolgen van een actie. De deugdethiek heeft een hele andere aanpak. Deze ethiek focust zich namelijk op het karakter van een persoon. De deugdethiek vraagt zich niet af of een bepaalde actie wel of niet goed is, zoals bij de plicht- of gevolgenethiek. De plichtethiek kijkt naar de morele regel: handelt een persoon volgens deze morele regel? De gevolgenethiek focust op de gevolgen van acties: Zolang de gevolgen van een actie goed zijn, is de handeling moreel juist. Een bekende stroming binnen deze vorm is het utilitarisme. Deze stroming beoordeelt de moraliteit van een handeling op of de handeling zoveel mogelijk geluk voortbrengt voor zo veel mogelijk mensen. De vraag die in de deugdethiek centraal staat, is van een andere aard: "Wat voor soort persoon moet ik zijn om een goed leven te leven?" Het gaat hierbij niet om wat de mens moet doen, maar om hoe een persoon is. Hoe een persoon is, wordt ook wel 'karakter' genoemd. Kortom, de deugdethiek gaat over het karakter van een persoon.¹²

Een deugd is een goede karaktereigenschap. Om heel precies te zijn: een deugd is een nastrevenswaardige of wenselijke karaktereigenschap.¹³ Denk hier bijvoorbeeld aan de belangrijke christelijke deugden zoals rechtvaardigheid, gematigdheid en moed. Maar ook geloof, hoop en liefde worden gezien als een deugd binnen het christendom. Om een goed leven te leiden, moet een persoon deze deugden nastreven en ontwikkelen. Iemand kan bijvoorbeeld altijd behulpzaam zijn. Diegene probeert altijd anderen om hem of haar heen te helpen. Je kan van deze persoon zeggen dat diegene beschikt over de deugd 'behulpzaamheid' of 'vriendelijkheid'. Het helpen van anderen lijkt haast vanzelf te gaan voor hem of haar. Deze persoon is behulpzaam.

Volgens de deugdethiek moet de mens deugden nastreven en ontwikkelen. Dit heeft tot doel een goed leven te leiden. Aristoteles, een van de meest bekende invloeden in de deugdethiek, verbond deugden aan de term 'eudaimonia'. Dit kan vertaald worden met geluk. Volgens Aristoteles kan een mens alleen een gelukkig leven leiden door deugden na te streven.

Om een goed karakter te hebben, moet een persoon niet alleen deugden nastreven, maar ook ondeugden mijden of afleren. Wanneer een persoon snel boos wordt, is dit een ondeugd en komt dit het karakter van een persoon niet ten goede. Snel boos zijn helpt daarom niet om het goede leven te leiden. Om het goede leven te leiden, moet deze persoon de ondeugd van woede afleren en de deugd van matigheid nastreven.

Een persoon bezit niet standaard bepaalde deugden, al kan bij de ene persoon een deugd wel makkelijker tot uiting komen dan bij de ander. Het nastreven van

¹² "Virtue Ethics," Internet Encyclopedia of Philosophy, laatst geraadpleegd 13/08/2025, <https://iep.utm.edu/virtue/#H2>.

¹³ "Virtue Ethics," Stanford Encyclopedia of Philosophy, laatst geüpdatet 2022, laatst geraadpleegd 18-08-2025, <https://plato.stanford.edu/entries/ethics-virtue/>.

deugden is een langdurig proces. Een persoon moet geoefend worden in deugden. Het is van belang dat een persoon deze deugden daadwerkelijk tot uiting brengt in daden om deugden te ontwikkelen. Deze daden moeten uiteindelijk voortkomen uit eigen keus, begrip en kennis van de deugd. De intentie achter een deugd is van belang. Het is geen toevallige actie, maar een weloverwogen handeling die voortkomt uit de kennis van wat goed is. Voor deze ontwikkeling heb je onder andere moreel onderwijs nodig en morele voorbeelden of rolmodellen.¹⁴ Hoewel deugdethiek niet in de eerste plaats gericht is op afzonderlijke handelingen, laten juist handelingen wel het karakter van een persoon zien.

Daarnaast behoort een deugdzaam iemand een samenhangend karakter te hebben. Hiermee wordt bedoeld dat de deugden die iemand ontwikkeld heeft consistent geuit worden. Een behulpzaam persoon is in de meeste situaties behulpzaam. Het is niet een actie die maar één of twee keer voorkwam, maar een handeling die die persoon vaak doet.

Ik stel hier bewust dat iemand niet altijd behulpzaam hoeft te zijn. Iemand die voortdurend hulp aanbiedt, kan de ander belemmeren in diens eigen ontwikkeling. Een werkelijk behulpzaam persoon weet daarom ook wanneer géén hulp geboden moet worden, bijvoorbeeld omdat de ander zelf moet leren omgaan met een bepaalde situatie. Te veel hulp kan iemand de kans ontnemen om zelf een oplossing te vinden. Diegene krijgt zo niet de mogelijkheid om zelf deugden te ontwikkelen. Een deugdzaam leven is een constant balanceren van wat juist is in bepaalde situaties. Een bekend voorbeeld dat hier vaak voor wordt gebruikt, is de deugd 'moed'. Wanneer je namelijk niet moedig bent, word je gezien als laf. Maar wanneer je te moedig bent, kan dit omslaan naar roekeloosheid. Een deugdzaam persoon weet een goede balans te houden. Er zullen situaties zijn waarin het moediger is om laf te zijn dan om in te grijpen.

Kortom, de deugdethiek heeft vier belangrijke kenmerken: Het eerste kenmerk is een teleologisch kenmerk. Het doel van de deugdethiek is het goede leven. Het tweede kenmerk is dat het binnen de deugdethiek niet gaat om specifieke handelingen, maar om hoe een persoon is: het karakter van een persoon. Een karakter wordt gevormd door deugden en ondeugden. Het derde kenmerk is dat een persoon deugden moet nastreven. Dit doet hij of zij door zichzelf te oefenen in de deugden. Dit is een langdurig proces. Het vierde en laatste kenmerk is dat een deugd altijd contextgevoelig moet zijn. Wat moedig is in de ene situatie, is roekeloos in de andere.

¹⁴ "Virtue Ethics," Internet Encyclopedia of Philosophy, laatst geraadpleegd 13/08/2025, <https://iep.utm.edu/virtue/#H2>.

Level 2: Moraliteit in een videogamewereld

In hoofdstuk één heb ik besproken wat een videogame is. In dit hoofdstuk wordt besproken in hoeverre er een moreel verschil is tussen geweld in de echte wereld en in de virtuele wereld. Dit heeft als doel inzicht te krijgen in hoeverre een ethiek die over de echte wereld gaat, iets kan zeggen over moraliteit in een virtuele wereld. Ik begin met het duidelijk maken van de terminologie. Hierbij wordt uitgelegd wat virtueel betekent. Daarna wordt de overstap naar videogames gemaakt en kijk ik naar wat een virtuele wereld precies inhoudt. Vervolgens komt de vraag ter sprake of iets virtueel ook gezien kan worden als echt. Als laatste werk ik in dit hoofdstuk een aantal aspecten uit in hoeverre gewelddadige acties in een videogame dezelfde morele waarde hebben als acties in de echte wereld. Deze aspecten worden in het volgende hoofdstuk gebruikt om met de ethiek van Hauerwas op een virtuele wereld met gewelddadige acties te reflecteren.

2.1 Digitaal en Virtueel

Instinctief zullen veel gamers zeggen dat wat ze in een videogame doen niet echt is. Dit is een van de argumenten die ik in mijn dagelijks leven het meeste hoor. Als ik aan een medegamer vraag wat diegene vindt van geweld in videogames, krijg ik niet zelden het antwoord: "Het maakt niet uit, want het is niet echt." Is dit echter wel zo makkelijk te zeggen?

Buiten videogames om is het schrijven van deze scriptie een goed voorbeeld. Op het moment van schrijven ben ik druk aan het werk met digitale middelen. Ik gebruik mijn computer om mijn scriptie te schrijven. Deze scriptie heeft momenteel geen enkel fysiek kenmerk en is puur digitaal. Zelfs de meeste bronnen die ik hiervoor gebruik zijn digitaal. Er is ook een mogelijkheid dat u als lezer deze scriptie via een digitaal medium leest. Betekent dit dat deze scriptie dan niet echt is? Ik hoop van niet, want dan zou mijn werk voor niets zijn geweest. Echter, de impliciete gedachte achter het antwoord "het is niet echt" komt meestal voort uit het feit dat een videogame digitaal is. De videogame is niet echt, want het is digitaal.

Het is wel aan te voelen dat dit argument niet helemaal een-op-een over te zetten is naar wat er in een videogame gebeurt. Om dit beter te begrijpen, is het nodig om de terminologie duidelijk te krijgen. In dit verdere onderzoek wordt daarom de term 'virtueel' gebruikt in plaats van 'digitaal'. In 'The Oxford Handbook of Virtuality' benoemt Philip Brey wat een virtueel object is. Hij stelt dat een virtueel object een digitaal object is dat door een computer wordt gegenereerd.¹⁵ Denk bijvoorbeeld aan een fototoestel. Voordat er digitale fototoestellen waren, werden analoge fototoestellen gebruikt. De foto werd op

¹⁵ Philip Brey, "The Physical and Social Reality of Virtual Worlds," in *The Oxford Handbook of Virtuality* ed. Grimshaw-Aagaard (Oxford University Press, 2013), 44, <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199826162.013.029>.

een fysieke filmrol geprojecteerd. Een digitale foto daarentegen gebruikt een computersysteem. Het licht wordt opgevangen door een sensor in de camera en wordt omgezet naar een virtueel object. De informatie wordt door middel van 1-en en 0-en opgeslagen op een geheugenkaart. De foto wordt digitaal, omdat deze door een computersysteem wordt omgezet naar digitale informatie. Vervolgens kan de foto worden gegenereerd door een computersysteem en worden getoond op een beeldscherm. Dit maakt de foto zowel digitaal als virtueel.

2.2 De virtuele wereld

Ik zal dit verder specificeren voor videogames. Zoals hierboven al aangegeven, is het belangrijkste kenmerk van een virtueel object dat het door een computer is gegenereerd. Dit betekent, volgens Brey, dat dit object door een computersysteem wordt gesimuleerd. Het computersysteem simuleert een bepaald model van een alreeds bestaand systeem.¹⁶ Brey gebruikt dit om aan te geven wat een virtuele wereld precies is. Alhoewel hij specifiek ingaat op virtual reality (VR), is deze definitie ook goed te gebruiken voor het beschrijven van een virtuele videogamewereld. Beide gaan over een virtuele wereld die door een computer wordt gesimuleerd. Bij VR wordt er echter een extra dimensie aan toegevoegd door de immersie die een gebruiker heeft bij het gebruiken van VR.

Een virtuele wereld heeft een aantal specifieke kenmerken. Ten eerste: een virtuele wereld wordt over het algemeen grafisch weergegeven als object in een twee- of driedimensionale ruimte door een computersysteem. Ten tweede: de gebruiker kan interacteren met deze virtuele wereld door middel van een computerinterface. Ten derde: de virtuele wereld wordt gegenereerd door een computersysteem.¹⁷ Om dit verder te illustreren gebruik ik het voorbeeld van de videogame 'Super Mario Bros' (1985). Dit is de allereerste Mario videogame die door het videogamebedrijf Nintendo is uitgebracht. In deze videogame bestuurt de speler het personage Mario. De videogame wordt via een computersysteem op het beeldscherm van de speler geprojecteerd. Ook kan de speler door middel van bijvoorbeeld een controller input geven aan het computersysteem, waardoor het personage gaat lopen, rennen of springen. Daarnaast simuleert het computersysteem alles wat verder in de videogame gebeurt. Denk hierbij bijvoorbeeld aan vijanden die de speler moet ontwijken of een ander level als het eerste level is gehaald.

Teruggaand op mijn voorbeeld van het schrijven van een scriptie. Het wordt duidelijk dat er een verschil is tussen het schrijven van een scriptie en het spelen van een videogame. Bij het schrijven van een scriptie ben je zelf

¹⁶ Philip Brey, Philip Brey, "The Handbook of Information and Computer Ethics," in *The Handbook of Information and Computer Ethics*, ed. Himma and Tavani (John Wiley & Sons, Incorporated, 2008), 363, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/rug/detail.action?docID=353290>.

¹⁷ Brey, "The Physical and Social Reality of Virtual Worlds," 44.

voornamelijk in controle en typ je je gedachten op papier. Deze scriptie is zowel een digitaal object als een virtueel object, maar nog geen virtuele wereld.

Het belang van dit onderscheid ligt in de manier waarop een gebruiker hiermee kan omgaan. Als ik mijn scriptie schrijf, gebeurt dit door middel van fysieke input en ben ik de enige die dat kan doen. Ik kan hulpmiddelen gebruiken om mijn scriptie te schrijven, maar uiteindelijk doe ik het zelf. Wanneer ik een videogame speel, komt er een tweede dimensie bij, namelijk de simulatie van de virtuele wereld. In dat geval wordt er ook veel bepaald door de videogame. De speler kan niet alles doen wat hij of zij wil, want de videogamewereld, die gesimuleerd wordt, heeft bepaalde regels en grenzen waar de speler niet omheen kan. Daarnaast simuleert de videogame bepaalde beelden en gedragingen van NPC's¹⁸ waar de speler niet altijd invloed op heeft.¹⁹

2.3 Virtueel: echt of nep?

Sinds het ontstaan van virtualiteit door middel van digitale middelen is de definitie van virtueel veranderd. Vaak wordt een virtueel iets gezien als 'niet echt' of 'denkbeeldig'. Echter, virtueel en echt staan niet tegenover elkaar. Om deze misvatting te voorkomen, gebruik ik in dit onderzoek het woord reëel in plaats van echt. Wanneer men zegt dat iets niet echt is, betekent dit dat iets nep is. Een virtueel object is echter niet nep. Brey stelt dat virtuele objecten ook echt zijn; hij ziet dit als een taalprobleem. Hij gebruikt het voorbeeld van een appel:

*It is true that virtual apples exist, or are real, as virtual apples. However, it is false that virtual apples exist, or are real, as real apples. This is the confusion: virtual apples simulate or imitate real apples.*²⁰

Brey vergelijkt een reële appel met een virtuele appel. Dat een appel virtueel is, betekent nog niet dat de appel niet bestaat. De virtuele appel heeft niet dezelfde eigenschappen als een reële appel, maar bootst deze wel na. Je kan de appel niet echt eten, maar het ziet er wel uit als een reële appel. Een virtuele appel is echter niet op dezelfde manier echt als een reële appel. De virtuele appel wordt namelijk gesimuleerd. Brey stelt dat virtuele objecten uiteindelijk wel als echte objecten gezien kunnen worden, aangezien gebruikers wel dezelfde interactie hebben met virtuele objecten als met reële objecten. Ook zijn virtuele objecten gemaakt door mensen en zijn ze op reële fysieke objecten gebaseerd.²¹ Waar Brey 'virtual apples' en 'real apples' naast elkaar zet, gebruik ik 'virtuele appels' en 'reële appels'. Beide zijn echte appels. De virtuele appel bestaat in de virtuele

¹⁸ Een NPC (non-playable character) is een gesimuleerd personage in een virtuele wereld.

¹⁹ In de toekomst moet de definitie van virtueel en digitaal rekening houden met kunstmatige intelligentie, waardoor de speler zelf veel meer vrijheid krijgt binnen een simulatie. Dit laat ik voor mijn onderzoek verder liggen.

²⁰ Brey, "The Physical and Social Reality of Virtual Worlds," 43.

²¹ Brey, "The Physical and Social Reality of Virtual Worlds," 43–44.

wereld. De reële appels bestaan in de fysieke wereld. Ik zou zijn quote op de volgende manier vertalen: "Het is waar dat virtuele appels bestaan, of echt zijn, als virtuele appels. Echter, het is niet waar dat virtuele appels bestaan, of echt zijn, zoals reële appels."

Nu duidelijk is dat virtuele objecten ook als echt bestempeld kunnen worden, betekent dit dat deze objecten bepaalde effecten hebben in de reële wereld. Om dit toe te spitsen op de onderzoeksvraag, moet gekeken worden of niet alleen virtuele objecten echt bestaan, maar of virtuele acties echt bestaan. Aangezien in dit hoofdstuk gekeken wordt naar of er een moreel verschil bestaat tussen reëel geweld en virtueel geweld, is het van belang om ook virtueel gedrag te analyseren. Kan je zeggen dat virtueel gedrag ook echt bestaand gedrag is?

Allereerst, wat is een actie? Volgens Davidson is alles wat een 'agent' opzettelijk doet een actie.²² Wanneer ik een appel oppak, is dat een actie. Is dit ook een echte actie wanneer ik dit doe in een virtuele wereld? Brey geeft voor een virtuele actie de volgende definitie: Een virtuele actie kan worden gedefinieerd als een actie die door een gebruiker binnen een virtuele omgeving wordt uitgevoerd en waarbij (alleen) objecten en personen binnen de virtuele omgeving betrokken zijn.²³ Wanneer ik dus via een virtueel karakter een virtuele appel oppak, is dat een virtuele actie. Hierbij maakt het niet uit op welke manier dit gebeurt. Wanneer ik een virtueel karakter bestuur, doe ik dit niet op dezelfde manier als ik mijn fysieke lichaam bestuur. Ik gebruik een bepaald apparaat om input te geven aan mijn computersysteem. Denk hierbij aan een toetsenbord en muis of een gamecontroller. Ik kan bijvoorbeeld door een muisklik mijn virtuele karakter een virtuele appel op laten pakken.

Søraker stelt voor dat virtuele acties twee soorten effecten hebben. Het eerste effect is een 'intravirtual effect'. Het tweede is een 'extravirtual effect'. Met een intra-virtueel effect bedoelt hij dat een virtuele actie alleen effect heeft in de virtuele wereld.²⁴ Neem het voorbeeld van de appel hierboven. Wanneer een virtueel karakter een virtuele appel oppakt, is dit een intra-virtueel effect, aangezien het geen effect heeft buiten de virtuele wereld. Een extra-virtueel effect daarentegen is wanneer een virtuele actie wel invloed heeft buiten de virtuele wereld.²⁵ Deze actie heeft een bepaald effect in de reële wereld.

Virtuele handelingen met extra-virtuele effecten kunnen lijken op een aanpak van gevolgenethiek. Dit zou betekenen dat over virtuele handelingen alleen iets gezegd kan worden wanneer dit gevolgen heeft in de reële wereld. Wanneer een virtuele handeling een goed reëel gevolg heeft, is dit moreel juist en anders niet. De deugdethiek gaat hierin verder. Het gaat niet alleen om de gevolgen van de actie, maar ook om in hoeverre het reële karakter van de speler invloed heeft op het gedrag van de speler. Ik gebruik de term effect daarom ook in de meest

²² Donald Davidson, *Essays on Actions and Events*, 2nd ed (Clarendon Press, 2001), 20.

²³ Brey, "The Physical and Social Reality of Virtual Worlds," 49.

²⁴ Johnny Hartz Søraker, "The Value of Virtual Worlds and Entities" (Dissertation, University of Twente, 2010), 113.

²⁵ Søraker, "The Value of Virtual Worlds and Entities," 113.

brede zin van het woord. Het gaat om welke invloed de reële speler heeft op de virtuele wereld en hoe de virtuele wereld het karakter van de reële speler beïnvloedt. Het gaat niet alleen om het gevolg, maar om de wisselwerking tussen beide.

Brey stelt dat acties met alleen intra-virtuele effecten niet gezien kunnen worden als acties die echt plaatsvinden.²⁶ Wanneer ik in een videogame een appel oppak, betekent dit niet dat ik echt een appel heb opgepakt. Brey argumenteert dat alleen virtuele acties met een extra-virtueel effect als echte acties gezien kunnen worden. Dit omdat alleen deze acties een effect hebben in de reële wereld.²⁷

Brey onderscheidt binnen deze extra-virtuele effecten nog twee typen, namelijk institutionele en fysieke effecten. Institutionele effecten zijn effecten die impact hebben op de reële wereld. Denk hierbij aan het halen van een level in een videogame. Door dit level te halen, kan de speler een toernooi winnen. Ook kan een speler door middel van bepaalde virtuele acties geld verdienen in de reële wereld. Het tweede effect bestaat uit zowel een mentaal als fysiek element. Door verschillende virtuele handelingen uit te voeren, kan een speler een level halen. Dit kan in de reële wereld als gevolg hebben dat de speler zich opgelucht of blij voelt. Ook kan de speler door een virtuele handeling te doen fysieke effecten creëren in de reële wereld. Wanneer de speler in een virtuele wereld bijvoorbeeld met een geweer schiet, wordt er via een koptelefoon of luidspreker het geluid afgespeeld van een afgaand geweer.²⁸

Hierboven heb ik uitgelegd wat virtueel precies inhoudt en in hoeverre een virtueel object of actie als iets echts gezien kan worden. Brey concludeert dat alleen virtuele acties met extra-virtuele effecten als echt plaatsvindende acties gezien kunnen worden. Ik wil hier twee kanttekeningen bij plaatsen. Ten eerste: het is moeilijk om een goed onderscheid te maken tussen intra-virtuele en extra-virtuele effecten. Wanneer we vanuit de deugdethiek naar dit verschil kijken, is het van belang om dit onderscheid wel duidelijk te krijgen. Immers, omdat de deugdethiek uitgaat van het karakter van een persoon en de ontwikkeling van deugden, moet er een bepaalde interactie plaatsvinden tussen de speler en de videogame. Wanneer er geen enkel effect is, zowel positief als negatief, tussen de virtuele wereld en de speler in de reële wereld, is in ieder geval te stellen dat een virtuele wereld niet gebruikt kan worden voor het ontwikkelen van deugden.

Ik wil dit verder illustreren aan de hand van een voorbeeld: Een speler speelt een gewelddadige videogame. In deze game worden oorlogssituaties gesimuleerd waar de speler zich doorheen moet bewegen. Terwijl hij of zij door het level heen loopt, doodt de speler verschillende NPC's met zijn of haar geweer. Door uiteindelijk genoeg NPC's te doden, behaalt de speler het level.

²⁶ Brey, "The Physical and Social Reality of Virtual Worlds," 49.

²⁷ Brey, "The Physical and Social Reality of Virtual Worlds," 49.

²⁸ Brey, "The Physical and Social Reality of Virtual Worlds," 49–50.

Welke van deze acties zijn intra-virtueel en welke extra-virtueel? Het kan haast niet anders dan dat geen enkele van deze acties puur intra-virtueel zijn. Bijna alle acties hebben wel op een of andere manier effect op de speler of de wereld daarbuiten. Een speler speelt een level namelijk niet zomaar, zonder enige emotie. Op zijn minst wordt de speler blij als het level is gehaald. Ook het doden van een NPC zal enige reactie opwekken bij de speler: een gevoel van tevredenheid, opluchting of verdriet.

Elke waardevolle virtuele actie is een extra-virtuele actie. Ik bedoel hiermee dat een virtuele actie zonder extra-virtuele effecten geen waarde heeft in zichzelf. Een virtuele actie als het oppakken van een appel, lijkt in eerste instantie geen effect te hebben, maar hierachter ligt altijd een actie van de speler. Deze actie is met een bepaalde opzet en intentie gedaan. Wanneer iemand een appel in de echte wereld oppakt, kan dit betekenen dat diegene honger heeft en de appel op wil eten. Alhoewel het oppakken van een appel zelf geen betekenis heeft, wanneer je dit bekijkt in een vacuüm, is er wel een reden om deze appel op te pakken. Wanneer de speler in een virtuele wereld een appel oppakt, is dit bijvoorbeeld door een bepaalde verzameldrang ingegeven, waarbij de speler graag alle voorwerpen in een videogame wil verzamelen. Of de speler wil deze appel gebruiken om ergens naartoe te gooien. Ook wanneer de speler deze appel bijvoorbeeld afpakt van een kind, kan het haast niet anders dat deze actie zowel in de reële wereld als in de virtuele wereld voortkomt uit een bepaalde intentie van de speler en dat dit ook een bepaald effect heeft op de speler wanneer hij of zij het resultaat bereikt.

Søraker benoemt daarbij dat uit psychologisch onderzoek aangetoond wordt dat er een connectie is tussen het spelen van gewelddadige videogames en gewelddadig gedrag in de reële wereld. Echter, dit is subjectief: hij stelt dat de meeste spelers geen gewelddadig gedrag overnemen in de reële wereld, maar dat er wel situaties kunnen zijn waardoor gewelddadig gedrag in de reële wereld versterkt wordt door gewelddadige videogames. Het gaat volgens hem niet om of virtueel geweld reëel geweld oproept, maar in welke situaties dit gebeurt.²⁹

Bijna elke virtuele actie heeft wel in meer of mindere mate een extra-virtueel effect, aangezien het op zijn minst effect heeft op de speler. Juist voor het betoog in dit onderzoek is dit van belang. Bij een singleplayer-videogame gaat het immers alleen om de speler. De speler speelt de videogame alleen en het enige effect dat plaats kan vinden, is een effect op de speler zelf.

2.4 De morele waarde van virtuele acties

Terug naar de hoofdvraag van dit hoofdstuk: is er een moreel verschil tussen geweld in een videogamewereld en in de "echte" wereld? Hierboven is

²⁹ Søraker, "The Value of Virtual Worlds and Entities," 71. | In dit onderzoek ga ik verder niet in op de psychologische onderzoeken. Ik erken dat dit wel degelijk een belangrijk aspect is van dit onderzoeksveld, maar ik heb daar helaas geen tijd of ruimte voor.

geconcludeerd dat virtuele acties in veel situaties wel als echt bestaande acties gezien kunnen worden. Dit geeft zulke acties ook een bepaalde morele verantwoordelijkheid. Aan de hand van een aantal auteurs behandel ik hieronder de morele waarde van deze acties, specifiek gericht op gewelddadige virtuele acties. Ik betoog dat de waarde van virtuele acties in een singleplayer-videogame grotendeels voortkomt uit de intentie die de speler heeft met de actie.

McCormick uit kritiek op verschillende ethische benaderingen die reflecteren op geweld in videogames. Hij stelt dat deugdedethiek de enige ethiek is die op een toereikende manier kan reflecteren op geweld in videogames. Alleen deze vorm van ethische kritiek kan verklaren waarom spelers soms een bepaald ongemak voelen bij virtueel geweld. Hij stelt dat vanuit de deugdedethiek gezegd kan worden dat het deelnemen aan gewelddadige acties in een virtuele wereld een negatief effect heeft op het karakter van de speler. De speler breekt zijn of haar eigen deugden af door dit te doen.³⁰ Alhoewel de virtuele actie zelf niet gelijk immoreel is, wordt het immoreel door het effect dat het heeft op het karakter van de speler, concludeert McCormick.³¹

Acties in een virtuele wereld hebben echter niet dezelfde impact als acties in de reële wereld. Wanneer een speler een virtueel karakter pijn doet, wordt er niet echt pijn ervaren door een reëel persoon. Wanneer de speler zijn eigen avatar³² geweld aandoet, wordt de speler zelf geen fysiek geweld aangedaan. Dunn stelt dat virtuele acties minder schade kunnen doen dan reële acties. Alhoewel hij hier focust op multiplayer-videogames, kan zijn argument ook overgenomen worden voor singleplayer-videogames. Dunn zegt dat het gaat om in hoeverre de speler zich identificeert met zijn of haar avatar. Hij gebruikt hiervoor het voorbeeld van het doden van de avatar van de speler. Als de avatar doodgaat, blijft de speler in de fysieke wereld leven. Ook hebben veel videogames een 'respawn mechanic'. Dit houdt in dat een speler of NPC weer tot leven komt wanneer het karakter is doodgemaakt. Het doden van een avatar is niet permanent. Je kan stellen dat je de avatar niet doodt, maar alleen tijdelijk uitschakelt, alsof je een pion van het bord stoot tijdens een spelletje mens-erger-je-niet. Het doodgaan van de avatar van de speler heeft dus minder impact dan wanneer de speler in de reële wereld doodgaat. Hier is wel een kanttekening bij te plaatsen, volgens Dunn. In hoeverre een speler zich identificeert met zijn of haar avatar, is subjectief.³³

Een virtuele actie kan minder waarde hebben dan een reële actie. Ik denk dat we daarbij moeten oppassen dat de subjectiviteit, van in hoeverre de speler zich identificeert met zijn of haar avatar, niet de leidraad wordt. De identificatie van

³⁰ Matt McCormick, "Is It Wrong to Play Violent Video Games?," *Ethics and Information Technology* 3, no. 4 (2001), 285, <https://doi.org/10.1023/A:1013802119431>.

³¹ McCormick, "Is It Wrong to Play Violent Video Games?," 286.

³² Een avatar is het virtuele karakter dat de speler bestuurt.

³³ Jeff Dunn, "Virtual Worlds and Moral Evaluation," *Ethics and Information Technology* 14, no. 4 (2012), 13.

de speler met de avatar kan ook te ver gaan of niet ver genoeg, waardoor de waarde van de virtuele actie voor de speler erger of minder erg is dan het in werkelijkheid is. Denk hierbij aan een over-identificatie met een avatar. Een speler kan zich zo verliezen in een virtueel karakter dat voor diegene het virtuele karakter meer waarde krijgt dan de reële wereld. Ik wil daarmee aangeven dat de waarde van de reële wereld altijd boven de waarde van de virtuele wereld staat. Wanneer de speler virtuele acties als waardevoller ziet dan reële acties, is dat een probleem op zichzelf.³⁴

Samuel Ulbricht geeft in zijn boek 'Ethics of Computer Gaming' ook een beschrijving van virtuele acties. Hierbij stelt hij dat bepaalde virtuele acties reële doelen hebben. Wanneer een speler aan het gamen is, heeft diegene bijvoorbeeld als doel een level te halen of om zijn of haar hoogste score te verbeteren. Dit zijn reële doelen, maar ze worden uitgevoerd of behaald in een virtuele wereld.³⁵ Deze uitleg komt dichtbij de uitleg die ik hierboven heb gegeven over virtuele acties met extra-virtuele effecten. De speler heeft een doel tijdens het spelen. Wanneer dit doel is bereikt, heeft dit effect op de speler.

Ulbricht maakt echter een groter onderscheid tussen wat ik virtuele acties met intra-virtuele effecten en extra-virtuele effecten noem. Hij ziet de eerste acties als fictieve acties en de tweede als virtuele acties. Hij stelt dat de deugdethiek niets kan zeggen over virtuele acties met alleen intra-virtuele effecten. Dit omdat intra-virtuele acties geen effect hebben op het karakter van de speler.³⁶ Ik heb al betoogd dat bijna geen enkele virtuele actie geen extra-virtueel effect heeft. In dit onderzoek wordt voornamelijk gekeken naar virtuele acties met extra-virtuele effecten. Ulbricht stelt dat deze acties wel iets kunnen zeggen over de deugden van de speler.³⁷

Ulbricht stelt ook dat de effecten van virtuele acties minder effect hebben in de reële wereld.³⁸ Om de waarde van extra-virtuele effecten van virtuele acties nog duidelijker te krijgen, een voorbeeld: Een speler speelt de videogame Skyrim. Dit is een zogenaamde 'roleplaying game'. De speler bestuurt een avatar in een virtuele wereld. Het doel van dit soort videogames is om de avatar te trainen om sterker te worden, om levels up te gaan. De speler krijgt hierin veel vrijheid om deze videogame te spelen. In Skyrim speelt de speler ook een eigen avatar, die de speler helemaal zelf kan samenstellen. De videogame geeft de speler veel ruimte in hoe hij of zij het spel wil spelen. De speler kan ervoor kiezen om een kwaadaardige avatar te spelen en zo zoveel mogelijk NPC's in de gamewereld te doden. De speler kan er ook voor kiezen om zich op een moreel juiste en waardige wijze te gedragen in de videogame. De speler kan kiezen om NPC's te

³⁴ Denk hierbij bijvoorbeeld aan verslaving.

³⁵ Samuel Ulbricht, *Ethics of Computer Gaming : A Groundwork*, (Palgrave Macmillan/Spring Nature, 2022), 25–26, <https://doi.org/10.1007/978-3-662-64397-6>.

³⁶ Ulbricht, *Ethics of Computer Gaming : A Groundwork*, 67–68.

³⁷ Ulbricht, *Ethics of Computer Gaming : A Groundwork*, 67.

³⁸ Ulbricht, *Ethics of Computer Gaming : A Groundwork*, 66–67.

verdedigen tegen drakenaanvallen. Of om geld te geven aan arme NPC's. Maakt dit de speler dan moedig of vrijgevig? Toont de speler hier dat hij of zij beschikt over de deugd van moed of vrijgevigheid? Ulbricht stelt van niet. Hij stelt dat wanneer een speler virtueel geld geeft aan een virtueel karakter, dit geen waarde meer heeft.³⁹

Op basis van mijn eerdere betoog wil ik hiertegen inbrengen dat deze acties daadwerkelijk waarde hebben. Het geven van virtueel geld aan een virtueel karakter heeft misschien niet dezelfde waarde van vrijgevigheid in de reële wereld, maar er zit wel zeker een waarde aan verbonden. Deze waarde ligt opgesloten in de actie van de speler. De speler geeft in dit geval opzettelijk het geld aan de NPC. Hier zit een bedoeling achter van de speler. Deze bedoeling kan zijn dat de speler nieuwsgierig is naar wat er gebeurt of dat de speler een bepaalde beloning verwacht. Het kan ook zo zijn dat de speler een bepaalde empathie voelt voor de NPC. Wanneer de speler zich sterk identificeert met zijn of haar avatar, kan het voor de speler wel als een vrijgevige daad voelen. Er is dan wel geen reëel effect van vrijgevigheid, maar de speler kan deze actie wel uitvoeren met de intentie om vrijgevig te zijn.

Wanneer we kijken naar gewelddadige acties, kan deze beredenering ook waar zijn. Wanneer de speler ervoor kiest om in Skyrim zoveel mogelijk NPC's te doden, vindt er geen moord plaats in de reële wereld. Echter, deze acties komen wel voort uit de intentie van de speler. Wanneer de speler de intentie heeft om een moord te plegen in een virtuele wereld, is dit een moreel dilemma.

2.5 De deugdedthiek en videogames

Hoe reflecteren we hierop vanuit de deugdedthiek? Schulzke stelt dat juist binnen de deugdedthiek geweld op zichzelf niet gelijk immoreel is. Een enkele gewelddadige actie is soms noodzakelijk. Het wordt pas immoreel als iemand een gewelddadig karakter krijgt.⁴⁰ Een veelvoorkomend argument is dat een virtuele wereld gebruikt kan worden voor het oefenen van deugden. Een speler kan bijvoorbeeld de deugd van vreedzaamheid oefenen in een virtuele wereld. Volgens Schulzke is dit niet gelijk een argument voor gewelddadige videogames, maar wel een nuance die aangebracht kan worden. Hij zegt dat door middel van deugdedthische reflectie elke game op zich bekeken kan worden om te zien in hoeverre die game de juiste ruimte biedt aan de speler voor morele oefening. Gewelddadige videogames zijn daarom niet gelijk immoreel, omdat ze gewelddadige elementen hebben, maar pas wanneer deze games een slechte invloed hebben op het karakter van de speler.⁴¹

³⁹ Ulbricht, *Ethics of Computer Gaming : A Groundwork*, 66–67.

⁴⁰ Marcus Schulzke, "Defending the Morality of Violent Video Games," *Ethics and Information Technology* 12, no. 2 (2010), 130, <https://doi.org/10.1007/s10676-010-9222-x>.

⁴¹ Schulzke, "Defending the Morality of Violent Video Games," 130.

Bartel concludeert in zijn boek 'Video Games, Violence, and the Ethics of Fantasy : Killing Time' aan de hand van de deugdethiek dat het spelen van gewelddadige videogames immoreel kan zijn wanneer dit bijdraagt aan het afbreken van het morele karakter van de speler. Hij doet dit vanuit het idee van verlangens. Een speler kan door het spelen van gewelddadige videogames onder bepaalde (psychologische) omstandigheden verkeerde verlangens ontwikkelen.⁴² Uiteindelijk stelt Bartel dat gewelddadige virtuele acties in sommige gevallen wel immoreel kunnen zijn en soms niet. Volgens hem gaat het om de motivatie die de speler heeft bij deze acties.⁴³ Vaak vallen bepaalde gewelddadige acties binnen de regels van de videogame. Van tevoren is afgesproken dat deze regels binnen de videogame horen. Daarom hebben deze acties niet dezelfde morele lading als in de reële wereld. Het wordt volgens Bartel anders wanneer virtuele acties voortkomen uit een reëel gewelddadig verlangen van de speler. Wanneer de speler alleen de videogame gebruikt om zijn of haar eigen gewelddadige verlangen te voeden, is dit immoreel gedrag.⁴⁴

Naast de verbondenheid van virtuele acties met waarden en deugden, spelen intenties en verlangen ook een belangrijke rol. We hebben gezien dat de waarde van een actie bepaald kan worden door de intentie of het verlangen van de speler. Het is belangrijk om te weten waar het gevoel van een speler vandaan komt. Als de speler opzettelijk NPC's gaat doden, voor de lol, is dit meer moreel verwerpelijk dan wanneer de speler als doel heeft om het level uit te spelen. Hiervoor gebruikt de speler dan de middelen die de videogame hem of haar ter beschikking stelt.

Een laatste punt dat ik hierover wil maken is aan de hand van een zeer interessant artikel van Deniz A. van den Woldenberg. Hij gebruikt de 'theory of volition' van Frankfurt om aan te tonen dat een actie in een videogame wel degelijk te beoordelen is door de deugdenethiek. Van den Woldenberg legt deze theorie als volgt uit:

First-order desires relate directly to our actions. The will of an agent is his action-guiding first-order desire. In addition, we can also have second-order desires that relate to our first-order desires. For example, while I may have a first-order desire to eat chocolate cake, I may at the same time have a second-order desire not to have that first-order desire for chocolate cake. A special form of these second-order desires are our second-order volitions. With their help, we identify ourselves with our

⁴² Christopher Bartel, *Video Games, Violence, and the Ethics of Fantasy : Killing Time* (Bloomsbury Academic, 2020), 99–100, <https://research-ebsco-com.proxy-ub.rug.nl/linkprocessor/plink?id=b3fe96e0-e1e2-3850-b621-b571acc4c811>.

⁴³ Bartel, *Video Games, Violence, and the Ethics of Fantasy : Killing Time*, 118.

⁴⁴ Bartel, *Video Games, Violence, and the Ethics of Fantasy : Killing Time*, 118.

*first-order desires and thus take a stand on whether and which of our first-order desires we want to become effective for action.*⁴⁵

Hij stelt, aan de hand van Frankfurt, dat een persoon zich kan identificeren met zijn of haar acties wanneer de tweede-orde wilskracht instemt met de eerste-orde verlangens. Wanneer een speler zich gaat identificeren met een immorele actie, is de speler moreel verantwoordelijk te houden voor die actie, aangezien het om een actie van de speler zelf gaat.⁴⁶

Om zijn punt duidelijker te maken, gebruikt Van den Woldenberg het voorbeeld van de videogame 'Bus Simulator', een videogame waarin een speler de rol van buschauffeur aanneemt. Stel, de speler heeft het verlangen om tijdens het spelen van deze videogames zoveel mogelijk NPC's aan te rijden met de bus. Van den Woldenberg stelt dat deze actie immoreel is. In dit voorbeeld heeft de speler een eerste-orde-verlangen om gewelddadige acties uit te voeren in de videogame. Daarnaast wil de speler ook echt deze acties uitvoeren, door zijn of haar tweede-orde-wilskracht. Wanneer een speler namelijk dit eerste-orde-verlangen heeft en ook een tweede-orde-wilskracht om dit verlangen uit te voeren, identificeert de speler zich met zijn of haar verlangen en met de acties die daaruit voortkomen. Deze speler distantieert zich niet van zijn of haar acties, het gaat diegene niet om het spelen van de game, maar om andere immorele verlangens te uiten. Voor Van den Woldenberg maakt het niet uit of dit virtueel of reëel plaatsvindt.⁴⁷

Hij beargumenteert verder dat er vanuit de deugdedethiek iets gezegd kan worden over virtuele acties van een speler wanneer hij of zij zich gaat identificeren met gewelddadige verlangens in een videogame. Door middel van de tweede-orde-wilskracht van een speler kan diegene afstand doen van of zich juist identificeren met dit gedrag. Door deze afstand of identificatie ontwikkelt de speler een bepaalde houding tegenover deze verlangens. Deze houding kan volgens Van den Woldenberg ook bepaalde deugden of ondeugden zijn.⁴⁸ Wanneer een speler een positieve houding ontwikkelt tegenover een immoreel verlangen, doet dit afbreuk aan de deugd van de speler en dus aan het karakter van de speler. Het tegenovergestelde kan ook waar zijn. Wanneer de speler een positieve houding ontwikkelt tegenover een moreel verlangen, is dit bevorderlijk voor de deugzaamheid van de speler.

Wanneer een speler zich met ondeugdelijke verlangens identificeert, ontstaat er een kloof tussen de waarden van de speler en bepaalde intrinsieke waarden. Een van deze intrinsieke waarden kan zijn het respect voor leven. Wanneer de speler zich vervolgens identificeert met gedrag dat tegen deze intrinsieke waarde

⁴⁵ Deniz A. van den Woldenberg, "Vices in Gaming: Virtue Ethics and Endorsement View," *The Journal of Value Inquiry* 58, no. 3 (2024), 429–30, <https://doi.org/10.1007/s10790-022-09897-3>.

⁴⁶ van den Woldenberg, "Vices in Gaming: Virtue Ethics and Endorsement View," 430.

⁴⁷ van den Woldenberg, "Vices in Gaming: Virtue Ethics and Endorsement View," 431–32.

⁴⁸ van den Woldenberg, "Vices in Gaming: Virtue Ethics and Endorsement View," 433.

ingaat, kan gezegd worden dat deze acties immoreel zijn.⁴⁹ Los van het respecteren van het leven van iemand anders, laat Van den Woldenberg verder buiten beschouwing wat deze intrinsieke waarden zijn. Hier kan de theologie een goede inbreng hebben.

2.6 Conclusie

Het doel van dit hoofdstuk was om onderscheid te maken tussen de morele waarde van reële acties en virtuele acties. Ik begon met het bespreken van een aantal definities van een videogame. Hierin stelde ik dat een videogame een interactief virtueel medium is waar spelers zelf keuzes moeten maken om het spel voort te zetten. De speler heeft daarom een bepaalde agency wanneer hij of zij een videogame speelt. De agency van de speler zelf stond verder centraal in dit hoofdstuk. Aan de hand van de termen reëel en virtueel is getracht duidelijk te maken in hoeverre een virtuele handeling echt is. Ik heb geconcludeerd dat een virtuele handeling echt is wanneer deze extra-virtuele effecten heeft. Ik stelde daarbij dat bijna elke virtuele handeling wel een extra-virtueel effect heeft.

Deze effecten hebben wel een andere waarde dan effecten in de reële wereld. Een virtuele handeling heeft niet altijd dezelfde impact als een reële handeling. Er is daarom een verschil in hoe virtuele handelingen gewaardeerd kunnen worden. Ik concludeerde dat virtuele handelingen moreel problematisch worden wanneer een speler zich identificeert met de betreffende immorele handeling. Of wanneer door deze handelingen immorele verlangens van de speler geuit of gevoed kunnen worden. Wanneer dit gebeurt, kan gezegd worden dat virtuele handelingen een negatief effect hebben op het karakter van een speler. Virtuele acties met zulke extra-virtuele effecten kunnen daarom volgens de deugdethiek als immoreel gezien worden.

⁴⁹ van den Woldenberg, "Vices in Gaming: Virtue Ethics and Endorsement View," 434.

Level 3: We zijn wat we doen

In hoofdstuk één heb ik vier kenmerken genoemd van de christelijke deugdedethiek. Dit waren de volgende kenmerken: Het eerste kenmerk is een teleologisch kenmerk. Het doel van de deugdedethiek is het goede leven. Het tweede kenmerk is dat het binnen de deugdedethiek niet gaat om specifieke handelingen, maar om hoe een persoon is: het karakter van een persoon. Een karakter wordt gevormd door deugden en ondeugden. Het derde kenmerk is dat een persoon deugden moet nastreven. Dit doet hij of zij door zichzelf te oefenen in de deugden. Dit is een langdurig proces. Het vierde en laatste kenmerk is dat een deugd altijd contextgevoelig moet zijn. Wat moedig is in de ene situatie, is roekeloos in de andere. In dit hoofdstuk loop ik deze vier kenmerken bij langs aan de hand van de ethiek van Stanley Hauerwas om zo een goed beeld te krijgen van zijn ethiek. Daarnaast ga ik in op zijn ideeën over geweld.

3.1 Introductie van Stanley Hauerwas

Hauerwas is een Amerikaanse theoloog die voornamelijk bekend is geworden door zijn felle kritiek op de Amerikaanse evangelicale en liberale kerken. Hauerwas wil in zijn boeken laten zien dat het christelijke geloof niet gaat om ons als mens, maar dat God weer centraal moet staan. De kerk moet lering trekken uit hoe Jezus heeft geleefd en zich daar weer naar vormen. Een thema dat heel relevant is voor dit onderzoek is vrede. Dit is een oproep voor de kerk om geweld uit de weg te gaan. Geweld is, volgens Hauerwas, een manier voor de mens om de macht en controle in eigen handen te houden. Zijn oproep is om die controle en macht weer aan God over te laten. De kerk moet leren dat zij niet het middelpunt is, maar God.⁵⁰

Hauerwas is een van de belangrijkste theologen die in de vorige eeuw de deugdedethiek weer op de kaart heeft gezet binnen het christendom. Hij ontwikkelt in zijn boeken een ethiek van het karakter. Het karakter dat een persoon heeft, en ook de ontwikkeling daarvan, heeft alles te maken met hoe een christen behoort te leven. Een christen moet volledig gefocust zijn op Jezus om zo zijn of haar karakter te laten vormen door Hem. Dit kan iemand niet alleen; deze karakterontwikkeling gebeurt in een gemeenschap. Voor Hauerwas is deze gemeenschap de kerk. In de kerk kan een christen zijn of haar karakter op een positieve manier ontwikkelen, om zo meer en meer te leven als inwoner van het koninkrijk van God.

3.2 Kenmerk één: teleologie bij Hauerwas

Wat is volgens Hauerwas het doel van de deugdedethiek? Hauerwas gebruikt de term "het goede leven" niet direct. Toch komt dit aspect wel aan bod in zijn

⁵⁰ Voor meer informatie zie: <https://protestantsekerk.nl/verdieping/wie-is-stanley-hauerwas/>.

karakterethiek. Voor Hauerwas is het goede leven het navolgen van Jezus. Het doel van het leven, specifiek het christelijke leven, is het groeien in het Koninkrijk van God zoals Jezus dat op deze aarde heeft gebracht.⁵¹ Tijdens het leven moet een persoon leren om als God te zijn. Dit betekent niet dat we God zelf moeten worden, maar dat we de deugden die God bezit nastreven. Dit kan alleen door de leringen van Jezus te volgen.⁵² Het hoogste doel in het leven van een christen is om discipel van Jezus te zijn.

Dit maakt het idee van het goede leven bij Hauerwas veel concreter dan in andere vormen van deugdethiek. Waar in de deugdethiek het goede leven vaak als een abstract iets aangeduid wordt, geeft Hauerwas hier een specifieke invulling aan. Het goede leven is namelijk deelnemen aan het verhaal van God. Hauerwas neemt hier een extreme positie in. Hij roept op om net als God perfect te zijn.⁵³

Een essentieel onderdeel van het christelijk leven volgens Hauerwas is dat het doel van het leven begrepen en geleefd moet worden vanuit het verhaal van God. Hauerwas wil hiermee laten zien dat het leven van een christen niet een stilstaand iets is. Het christelijke leven heeft een doel en daar kan men naartoe werken.⁵⁴ Volgens Hauerwas bestaat het verhaal van God uit Gods acties in de geschiedenis, specifiek Gods acties door Jezus. Een christen moet zich richten op deze acties en daarnaar leven, niet omdat we dan betere christenen worden, maar om zo de volledige realiteit van Christus te kunnen uiten in ons leven.⁵⁵ De ethiek van een christen komt voort uit het leven van Jezus. Door Jezus leren christenen hoe ze moeten leven.⁵⁶ Het is een groeiproces dat een leven lang duurt.

Om het idee van Gods verhaal duidelijker te maken, gebruikt Hauerwas onder andere het voorbeeld van Israël. De opdracht van Israël, volgens hem, is om God te volgen. Dit betekent dat zij moesten leven naar wat de wet en de profeten hebben gezegd, namelijk God te vrezen en lief te hebben. Tegen de achtergrond van het verhaal van Israël zagen de vroege christenen zichzelf ook als volgers van God. Zij waren de voortzetting van het doel van Israël om Gods koninkrijk op aarde te laten zien.⁵⁷ Het navolgen van God is echter niet het een-op-een doen wat de wet zegt, maar een innerlijk verlangen om Gods Koninkrijk te belichamen.

Dit verhaal van Israël en de vroege kerk zet Hauerwas door naar vandaag. De christenen vandaag hebben dezelfde basis, dezelfde geschiedenis. De christenen vandaag zijn ook geroepen om het verhaal door te zetten, om Gods koninkrijk op aarde te laten zien. Hiermee wil Hauerwas duidelijk maken dat het volgen

⁵¹ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 30.

⁵² Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 75.

⁵³ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 75–76.

⁵⁴ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 25.

⁵⁵ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 246.

⁵⁶ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 75–76.

⁵⁷ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 77–78.

van Jezus niet iets is wat een mens alleen kan doen. Het volgen van Jezus is per definitie al gebouwd op een traditie en geschiedenis. Er zijn vele anderen voor ons die ook Jezus hebben gevolgd. De christen bouwt vandaag de dag voort op die geschiedenis.

*'We believe that by learning to be his disciples we will learn to find our life - our story - in God's story.'*⁵⁸

Het doel van het leven, volgens Hauerwas, is uiteindelijk om ons verhaal in Gods verhaal te plaatsen, om discipel van Hem te zijn. Dit houdt in dat wat wij doen, als gemeenschap, relateren aan wat Jezus heeft gedaan. Een christen moet steeds meer op Jezus gaan lijken.

3.3 Kenmerk twee: het karakter

Een essentieel concept bij Hauerwas is het idee van karakter. Ook zijn teleologie kan beter begrepen worden door dit concept. Karakter laat namelijk zien hoe wij deelnemen aan het verhaal van God. Hauerwas legt het idee van karakter als volgt uit:

*By the idea of character, I mean the qualification of man's self-agency through his beliefs, intentions, and actions, by which a man acquires a moral history befitting his nature as a self-determining being.*⁵⁹

Deze definitie bevat veel termen die op zichzelf al uitleg nodig hebben. Hieronder zal ik weergeven hoe Hauerwas deze termen gebruikt.

Ook bij zijn idee van karakter wijkt Hauerwas af van de traditionele opvatting van karakter. Volgens hem doelt karakter niet alleen op de deugden die een persoon bezit, maar juist op de manier waarop hij of zij deze deugden krijgt en ontwikkelt. Hauerwas stelt dat een persoon kan kiezen wat voor soort karakter hij of zij heeft. Doordat een persoon deze keuze heeft, krijgt het karakter zijn morele aard. Door deze keuzemogelijkheid is een persoon verantwoordelijk voor zijn of haar karakter.⁶⁰ Karakter gaat niet alleen om of een persoon wel of niet de deugd van moed bezit, maar ook dat hij of zij kiest om de deugd van moed na te streven. Ten diepste is ons karakter wie wij zijn.

Wanneer een persoon karakter heeft, betekent dit, volgens Hauerwas, dat hij of zij een zekere vorm van controle heeft over zijn of haar doen en laten. Wanneer iemand een moedig karakter heeft, heeft die persoon in een bepaalde mate ervoor gezorgd dat de deugd van moed onderdeel werd van zijn of haar karakter. Hij maakt onderscheid tussen een karaktereigenschap hebben en een karakter hebben. Voor Hauerwas is het belangrijk dat een persoon niet alleen een karaktereigenschap heeft, maar dat iemand een karakter heeft. Het verschil is dat een karaktereigenschap hebben een erg selectieve manier van spreken is.

⁵⁸ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 12.

⁵⁹ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 44.

⁶⁰ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 44-45.

Iemand kan een goede karaktereigenschap hebben, maar daarbij heeft diegene nog geen goed karakter. Iemand die altijd grappig uit de hoek komt, kan je bijvoorbeeld aanduiden als een clown. Diens karakter heeft dan eigenschappen van een clown. Maar daarmee kan je nog niet zeggen dat die persoon altijd een clown is.⁶¹ Een karakter hebben, betekent dat die persoon daadwerkelijk een clown is. De actie van grappig zijn is geen toevallige actie, maar komt voort uit een overtuiging van de persoon. De persoon is een clown en daardoor doet hij of zij grappig.

Een belangrijk concept om karakter beter te begrijpen is dat van self-agency. Hauerwas zet dit tegenover de term agency. Agency betekent dat een persoon het vermogen heeft om bepaalde keuzes te maken. Volgens Hauerwas hangt hier de connotatie aan dat een karakter iemand overkomt. Een persoon heeft nu eenmaal een bepaald karakter en handelt daarnaar.⁶² Met de term self-agency wil Hauerwas echter aangeven dat je daden je niet simpelweg overkomen, maar dat je zelf inspraak hebt in welke daden je doet. Het hebben van karakter is volgens Hauerwas direct gelinkt aan deze mogelijkheid van self-agency. Het karakter van een persoon wordt bewust geuit in de daden die een persoon doet en de overtuigingen die diegene heeft.⁶³ Wanneer iemand karakter heeft, heeft diegene ook de mogelijkheid om bewust dit karakter tot uiting te brengen.

Hauerwas werkt dit idee verder uit. Hij stelt dat wanneer een persoon agency heeft, diegene over de mogelijkheid beschikt om de omstandigheden om zichzelf heen te beïnvloeden. Die persoon heeft de mogelijkheid om een bepaald effect te creëren in zijn of haar omgeving. Door de term self-agency toe te passen, laat Hauerwas zien dat de mogelijkheid van agency en de handelingen die daaruit voortkomen altijd aan elkaar verbonden zijn.⁶⁴ Als iemand een bepaald effect in zijn of haar omgeving creëert, gebeurt dit omdat diegene de mogelijkheid heeft om dat te doen.

Zijn belangrijkste punt is dat een persoon onlosmakelijk verbonden is met zijn of haar acties, en dat die acties die persoon niet zomaar "overkomen", alsof ze buiten de persoon om plaatsvinden. De actie van een persoon is een integraal onderdeel van die persoon, want wat er gebeurt wanneer een persoon een actie doet, is wat diegene doet, omdat diegene zelf bepaald heeft wat hij of zij ging doen. Alles wat een persoon met self-agency doet, heeft een sterk verband met wat diegene is.⁶⁵ Voor Hauerwas is het belangrijk om de acties die je doet niet los te koppelen van wie je bent; deze twee dingen zijn aan elkaar verbonden. Door het tot uiting brengen van je self-agency ontwikkel je je karakter.

⁶¹ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 46–47.

⁶² Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 54.

⁶³ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 52.

⁶⁴ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 113.

⁶⁵ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 117–18.

Hauerwas zegt dat een persoon uiteindelijk zelf de veroorzaker is van zijn of haar acties. Alleen de persoon die de actie uitvoert, kan namelijk bepalen dat die actie gebeurt.⁶⁶ Hiermee geeft Hauerwas aan waarom de intentie van de actor van belang is bij een actie. Een actie ontstaat namelijk niet in het luchtledige, maar vanuit een bepaalde drive in de actor. In zijn boek voegt Hauerwas hier nog iets aan toe: Hauerwas stelt het volgende:

*For anything I can do, I must be able to intend to do, and I can only intend to do what I can describe to myself in advance of my action.*⁶⁷

Bij het doen van een actie is de intentie van de actor belangrijk, volgens hem. Wanneer een agent een bepaalde actie doet, heeft diegene ook weet van diens intenties. Die persoon heeft namelijk een reden om een actie te doen.⁶⁸ Dit betekent ook dat, om een bepaalde actie aan een persoon toe te schrijven, diegene ook de mogelijkheid moet hebben om die actie te doen. Hauerwas legt uit dat uiteindelijk onze acties niet betekenis krijgen in het doel van de acties, maar in de intenties.⁶⁹ Hauerwas concludeert dat de acties van een persoon pas echt gekend kunnen worden door de intenties achter die acties. Een persoon heeft de mogelijkheid om een bepaalde actie te doen die voortkomt uit een intentie. Deze mogelijkheid om deel te nemen aan de wereld, om deze met bepaalde intenties te vormen, maakt wie die persoon is.⁷⁰

Deze intenties komen onder andere voort uit onze overtuigingen. Een christelijke ethiek laat, volgens Hauerwas, zien dat deze overtuigingen onderdeel zijn van een moreel leven. Je moraliteit wordt niet alleen bepaald door je acties, maar ook door de overtuigingen die je hebt.⁷¹

Voor Hauerwas lijken acties veel centraler te zijn dan bij een gemiddelde opvatting over deugdedethiek. Acties bij de deugdedethiek zijn meestal een gevolg van een goed karakter, of een manier waarop je een goed karakter oefent. Bij Hauerwas zijn je acties volledig onderdeel van dat karakter. Het een kan niet zonder het ander.

Hauerwas koppelt zijn idee van karakter verder aan het theologische concept van heiligheid. Hij stelt dat wanneer een persoon geheiligd wordt, het karakter van diegene bepaald wordt door de toewijding aan God en het geloof in God. Hij stelt:

*To be sanctified is to have our character determined by our basic commitments and beliefs about God. -It is a willingness to see and understand ourselves as having significance only as our agency is qualified under the form of Christ and the task he entrusts to us.*⁷²

⁶⁶ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 117.

⁶⁷ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 126–27.

⁶⁸ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 126–27.

⁶⁹ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 140.

⁷⁰ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 140.

⁷¹ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 16.

⁷² Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 232.

Een christelijk karakter is een karakter dat gevormd wordt door het christelijke geloof en leven. Hauerwas stelt daarmee dat een christen degene is die de wereld en zichzelf probeert te hervormen naar het beeld van het Koninkrijk van God. Dit is niet op basis van een aantal regels, maar deze intenties komen voort uit een christelijk karakter.⁷³ Het vormen van de wereld naar Gods beeld is iets wat een christen echt wil, want de christen gelooft in dat beeld. Een persoon met een christelijk karakter is diegene die zijn of haar karakter heeft overgegeven en laat vormen door Jezus en dat in deze overtuiging uitvoert. Het zijn niet een aantal bij elkaar gevoegde acties, maar het komt voort uit een diep geloof; uit het zijn van de persoon zelf.⁷⁴

Kortom, je karakter is aan de ene kant de mogelijkheid om acties uit te voeren vanuit je overtuigingen en aan de andere kant het daadwerkelijk uitvoeren van die acties. Een christelijk karakter is een karakter gevormd door Christus. Je volledige zijn is gericht op Christus en alles wat je doet, draagt daaraan bij en komt daaruit voort. Het goede leven is een geheiligd leven.

3.4 Kenmerk drie: de ontwikkeling van een deugd

Tot nu toe heb ik een belangrijk aspect van Hauerwas' deugdedethiek nog niet behandeld. Dit is zijn focus op gemeenschap. Een christen kan namelijk niet alleen deugden verkrijgen of ontwikkelen. Dit gebeurt altijd in een gemeenschap: de kerk. Voor dit aspect is ook het verhaal belangrijk, zoals bij kenmerk één al is ingeleid. Hauerwas stelt:

*The nature of Christian ethics is determined by the fact that Christian convictions take the form of a story, or perhaps better, a set of stories that constitutes a tradition, which in turn creates and forms a community.*⁷⁵

De christelijke ethiek komt volgens Hauerwas voort uit een traditie. Deze ethiek is niet opgebouwd uit directe regels die een christen wel of niet moet volgen, maar uit verhalen van hoe God omgaat met de mens. Een christen leert immers God voornamelijk kennen door de verhalen van zijn of haar voorgangers. Hierdoor concludeert Hauerwas dat een christelijke ethiek per definitie een sociale ethiek is. Hiermee wordt bedoeld dat een christelijke ethiek niet alleen beoefend kan worden, maar juist in een gemeenschap die samen, gebouwd op de traditie en verhalen, de weg van Jezus probeert te volgen om zo het Koninkrijk van God uit te beelden op deze aarde.

Binnen deze gemeenschap kunnen wij groeien om steeds meer op Jezus te gaan lijken. Het verkrijgen van een karakter is niet iets wat plotseling gebeurt. Als persoon moet je daar naartoe groeien.⁷⁶ Deze groei is niet dat we telkens betere

⁷³ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 232.

⁷⁴ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 247.

⁷⁵ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 24.

⁷⁶ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 242–43.

mensen worden, maar dat we de realiteit van Christus steeds beter leren begrijpen en ons eigen maken.⁷⁷ Hauerwas wijst hierbij op dat een persoon niet een deugdzaam leven kan leiden door alleen maar te doen wat een deugdzaam persoon zou doen. Iemand wordt geen christen door te doen wat Jezus deed, zonder daar een bepaalde innerlijke motivatie voor te hebben. Volgens hem kan iemand alleen deugdzaam worden door dezelfde manier van leven aan te nemen als die van andere christenen.⁷⁸ Iemand heeft niet de deugd van behulpzaamheid als diegene een ander helpt uit pure noodzaak of alleen omdat zijn of haar buurman dat ook doet. Je hebt die deugd pas echt wanneer ze voortkomt uit de overtuiging dat het helpen van anderen goed is.

Anders gesteld: het feit dat je iemand bloemen geeft of meevraagt op een date, betekent nog niet dat je van diegene houdt. 'Houden van' is iets wat in je moet zitten. Het is niet te verklaren waarom je van iemand houdt; je doet het gewoon, omdat je ervan overtuigd bent. Zo is het ook met je karakter. Je doet dit, omdat je van binnen ervan overtuigd bent dat dit het goede is om te doen.

Als christen ben je onderdeel van een gemeenschap. Deze gemeenschap heeft zijn eigen waarden en normen. Deze waarden en normen zijn ontstaan vanuit het christelijke verhaal. Binnen deze gemeenschap wordt het karakter van de christenen geoefend door middel van reflectie en het uitoefenen van je karakter. Iets wat een leven lang duurt. Het hebben van een christelijk karakter betekent dat je altijd op je acties reflecteert vanuit het verhaal van Christus.⁷⁹

Nog één punt is voor Hauerwas belangrijk met betrekking tot het hebben van een christelijk karakter: consistentie. Zoals hierboven al duidelijk werd, omvat het hebben van een christelijk karakter je hele zijn. Hauerwas noemt dit 'an affair of the "whole heart"'.⁸⁰ Hij zegt verder:

*(...) then it means that the Christian is committed to bringing every aspect of his character into harmony with his basic orientation. It means he must search his soul to determine if all the facets of his character are consistent with his determination in Christ.*⁸¹

Een christen richt zich volledig op God. Elk aspect van zijn of haar leven moet hieraan meewerken.

In zijn boek 'The Peaceable Kingdom' geeft Hauerwas ook praktische tips voor hoe een persoon zijn of haar karakter kan ontwikkelen in de christelijke gemeenschap. Allereerst stelt hij dat we door doop en avondmaal tekenen van het Koninkrijk van God kunnen zien. Om ons karakter te oefenen, moeten we deelnemen aan deze sacramenten. Ook bidden en preken zijn van belang. Door

⁷⁷ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 246.

⁷⁸ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 76.

⁷⁹ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 253.

⁸⁰ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 241.

⁸¹ Hauerwas, *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*, 241.

gebed openen we onszelf voor God en door preken, zowel door het spreken als het luisteren, zijn wij getuigen van het verhaal van God.⁸² Een ander essentieel onderdeel is de zorg voor de medemens, specifiek de armen, vreemden en degenen die onrecht aangedaan wordt. Hauerwas zegt dat we juist door contact met deze groepen erachter komen wat het verhaal van Jezus is. We realiseren ons wat ontbreekt in ons eigen leven en dat we het verhaal van Jezus vaak niet goed begrijpen.⁸³

Een andere manier waarop we in de gemeenschap ons karakter kunnen oefenen, is door casuïstiek. De vraag die centraal moet staan bij het reflecteren op je karakter focust niet op de exacte actie die je moet doen, maar op wat voor soort persoon je moet zijn.⁸⁴ Door samen met christenen in de kerk te reflecteren op je leven, aan de hand van het christelijke verhaal, kan je beter anticiperen op wat komen gaat. Ook kan je op die manier lering halen uit wat anderen voor jou al gedaan hebben om een christelijk karakter te ontwikkelen.⁸⁵ Over casuïstiek zegt Hauerwas nog het volgende:

*Casuistry, at least in a Christian context, is not just a possibility but a necessity, because it provides the means by which we learn to check our own particular rendering of the story of God with that of our community. The church not only is, but must be, a "community of moral discourse" - that is, a community that sustains a rigorous analysis of the implications of its commitments across generations as it faces new challenges and situations.*⁸⁶

Het bedrijven van casuïstiek is dus ook bedoeld om de kerk een gemeenschap te laten zijn. Een christelijk karakter hebben is niet een egoïstische bezigheid; het is altijd in samenspraak met christenen om je heen (niet alleen theologen, maar de volledige gemeenschap⁸⁷). In het laatste hoofdstuk gebruik ik deze vorm ook om gewelddadige virtuele acties te analyseren. Hauerwas stelt immers zelf dat casuïstiek een goede methode is om nieuwe uitdagingen te analyseren.

3.5 Kenmerk vier: deugd in context

Dit kenmerk komt niet heel sterk terug bij Hauerwas. Hauerwas lijkt hier ook, bewust of onbewust, een andere afslag te nemen dan de "standaard" deugdethiek. Hij reflecteert namelijk weinig op specifieke deugden om aan te geven hoe een deugd gebalanceerd wordt. Ik werk dit verder niet uit in dit onderzoek, aangezien dit niet relevant is. De enige deugd die in het verdere onderzoek relevant is, is datgene wat gaat over geweld en vrede. In het gedeelte over deugdethiek en vrede zullen we zien dat Hauerwas juist een

⁸² Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 108–09.

⁸³ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 109.

⁸⁴ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 117.

⁸⁵ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 121.

⁸⁶ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 131.

⁸⁷ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 134.

extreme positie inneemt met betrekking tot de deugd van 'vreedzaamheid'. Hierin zoekt Hauerwas niet een gebalanceerde uitleg over vrede, maar dat vrede een noodzakelijk iets is in het Koninkrijk van God. Er is daarin geen plaats voor enige vorm van geweld.

Er is wel een andere manier waarop Hauerwas deugden in context zet. Door je karakter te toetsen aan het verhaal van God, wordt je karakter ontwikkeld. Dit is in bovengenoemde kenmerken al uitgebreid uitgewerkt, maar kortom gaat het hierom: Door via de gemeenschap, de kerk, deel te nemen aan het verhaal van God, leer je je karakter toetsen aan de hand van dat verhaal. Hierdoor vind je de juiste balans van je karakter. Een verhaal focust op verschillende aspecten van moraliteit. Het christelijke verhaal laat alle kanten van de mensheid zien. In de Bijbel lezen we namelijk verhalen van mensen die zowel tegen God in opstand komen als daarna weer met berouw terugkeren bij Hem. Hauerwas focust dus niet specifiek op de balans van specifieke deugden, maar van je hele karakter. Uiteindelijk is een christelijk karakter een perfect karakter.⁸⁸

3.6 Het vreedzame koninkrijk

Het beeld van Gods koninkrijk werkt Hauerwas uit in zijn boek 'The Peaceable Kingdom'. Hierin beargumenteert hij dat een christelijk leven een geweldloos leven is. Een christen is namelijk gericht op het uitbeelden van het Koninkrijk van God en het navolgen van het leven van Jezus. Vrede is daarbij een kernbegrip voor Hauerwas. Binnen zijn ethiek hecht hij veel waarde aan vrede. Hij stelt dat het koninkrijk van God een vreedzaam koninkrijk is, waar geen plaats is voor geweld. Een moreel christelijk leven bestaat per definitie uit geweldloosheid. Een essentieel onderdeel van een christelijk karakter is daarom vredelievend zijn.⁸⁹ Dit betekent dat een vreedzaam leven niet alleen maar gaat om bepaalde vredelievende acties, maar dat vrede een onderdeel is van je hele leven. Eén uitspraak vat naar mijn mening zijn punt kernachtig samen:

*The joy that characterizes the Christian life is not so much the fulfillment of any desire, but the discovery that we are capable of being people who not only desire peace but are peaceable.*⁹⁰

Een christelijk leven is een vredig leven. Het is een leven zonder oorlog en zonder geweld. Dit vredige leven wordt duidelijk door het verhaal van Jezus te volgen. In Zijn verhaal zien we iemand die vrede nastreeft en daardoor zelf komt te sterven. Jezus kiest voor een geweldloze weg, waardoor hem geweld wordt aangedaan. Dit is hoe radicaal het leven van een christen kan zijn. De christen behoort al het geweld af te wijzen, ook al komt hij of zij daardoor te sterven.

Het idee dat een christelijk leven een vreedzaam leven is, baseert Hauerwas op het leven van Jezus. Voor hem is Jezus het middelpunt van het christelijke

⁸⁸ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 74–75.

⁸⁹ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, xvi.

⁹⁰ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 147.

verhaal. Jezus is God zelf die naar deze wereld is gekomen en niet alleen door Zijn woorden, maar juist ook door Zijn daden heeft laten zien hoe wij moeten leven. Voor Hauerwas is het essentieel dat de kerk meer focust op de realiteit van Jezus' leven. Hauerwas bekritiseert kerken die te veel focussen op wat Jezus heeft gezegd en daardoor te weinig kijken naar wat Jezus heeft gedaan. Hauerwas roept op om weer te worden zoals Jezus, niet alleen in woord, maar in daad. Door Jezus kunnen wij onderdeel worden van Gods koninkrijk, waarin geweldloze liefde centraal staat.⁹¹

Om beter te begrijpen wat Hauerwas bedoelt met vrede, kijken we eerst naar wat hij bedoelt met geweld. Dit trekt hij breder dan alleen fysiek geweld. Geweld is een uiting van de zonde. Volgens Hauerwas zijn we van nature geweldloos. Een christen mag daarom nooit genoeg nemen met geweld; hij of zij moet zich daartegen verzetten.⁹² Verder is geweld, volgens Hauerwas, de manier van de mens om controle en macht uit te oefenen over zijn of haar leven, maar ook over dat van de ander.⁹³ Het is een immorele vorm van machtsuitoefening.⁹⁴ Deze controle moet weer teruggegeven worden aan God. Vrede is het tegenovergestelde van geweld. Vrede gaat niet over machtsuitoefening, maar over het durven loslaten van de drang naar controle, ook al brengt dit chaos en wanorde met zich mee. Door het loslaten van deze controle kan de situatie misschien escaleren, waardoor nog meer geweld ontstaat.⁹⁵ Zelfs in deze situatie moet een christen vol hoop en geduld zijn. Een christen put zijn of haar vrede uit God en niet uit de wereld.⁹⁶

Hauerwas geeft toe dat het idee van een totaal vredig leven ingaat tegen onze natuur.⁹⁷ Wanneer een persoon aangeeft dat hij of zij een pacifist is, komen er vaak gelijk vragen op. Is het wel mogelijk om zonder geweld te leven? Geweld is soms toch een noodzakelijk kwaad? Voor Hauerwas is dit eigenlijk geen optie. Hij noemt dit de tragedie van het christelijk leven.⁹⁸ Hij stelt:

*For it is my contention that if we are genuinely non-violent we can no more decide to use violence even if the situation seems to warrant it, than the courageous can decide, under certain conditions, to be cowardly.*⁹⁹

Hierin brengt Hauerwas wel een zekere balans aan binnen een deugd. Hij stelt dat er situaties zijn waar het deugdelijk is om laf te zijn. Dit zijn situaties waar

⁹¹ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 75–76.

⁹² Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 128.

⁹³ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 94.

⁹⁴ Geweld lijkt hier een abstract begrip bij Hauerwas. We zullen straks, bij het voorbeeld van Yoder dat Hauerwas aanhaalt, zien dat het echter niet alleen om deze abstracte vorm gaat, maar ook om zeer concrete gewelddadige acties.

⁹⁵ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 142.

⁹⁶ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 146.

⁹⁷ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 135.

⁹⁸ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 142.

⁹⁹ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 123.

het gebruik van geweld een makkelijke oplossing is. Hauerwas gebruikt het argument van Yoder om zijn punt te maken: stel, je wordt beroofd. Een makkelijke oplossing zou zijn om de dief te confronteren en hem of haar een klap te geven. Dit is voor Yoder niet de juiste instelling. Hij zegt dat ook in zulke situaties gezocht moet worden naar een vreedzame weg.¹⁰⁰ Hauerwas stelt dat Yoder oproept om te blijven reflecteren op vrede. We moeten niet vasthouden aan onze neiging om geweld te gebruiken als oplossing. Als je goed genoeg reflecteert en je fantasie gebruikt, is er altijd een betere oplossing te vinden. Uiteindelijk wordt de beslissing om vredig te leven een automatische beslissing. Het is ingebed in ons christelijk karakter, waardoor we eigenlijk niks anders kunnen doen dan vanuit de intentie om vrede te verspreiden, vrede uit te dragen in een wereld vol geweld.¹⁰¹

3.7 Conclusie

In dit hoofdstuk heb ik de christelijke deugdedethiek van Hauerwas uiteengezet. We hebben gezien dat het doel van zijn ethiek is dat we discipelen worden van Jezus. Als gemeenschap, de kerk, moeten wij ons relateren aan het verhaal van God. Hierdoor ontwikkelen wij een christelijk karakter. Dit karakter bestaat zowel uit wat we doen, als uit de overtuigingen en intenties die daaraan voorafgaan. Dit christelijke karakter kunnen we ontwikkelen door deel te nemen aan de gemeenschap en samen hierop te reflecteren. Voor Hauerwas is een christelijk karakter per definitie een vreedzaam karakter.

Ik wil dit hoofdstuk afsluiten met de volgende quote van Hauerwas:

*The task of the Christian people is not to seek to control history, but to be faithful to the mode of life of the peaceable kingdom. Such a people can never lose hope in the reality of that kingdom, but they must surely also learn to be patient. For they must often endure injustice that might appear to be quickly eliminated through violence. Moreover they can never acquiesce in the injustice, for to do so would only leave the neighbor to his or her own devices. Those who are violent, who are also our neighbors, must be resisted, but resisted on our terms, because not to resist is to abandon them to sin and injustice. Such resistance may appear to the world as foolish and ineffective (...).*¹⁰²

¹⁰⁰ John H. Yoder, "'What Would You Do If ...?' An Exercise in Situation Ethics," *The Journal of Religious Ethics* 2, no. 2 (1974), 90.

¹⁰¹ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 129.

¹⁰² Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 106.

Level 4: De Synthese

In de vorige hoofdstukken heb ik de deugdedethiek, en specifiek de christelijke deugdenethiek van Stanley Hauerwas, uitgewerkt. Hierin heb ik laten zien dat de vorming van karakter voor Hauerwas ontzettend belangrijk is. Het hebben van karakter is voor hem niet alleen het hebben van bepaalde karaktereigenschappen, maar ook hoe je tot die eigenschappen bent gekomen. Je karakter bestaat zowel uit je daden als de intenties achter die daden. Karakter moet volgens hem in lijn zijn met het verhaal van God, geworteld in de gemeenschap van de kerk, en gericht op vrede. Daarnaast heb ik een game-ethiek ontwikkeld en laten zien hoe de deugdedethiek gewelddadige videogames kan beoordelen. Ik heb laten zien dat virtuele handelingen geen directe fysieke gevolgen hebben, maar wel invloed kunnen hebben op hoe een speler denkt, voelt en handelt. Een virtuele handeling heeft in meer of mindere mate effect op het karakter van de speler en staat daarom bijna nooit op zichzelf. De term 'effect' heb ik daarbij in de ruimste zin opgevat. Het effect werkt namelijk in twee richtingen: van de speler naar de game en van de game naar de speler.

Allereerst reflecteer ik in dit hoofdstuk op drie van de vier verschillende kenmerken van de deugdedethiek, zoals beschreven in het eerste hoofdstuk, en de manier waarop deze kenmerken terugkomen bij Hauerwas. Ik laat de reflectie op het vierde kenmerk, de context van een deugd, achterwege, aangezien dit ook bij Hauerwas niet sterk naar voren kwam.¹⁰³ Deze reflectie wil ik gebruiken om de game-ethiek uit hoofdstuk twee te analyseren. Ik wil deze kenmerken verbinden met de conclusies uit dat hoofdstuk om te kijken in hoeverre de ideeën van Hauerwas te gebruiken zijn binnen de game-ethiek. Daarna reflecteer ik op de visie van Hauerwas over geweld met betrekking tot gewelddadige videogames.

Verder in dit hoofdstuk wil ik nog kort de theorie concreet maken. Dat doe ik aan de hand van de game Mass Effect. Deze game biedt een sterk verhaal en geeft de speler veel keuzes, maar bevat ook veel gewelddadige elementen. In bepaalde momenten van de videogame kan een speler zelf bepalen of een situatie vreedzaam wordt opgelost of dat er geweld wordt gebruikt. Daarnaast zijn er veel momenten waarin geweld een onderdeel is van de spelmechaniek en kan het niet ontweken worden. Dit maakt Mass Effect een interessante casus om te toetsen aan Hauerwas' uitgangspunten.

Met deze analyse wil ik twee dingen bereiken. Ten eerste laat ik zien hoe de theorie uit de eerdere hoofdstukken in de praktijk toegepast kan worden. Ten tweede wil ik onderzoeken in hoeverre de theorie van Hauerwas toegepast kan worden op het reflecteren over gewelddadige videogames. Door de analyse van de theologische uitgangspunten van Hauerwas én de inzichten uit de game-ethiek naast elkaar te leggen, wil ik tot een genuanceerd antwoord komen op de

¹⁰³ Deze context wordt wel geschetst in het onderdeel waar ik specifiek reflecteer op de concept van geweld in videogames.

vraag: In hoeverre kan de christelijke deugdedethiek van Hauerwas iets zeggen over het spelen van gewelddadige videogames?

4.1 Teleologie en videogames

Ik begin met het kenmerk van de teleologie. Ik heb gesteld dat voor Hauerwas het doel van leven is om God na te volgen. Wij als mens moeten discipelen zijn van Jezus. Voor Hauerwas is het doel van het leven niet te vinden in specifieke handelingen, maar 'to learn to grow into the story of Jesus as the form of God's Kingdom.'¹⁰⁴ Het goede leven, voor Hauerwas, is een geheiligd leven. Wat betekent dit binnen de game-ethiek? Ik heb gesteld dat virtuele handelingen bepaalde extra-virtuele effecten hebben. Een virtuele handeling heeft ook invloed op het leven van de speler. De vraag die de speler zichzelf zou kunnen stellen, is of bepaalde virtuele acties helpen om het goede leven te bereiken. Ik denk dat dit voor Hauerwas zou betekenen dat een virtuele handeling moet passen binnen het verhaal van Jezus. Het moet je helpen om het koninkrijk van God te belichamen.

Het is wel duidelijk dat dit een onmogelijke opgave is. Zowel voor acties in de reële wereld als acties in de virtuele wereld is perfectie niet te bereiken. Er is echter wel een verschillende mate van controle die we kunnen uitoefenen op virtuele en reële acties. Tegenwoordig is het nog mogelijk om je grotendeels te onthouden van virtuele acties. Helemaal die acties waar het in dit onderzoek over gaat. Deze acties vinden plaats in een videogame waar de speler zelf kan beslissen of hij of zij die game wil spelen. Als ik de gedachtegang van Hauerwas volg, kom ik tot de conclusie dat je videogames die niet meewerken aan het bereiken van het goede leven beter kan ontwijken. Dit geldt echter niet alleen voor videogames, maar voor alle dingen in het leven die dit tegenwerken.

Wanneer het doel van het leven is om te groeien in het verhaal van Jezus, kan daarin wel plaats zijn voor videogames, zolang deze videogames in zekere mate bijdragen aan deze groei. Daarnaast mogen de videogames deze groei niet belemmeren of zelfs afbreken. Het spelen van videogames kan een speler in bepaalde situaties zetten waarin hij of zij wordt uitgedaagd om over zijn of haar eigen moraliteit na te denken. Dit kan een vorm zijn waarin spelers leren wat de prioriteiten zijn van zijn of haar moraliteit. Dit is niet zozeer een argument voor het spelen van videogames, maar wel om te laten zien dat er ruimte voor is.

4.2 Karakter en videogames

Ik heb betoogd dat bij Hauerwas je karakter volledig samenhangt met zowel je acties als het vermogen en de intenties achter die acties. Je karakter omvat je hele zijn. De eerste conclusie die ik daarbij trok, is dat een persoon een zekere vorm van controle heeft over zijn of haar karakter. Wanneer je als persoon een

¹⁰⁴ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 30.

game speelt, ben je zelf in controle over wat je doet. Je kan als speler, binnen de grenzen van de videogame, keuzes maken over wat je wel of niet doet. De acties die je in de videogame doet, zijn daardoor jouw eigen acties. Sicart benoemt hier een behulpzame gedachte over in zijn boek 'The ethics of computer games'. Hij stelt dat een speler een 'moral agent' is. Hij stelt het volgende:

*As designed objects, computer games create practices that could be considered unethical. Yet these practices are voluntarily undertaken by a moral agent who not only has the capacity, but also the duty to develop herself as an ethical being by means of practicing her own player-centric ethical thinking while preserving the pleasures and balances of the game experience. The player is a moral user capable of reflecting ethically about her presence in the game, and aware of how that experience configures her values both inside the game world and in relation to the world outside the game.*¹⁰⁵

Sicart wijst erop dat games bepaalde immorele onderdelen kunnen bevatten. Een speler kiest er zelf voor om hiermee in aanraking te komen, maar heeft ook de mogelijkheid om hierop te reflecteren. Een speler neemt, volgens Sicart, zijn of haar eigen morele identiteit mee bij het spelen van een videogame.¹⁰⁶ Wanneer je een videogame gaat spelen, doe je dit namelijk niet in een vacuüm. Je neemt je eigen karakter mee wanneer je speelt. Dit komt overeen met mijn betoog over de effecten van virtuele handelingen. Je karakter heeft invloed op hoe je een videogame speelt. Dit is een extra-virtueel effect.

Daarbij is de vraag in hoeverre je karakter dezelfde impact heeft in een virtuele wereld. In de reële wereld kan je tegen geweld zijn, maar betekent dit dat je ook tegen geweld in videogames moet zijn? Ik heb al betoogd dat acties in een virtuele wereld een ander effect hebben dan in de reële wereld. Wanneer je iemand doodt in een virtuele wereld, betekent dat niet dat er daadwerkelijk iemand dood is gegaan. Om de impact van je karakter te bepalen, is het daarom noodzakelijk om te kijken naar de intentie van de actie.

Voor Hauerwas is intentie ook van belang bij het ontwikkelen van karakter. Ik concludeerde dat voor Hauerwas een actie betekenis krijgt in de intentie achter die actie. Deze intenties komen voort uit de overtuigingen die een speler heeft. Ik stel dat, wanneer ik deze uitleg van Hauerwas doortrek, dit betekent dat een speler videogames kan spelen, mits deze overeenkomen met zijn of haar christelijke overtuiging. Aangezien voor Hauerwas je acties volledig onderdeel zijn van je karakter, zou ik zeggen dat je acties niet tegenstrijdig mogen zijn met je overtuigingen, anders bezit je nog geen christelijk karakter. Dit betekent dat je ook vredig handelt, wanneer je overtuigd bent dat vrede hoort bij het zijn van een christen. Dit maakt dat je een consistent karakter hebt.

¹⁰⁵ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, (The MIT Press, 2009), 17, <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262012652.001.0001>.

¹⁰⁶ Sicart, 77.

Is er een verschil in intentie voor een virtuele wereld tegenover een reële wereld aan te duiden voor Hauerwas? Aan de hand van wat ik bestudeerd heb van Hauerwas is dat moeilijk te concluderen. Wanneer je je intenties in een virtuele wereld en in de reële wereld gelijk trekt, denk ik dat Hauerwas kritisch zou zijn op videogames, in ieder geval op gewelddadige videogames. Voor Hauerwas is een christelijk karakter namelijk een vreedzaam karakter. Om een consistent christelijk karakter te hebben, betekent dit ook dat je geweldloos moet zijn in een videogame. Ik heb echter in hoofdstuk twee geconcludeerd dat een intentie voor een virtuele wereld meestal niet hetzelfde effect heeft als een intentie voor de reële wereld. Ik denk daarom dat er binnen de theorie van Hauerwas geen ruimte is voor gewelddadige acties. Wanneer je je eigen overtuigingen meeneemt in een virtuele wereld, betekent dit dat je acties al vanuit een vredelievende houding voortkomen. Het kan dus niet zo zijn dat je acties enige vorm van geweld uiten.

Het is moeilijk om te zeggen of Hauerwas het ermee eens kan zijn dat virtuele acties niet echte gewelddadige acties zijn, wanneer de extra-virtuele effecten geen gewelddadige effecten zijn. Om dit beter te begrijpen, wijs ik op hoofdstuk twee, waar ik de relatie tussen deugdethiek en videogames behandel. Ik concludeer daar dat, om te weten of een virtuele handeling daadwerkelijk gewelddadige extra-virtuele effecten heeft, we moeten kijken naar de intentie van de speler. Samen met Bartel stel ik dat virtuele gewelddadige acties niet gelijk zijn aan reële gewelddadige acties. Dit wordt bepaald door het verlangen waarmee de speler deze acties doet. Wanneer een speler het verlangen heeft om gewelddadige acties te doen in een videogame en door middel van deze videogame die verlangens voedt, zonder daarbij rekening te houden met de regels van de videogame, worden deze acties immoreel. We kunnen deze acties dan zien als reële gewelddadige acties, omdat de acties voortkomen uit een reële intentie. Deze acties hebben een reëel effect op het karakter van de speler. Hauerwas zou hier, denk ik, het meest kritisch op zijn.

Echter, het kan ook zo zijn dat een speler andere verlangens heeft bij het spelen van een videogame. Wanneer het spelen van een videogame voortkomt uit een verlangen om een bepaald level te halen of om plezier te hebben, ook al heeft die videogame gewelddadige mechanieken, betekent dit niet gelijk dat het spelen van die videogame immoreel is. Deze virtuele acties hebben namelijk geen gewelddadige extra-virtuele effecten.

Ik wil hierbij nog aangeven dat er een mogelijkheid is dat er gewelddadige extra-virtuele effecten kunnen ontstaan. Zoals Søraker aangaf, zijn er wel onderzoeksresultaten dat het spelen van gewelddadige videogames gewelddadig gedrag kan bevorderen. Dit gewelddadige gedrag staat echter niet op zich. Er is al een bepaald gewelddadig verlangen nodig in de reële wereld. Er is een mogelijkheid dat videogames dit verlangen voeden.¹⁰⁷

¹⁰⁷ Søraker, "The Value of Virtual Worlds and Entities," 71.

Met Van den Woldenberg concludeerde ik ook dat de deugdethiek iets kan zeggen over gewelddadig virtueel gedrag. Een speler kan zich namelijk gaan identificeren met het gewelddadige gedrag. Echter, het hoeft niet te zijn dat een speler zich hiermee identificeert. Wanneer een speler zich houdt aan de regels van een videogame en daarbij een moreel juist verlangen heeft, is het spelen van gewelddadige videogames niet moreel problematisch. Wanneer een speler zich echter wel gaat identificeren met gewelddadige verlangens, wordt het spelen van videogames, ook al zijn die niet gewelddadig bedoeld, moreel problematisch.

Het is moeilijk te concluderen of Hauerwas het eens kan zijn met het verschil tussen virtuele acties met extra-virtuele effecten en reële acties en daarmee of hij het eens zou zijn met gewelddadige virtuele acties, ook al zouden die geen gewelddadige extra-virtuele effecten hebben.

4.3 Ontwikkeling van deugden en videogames

Ik stelde dat voor Hauerwas het ontwikkelen van deugden altijd plaatsvindt in een gemeenschap. Een persoon kan niet in zijn of haar eentje deugden ontwikkelen. Hierin kan de theorie van Hauerwas een essentiële kritiek uiten op videogames, specifiek op singleplayer-videogames. Deze games speel je namelijk alleen. Binnen de game-ethiek is een veelvoorkomend argument dat videogames gebruikt kunnen worden voor het ontwikkelen van deugden. Aan de hand van de argumenten van Schulzke heb ik ook gesteld dat videogames hiervoor gebruikt kunnen worden. Wanneer een speler in een videogame uitgedaagd wordt door een bepaalde morele keuze, heeft dit effect op de speler en daarmee kan de speler reflecteren op zijn of haar eigen moraliteit.

Voor Hauerwas is een christelijke ethiek echter een sociale ethiek. Dit houdt in dat je het reflecteren op je moraliteit niet alleen doet. Het ontwikkelen van je deugden doe je per definitie in een gemeenschap. Voor Hauerwas is deze gemeenschap de kerk. Het spelen van singleplayer-videogames om je moraliteit te trainen is daarom, denk ik, volgens Hauerwas een non-argument. Wanneer een speler in zijn of haar eigen bubbel gaat reflecteren op de moraliteit van virtuele acties, dreigt diegene niet het volledige verhaal van God daarin mee te kunnen nemen. Dit verhaal is namelijk gebouwd op de traditie en op de vele verhalen van christenen die voor ons het koninkrijk van God hebben uitgedragen in deze wereld. Het reflecteren op moraliteit kan per definitie niet alleen volgens Hauerwas.

De enige manier waarop ik ruimte zie in de theorie van Hauerwas, is wanneer je videogames ter sprake brengt binnen de kerk.¹⁰⁸ Wanneer ik reflecteer op de moraliteit van gewelddadige videogames, zou dit volgens Hauerwas altijd in de

¹⁰⁸ Het is daarom ook ironisch dat ik dit onderzoek uitvoer met maar een kleine groep mensen. Alhoewel ik op verschillende literatuur reflecteer, voldoet dit nog niet aan de eisen om voor Hauerwas een sociale ethiek te maken. Pas wanneer dit onderzoek in een breder moreel debat gebruikt wordt, kan dit als sociale ethiek gezien worden.

brede context van de kerk moeten gebeuren, niet alleen met theologen, maar ook met “gewone” christenen. Een christelijke gamer kan bijvoorbeeld door middel van casuïstiek reflecteren op zijn of haar karakter. Het is binnen de theorie van Hauerwas, denk ik, wel mogelijk om situaties uit videogames te gebruiken als casus. Juist videogames zijn hier uiterst efficiënt in. Er komen namelijk geen daadwerkelijke negatieve effecten uit voort wanneer in een gecontroleerde omgeving, dat is de christelijke gemeenschap, gereflecteerd wordt op virtuele handelingen.

Om dit concreter te maken, gebruik ik een voorbeeld. In 2013 werd de videogame ‘Bioshock Infinite’ uitgebracht. In deze videogame speelde de speler het karakter ‘Booker DeWitt’. Deze videogame is op zichzelf al een interessante videogame om vanuit een ethisch perspectief naar te kijken, maar voor dit voorbeeld is een van de eerste scènes uit de game van belang. Booker DeWitt is op weg naar een zwevende stad in de lucht. Deze stad moet lijken op het nieuwe Jeruzalem, maar in die stad blijkt van alles mis te zijn. Hij is daar naartoe gestuurd om iemand te redden. Voordat hij in de stad aankomt, komt hij in een ruimte die lijkt op een kerk. Booker DeWitt benadert een van de personen in die kerk, die in water staat. Deze persoon draagt een gewaad dat lijkt op een priester gewaad. Deze persoon vertelt aan DeWitt dat hij gedoopt moet worden, voordat hij de stad in mag gaan. De speler krijgt een schijnkeus of hij of zij dit wil doen. De speler moet dit doen voordat hij of zij door mag gaan met het spel. Deze scène was controversieel voor een aantal spelers. Een speler ging zo ver dat hij zijn geld terugvroeg en uiteindelijk ook terugkreeg. Deze speler stelde dat hij niet gedoopt wilde worden, want hij was al gedoopt. Dit bracht een discussie op gang of dopen in een videogame hetzelfde zou zijn als dopen in het reële leven. Scènes in videogames kunnen dus gebruikt worden voor morele reflectie en kunnen deze reflectie opwekken. Voor Hauerwas is echter van belang dat deze reflectie altijd in de gemeenschap van de kerk plaatsvindt en niet alleen achter een beeldscherm.

4.4 Geweld en videogames

Ik concludeerde in hoofdstuk drie dat Hauerwas een pacifistische ethiek aanhangt. Hauerwas concludeert dat een christelijk leven per definitie een geweldloos leven is. Alhoewel ik onder het kopje ‘karakter en videogames’ heb betoogd dat er wel enige ruimte kan zijn in de theorie van Hauerwas, met betrekking tot geweld in videogames, denk ik dat Hauerwas zou concluderen dat voor gewelddadige videogames geen ruimte is in een christelijk leven. Hauerwas ziet geweld als een vorm van controle, een immorele vorm van machtsuitoefening. Wanneer we dit doortrekken naar geweld in videogames, denk ik dat Hauerwas zou zeggen dat ook geweld in videogames een bepaalde vorm van controle uitoefent. Dit omdat de speler in een videogame vaak geweld gebruikt om zijn of haar eigen agenda of doelen te bereiken. Geweld kan voor

Hauerwas nooit een manier zijn om een doel te bereiken, ook niet wanneer dit een goed of moreel juist doel is.

Verder wordt duidelijk, door het voorbeeld dat Hauerwas gebruikt van Yoder, dat het voor Hauerwas niet alleen gaat om het begrip van controle, maar ook om het fysiek uiten van geweld. Alhoewel virtuele gewelddadige acties geen reële fysieke acties zijn, wordt het vaak wel uitgebeeld alsof het reële acties zijn. Wanneer de speler een modern schietspel speelt, zijn de 'graphics'¹⁰⁹ vaak zo realistisch dat geweld heel reëel uitgebeeld wordt. De vraag komt hierbij op of het uitbeelden van geweld op zichzelf al moreel juist of onjuist is. Uit andere literatuur komt het argument naar voren dat het uitbeelden van geweld een vorm van verwerking is. Als mensheid leven we in een gebroken, zondige wereld, waar geweld aan de orde van de dag is. Door middel van kunst en literatuur willen mensen betekenis zoeken in deze gewelddadige wereld. Schuts koppelt dit aan de strijd die de mensheid voert met het bestaan. Hij stelt het volgende:

*I also believe that most art-whether it be visual art, storytelling, games or whatever-needs conflict. I don't know what life was like before the fall of Adam and Eve, and I'm not sure what the renewed creation will be like. Maybe perfection means the absence of conflict. But in a broken world that we presently occupy, struggle is part of existence. A story or game without conflict isn't much of a story, because it has limited connection with our own experience.*¹¹⁰

Videogames zijn volgens Schuts dus ook een manier om te leren omgaan met geweld. Hauerwas ziet hier denk ik geen reden voor. Als christen heb je geen manier nodig om met geweld om te gaan. Geweld moet je volgens hem lijdzaam ondergaan.

4.5 Casus: Mass Effect

Mass Effect¹¹¹ is een gametrilogie. De game is een 'action role-playing game'. Dit houdt in dat de gameplay gefocust is op actie, in dit geval schietgevechten, en op het sterker maken van je avatar. Een van de belangrijkste kenmerken van role-playing games is dat je veel keuzevrijheid krijgt in hoe je het spel wil doorlopen. De Mass Effect-trilogie staat bekend om deze keuzevrijheid. Het verhaal is zo opgebouwd dat de speler verschillende morele keuzes moet maken om het verhaal tot een goed einde te brengen. Het kan echter ook gebeuren dat de keuzes die de speler maakt de gamewereld en het verhaal negatief beïnvloeden.

¹⁰⁹ Een term om de visuele voorstelling van een videogame uit te drukken.

¹¹⁰ Kevin Schut, *Of Games and God : A Christian Exploration of Video Games* (Brazos Press, 2013), 68.

¹¹¹ *Mass Effect*, (BioWare, 2007); *Mass Effect 2*, (BioWare, 2010); *Mass Effect 3*, (BioWare, 2012).

Mass Effect is een sciencefictionvideogame waarin de mensheid een deel van de Melkweg heeft gekoloniseerd. De mensheid heeft een grote technologische sprong gemaakt, waardoor reizen door de ruimte veel makkelijker werd. Terwijl de mensheid op ontdekkingsstocht was door de ruimte, vonden zij verschillende buitenaardse wezens, zowel goede als wezens met slechte intenties. Na een aantal jaar werd de mens onderdeel van een intergalactische samenleving.

[Het volgende stuk bevat spoilers voor alle drie de games. Ik neem hieronder namelijk een aantal belangrijke keuzes door die je als speler moet maken. Als je nog van plan bent deze te spelen, wat ik ten zeerste aanraad, lees dan niet verder en ga door naar 'the endgame'.]

Een van de eerste morele keuzes die een speler moet maken, gaat over of hij of zij een bepaald ras van buitenaardse wezens, genaamd 'Rachni', wil uitroeien. De Rachni waren verantwoordelijk voor een grote oorlog waarin veel slachtoffers vielen. In het verhaal werd gedacht dat de Rachni allemaal al waren omgekomen, maar de speler komt erachter dat er nog een koningin van de Rachni leeft. De speler komt deze koningin toevallig tegen op een locatie waar de speler voor het verhaal moest zijn. De speler krijgt de keus om deze koningin vrij te laten, met de belofte van haar dat ze nooit meer oorlog zal voeren. De andere keus is om de koningin te doden, om het risico te ontlopen dat zo'n oorlog nog eens zal uitbreken. Door middel van dialoog met verschillende NPC's krijgt de speler argumenten voor beide keuzes.

Wanneer we de reflectie uit dit hoofdstuk naast dit dilemma leggen, kunnen we een aantal dingen concluderen. Een speler kan ervoor kiezen om deze keuze te maken vanuit zijn eigen karakter of vanuit het karakter dat de speler speelt. Wanneer de speler van nature iemand snel vertrouwt, kan diegene sneller geneigd zijn om de Rachni vrij te laten. Wanneer de speler echter een meer voorzichtig karakter heeft, kan hij of zij besluiten de Rachni te doden om het risico op erger te voorkomen. Beide keuzes zeggen iets over hoe de speler denkt en dus iets over het karakter van de speler. Een speler kan er ook voor kiezen om zich in te leven in de avatar. Hij of zij kan dan een besluit nemen op basis van wat de avatar zou doen. In Mass Effect heeft de speler zelf de ruimte om in te vullen wat de avatar zou doen. Mass Effect heeft namelijk een moraliteitssysteem ingebouwd. Wanneer de speler meer vreedzame beslissingen neemt, krijgt hij of zij 'paragon'-punten. Wanneer de speler meer gewelddadige beslissingen neemt, krijgt hij of zij 'renegade'-punten.¹¹² De speler kan ervoor kiezen dat de avatar een meer roekeloos karakter heeft, waardoor deze eerder geneigd is tot gewelddadige beslissingen. Wanneer de speler zich inleeft in deze avatar, zou diegene eerder kiezen om de Rachni te doden.¹¹³

¹¹² Er kan een hele discussie gevoerd worden over in hoeverre een game kan bepalen wanneer iets een vreedzame en wanneer iets een gewelddadige actie is. Alhoewel ik dat erg interessant vind, is daar hier helaas geen tijd meer voor.

¹¹³ In Mass Effect heeft de speler invloed op het karakter van de avatar. Er zijn ook videogames waar de speler geen invloed heeft op het karakter van de avatar. Hierbij is

Wanneer de speler theologie van Hauerwas aanhoudt, nog los van of hij of zij die game dan wel zou spelen, zou dit betekenen dat de speler de Rachni moet bevrijden. De speler leeft immers vanuit een vredig karakter en kan en mag de Rachni daardoor niet doden, ook niet als er een risico is op meer geweld. Door het reflecteren op deze keuze heeft de speler de mogelijkheid om na te denken over de waarde van het leven. Wanneer is het geoorloofd om een leven te nemen? Welk risico is te groot voordat de speler geoorloofd is de Rachni te doden?

Zelf kan ik het niet over mijn hart verkrijgen om de Rachni te doden (helemaal nu ik weet welke gevolgen dit heeft in de rest van de videogame). Ik heb weleens een volledige 'playthrough'¹¹⁴ van Mass Effect gedaan waar ik alle renegade-opties heb genomen. Ik merkte al snel dat ik dit niet leuk vond om te doen. Het ging in tegen al mijn principes. Ook al was het virtueel, ik kon vanuit mijn karakter niet achter die acties staan.

Een ander dilemma waar de speler uit moet kiezen, vindt plaats aan het eind van het eerste deel. Een groot ruimtestation, 'The Citadel', waar het centrale bestuursorgaan van de intergalactische samenleving zit, wordt aangevallen. De council, het bestuursorgaan, probeert te ontsnappen. De speler komt net op tijd met een vloot aan ruimteschepen om The Citadel te redden. Echter, er zijn veel vijandige schepen die het schip met The Council aanvallen. De speler krijgt de keus om The Council te redden, ten koste van veel van zijn of haar eigen ruimteschepen, of om gelijk de vijand aan te vallen. De speler krijgt hier opnieuw een moreel dilemma om te bepalen welk leven meer waard is. Is het het waard om The Council te redden, ook al kost dit veel meer mensenlevens? Of moet hij of zij gelijk de vijand aanvallen, maar komt The Council daar wel bij om het leven? Vanuit de hierboven genoemde theorie is daar ook geen makkelijk antwoord op. De speler moet reflecteren op wat belangrijker is volgens zijn of haar karakter. Vanuit de ethiek van Hauerwas is hier ook maar één optie, namelijk je niet mengen in dit gewelddadige conflict. Binnen de videogame is dit echter geen optie. De speler moet een van beide keuzes maken, anders gaat de game niet verder. Voor de ethiek van Hauerwas is dit reden genoeg om de videogame niet te spelen, maar voor de speler die de videogame wel speelt, is dit een belangrijk moreel dilemma.

Een laatste dilemma dat ik wil noemen, is dat van de 'Genophage'. De Genophage is een biologisch wapen in het Mass Effect-universum dat ontwikkeld is om een ander buitenaards ras, de 'Krogan', onder controle te houden. Dit wapen verandert iets in het DNA van de Krogan en zorgt ervoor dat de Krogan bijna geen kinderen meer kunnen krijgen. Dit werd gedaan omdat de Krogan juist heel veel kinderen kregen en erg agressief waren. De angst was dat de Krogan veel te snel zouden groeien en oorlog zouden beginnen met de rest van

het interessant in hoeverre de speler zich mag inleven in een avatar met een immoreel karakter.

¹¹⁴ Het doorspelen van een spel.

de intergalactische samenleving. De speler krijgt op een gegeven moment de keus om een geneesmiddel te maken voor deze ziekte. De speler krijgt ook de keus om dit geneesmiddel tegen te werken. Deze laatste keus resulteert uiteindelijk in een scène waarbij de speler een goede vriend van hem of haar moet doden in de videogame. Bij de eerste keus helpt de speler bij het maken van dit geneesmiddel, maar neemt hij of zij het risico dat de Krogan weer te groot worden.

Wanneer de speler hier vanuit de deugdedethiek op wil reflecteren, moet hij of zij kijken naar zijn of haar karakter. Welke deugden zijn hier van toepassing? Neem de deugd van moed. De speler kan moedig zijn door het geneesmiddel te maken, maar de speler kan juist ook roekeloos zijn wanneer dit betekent dat de Krogan weer agressief worden. Dit heeft alles te maken met de ontwikkeling van het karakter van de speler. Juist deze momenten in een videogame kunnen helpen om na te denken over je eigen moraliteit.

Vanuit de theologie van Hauerwas zou dit betekenen dat de speler het geneesmiddel moet maken. Een christelijk leven bestaat immer uit het zorgen voor je naaste, maar juist ook voor je vijanden. Ook het leven van een vijand heeft waarde.

Ik hoop dat ik op basis van deze korte casussen een klein inzicht heb kunnen geven in hoe games situaties creëren waar virtuele acties duidelijk extra-virtuele effecten hebben. Een speler speelt een videogame niet neutraal, maar neemt zichzelf daarin mee. De speler heeft invloed op de videogame, maar de videogame ook op de speler.

The Endgame

In dit onderzoek heb ik onderzocht in hoeverre de christelijke deugdethiek van Stanley Hauerwas iets kon zeggen over het spelen van gewelddadige singleplayer-videogames. In het eerste hoofdstuk heb ik introductie gegeven in wat een videogame is en in wat deugdethiek is. Ik concludeerde dat de deugdethiek vier kenmerken had: Het eerste kenmerk is dat deugdethiek altijd een doel heeft. Het tweede kenmerk is dat de deugdethiek niet gaat om wat je doet, maar waarom je iets doet. Het gaat om hoe je als persoon bent, het karakter van een persoon. Het derde kenmerk is dat een persoon deugden moet nastreven. Een persoon kan deugden ontwikkelen door deze uit te oefenen en door op de deugden te reflecteren. Het vierde kenmerk is dat een deugd altijd contextgevoelig is. Wat moedig is in de ene situatie, is roekeloos in een andere.

Vervolgens ben ik verder ingegaan op wat het verschil is tussen een virtuele wereld en een reële wereld. Dit had als doel om te kijken of virtueel geweld dezelfde morele lading heeft als reëel geweld. Ik concludeerde dat, om een morele waarde toe te kennen aan een virtuele actie, gekeken moet worden naar de extra-virtuele effecten die deze actie heeft. Dit betekent dat een virtuele actie een effect heeft in de buitenwereld, maar ook dat de speler vanuit zijn of haar karakter effect heeft op de virtuele wereld. Ik stelde dat virtuele acties immoreel zijn wanneer deze voortkomen uit immorele verlangens. Wanneer een speler zich namelijk vanuit deze verlangens te veel identificeert met zijn of haar acties in een videogame, kunnen ook virtuele acties immoreel worden.

In hoofdstuk drie heb ik aan de hand van de vier kenmerken van de deugdethiek de ethiek van Hauerwas uiteengezet. De ethiek van Hauerwas draait volledig om het concept van karakter. Voor Hauerwas behoort een christen een christelijk karakter te hebben. Dit houdt onder andere in dat zowel de handelingen van een christen als de intenties daarachter vredelievend zijn.

In het laatste hoofdstuk heb ik de game-ethiek die ik heb voorgesteld en de deugdethiek van Hauerwas in gesprek gebracht. Er zijn een aantal dingen die vanuit de ethiek van Hauerwas gezegd kunnen worden over het spelen van gewelddadige videogames.

Ten eerste: voor Hauerwas is het doel van het leven het navolgen van Jezus. Dit betekent dat we steeds meer op Hem gaan lijken. Er is ruimte voor videogames binnen een christelijk leven, zolang dit bijdraagt aan dit doel. Voor gewelddadige videogame is dit echter niet het geval. Wanneer wij op Jezus gaan lijken, betekent dit dat we geweldloos worden. Het spelen van gewelddadige videogames doet daarom afbreuk aan ons christelijk karakter. Dat is ook gelijk het tweede dat vanuit Hauerwas gezegd kan worden over gewelddadige videogames. Voor Hauerwas is er weinig ruimte voor gewelddadige videogames. Zelfs wanneer de intenties goed zijn, komt dit niet overeen met een consistent christelijk karakter. Hier is nog een kanttekening bij te plaatsen, namelijk dat het onzeker is of Hauerwas het eens zou kunnen zijn met mijn uitleg over extra-

virtuele effecten. Wanneer een virtuele actie geen gewelddadige extra-virtuele effecten heeft, zie ik ruimte voor gewelddadige videogames.

Ten derde worden videogames ook wel gezien als een veilige plek waar mensen op hun moraliteit kunnen reflecteren. Voor Hauerwas is het ook belangrijk dat mensen een plek hebben om te reflecteren op hun moraliteit, maar voor hem gebeurt dat in de gemeenschap van de kerk. Alleen een videogame spelen en alleen reflecteren op de morele keuzes daarin is voor Hauerwas geen optie. Wanneer je videogames wil gebruiken om je karakter te trainen, dien je dit dus in ieder geval te doen binnen een grote gemeenschap.

Ik denk dat veel van de theologie van Hauerwas met betrekking tot geweld in videogames gebonden is aan zijn pacifistische insteek. Als ik zijn overtuiging goed heb gevolgd, is het bijna onmogelijk dat Hauerwas gewelddadige videogames kan rechtvaardigen binnen een christelijk leven. Om een duidelijk beeld te krijgen van geweld in videogames is denk ik de discussie over of geweld past binnen een christelijk leven relevant. Hauerwas behandelt zelf de discussie tussen de broers Reinhold en Richard Niebuhr, waar hij de kant van Richard Niebuhr kiest.¹¹⁵ Ik denk dat deze discussie vruchtbaar kan zijn om door te zetten voor een virtuele wereld. Helemaal terwijl de grens tussen virtueel en reëel steeds vager lijkt te worden. Het is een discussie waar een lange tijd geen einde aan zal komen.

Uiteindelijk gaat het er, denk ik, om of je het eens bent met in hoeverre virtuele acties gewelddadige extra-virtuele effecten hebben. Doe je bepaalde virtuele acties vanuit een gewelddadige intentie of is je intentie om een spel te spelen? Zelf ben ik zeker uitgedaagd tijdens dit onderzoek. Ik ben me meer en meer bewust geworden, door Hauerwas, hoe vanzelfsprekend ik geweld vind in een videogame. Dit onderzoek zal me in de toekomst zeker helpen met mijn reflectie op welke en of gewelddadige videogames een plek hebben in mijn christelijke karakter.

In dit onderzoek zijn veel dingen onderzocht, maar ook veel nog niet gezegd. Er zijn nog verschillende aspecten waar meer onderzoek naar gedaan kan worden.

Een van deze aspecten is het daadwerkelijk afbeelden van geweld. In dit onderzoek heb ik gefocust op handelingen van een speler, maar in hoeverre is het toegestaan om geweld daadwerkelijk af te beelden? Ik heb dit kort aangestipt met Schuts, die stelde dat videogames gebruikt kunnen worden als manier om te leren omgaan met geweld. Echter, de scheidslijn tussen virtueel en reëel wordt steeds dunner. Hierdoor wordt de vraag steeds dringender. Wanneer de scheidslijn zo dun is tussen virtueel en reëel, wanneer kunnen we dan spreken dat de scheidslijn niet meer bestaat? Denk bijvoorbeeld aan de ontwikkeling van VR-technieken. Een persoon kan zich steeds meer en meer

¹¹⁵ Hauerwas, *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*, 141.

gaan inleven in een virtuele wereld en daarbij wordt het steeds makkelijker om jezelf te identificeren met een virtuele avatar.

Verder is dit onderzoek gedaan vanuit het oogpunt van één theoloog. Ik zou het zeer interessant vinden als er ook vanuit andere theologen reflectie komt op dit onderwerp. Ook is het nog onduidelijk in hoeverre games daadwerkelijk invloed hebben op de speler. Alhoewel er al wel onderzoeksresultaten zijn dat er invloed is op spelers, is de daadwerkelijke impact nog niet duidelijk.

In dit onderzoek heb ik me gefocust op singleplayer-videogames. Een verder onderzoeksveld voor theologie zou ook kunnen zijn hoe en of de opvattingen over virtuele acties veranderen wanneer je kijkt naar multiplayer-games. Wanneer je een multiplayer-game speelt, hebben jouw virtuele acties niet alleen effect op jezelf, maar ook op een ander.

Ook kan nog verder onderzoek gedaan worden naar 'Game agency'. Dit onderzoek ging uit van de keuzes die de speler maakt. Maar de speler speelt uiteindelijk een videogame die meestal door iemand anders is gemaakt. De makers van de game hebben ook een bepaalde verantwoordelijkheid bij het maken van videogames. Is het bijvoorbeeld wel toegestaan om immorele dingen te vragen van een speler?

Ik hoop dat dit onderzoek een bijdrage heeft kunnen doen aan de christelijke reflectie op het spelen van gewelddadige videogames en dat iedereen die deze thesis daarom leest zijn weg in dit morele dilemma kan vinden.

Evaluatie en reflectie

Ik heb veel geleerd van dit onderzoek. Allereerst dat ik nog steeds niet goed ben in het plannen van mijn onderzoeken. Ik ben meerdere keren tegen mijzelf aangelopen op momenten waarop ik eigenlijk aan het werk wilde, maar niks uit mijn handen kreeg. Uiteindelijk heb ik alle afleidingen weggedaan en ben ik gestructureerd aan het werk gegaan. Hierdoor is er toch een mooi eindproduct ontstaan.

Voor dit onderzoek heb ik veel leeswerk moeten doen. Ik had er namelijk voor gekozen om een kwalitatief onderzoek te doen, waarbij ik bronnen van de theologie en de filosofie heb gebruikt. Ook na het onderzoek denk ik dat dit een goede keuze was. Juist in een net beginnend veld is het belangrijk om na te denken over wat iets betekent. Aan de hand van de filosofie heb ik concreter weten te maken wat een videogame is en wat een virtuele handeling is. Het is moeilijk om deze definities te geven vanuit andere vakgebieden, zonder dat de definities te technisch worden. Daarnaast geeft de theologie een mooie aanvulling. Juist als theoloog ben je altijd bezig met hoe het geloof in God werkelijkheid wordt in het dagelijks leven. Videogames zijn onderdeel van mijn dagelijks leven. Theologie is daarom een mooi vakgebied om te reflecteren op mijn eigen hobby's.

Achteraf had ik meer theologische input willen hebben. Dit had natuurlijk wel het risico met zich meegebracht dat de scriptie veel te lang zou worden, maar nu mist het voor mijn gevoel nog wel iets. Hauerwas bleek uiteindelijk een grote filosofische insteek te hebben. Om zijn beeld van deugdeethiek goed te kunnen verwoorden, heb ik daarom een vrij technisch onderzoek moeten doen, waar uiteindelijk weinig ruimte bleef voor theologie. Wanneer ik namelijk aan theologie denk, denk ik bijvoorbeeld aan het behandelen van Bijbelteksten. Voor het beantwoorden van mijn hoofdvraag bleek dit uiteindelijk niet gelijk nodig. Voor een eventueel verder onderzoek zou ik hier wel meer op willen focussen.

Het resultaat van het onderzoek heeft me toch enigszins verbaasd. Ik had wel verwacht dat de ethiek van Hauerwas kritisch zou kunnen zijn op geweld in videogames, maar dat Hauerwas in deze mate geweld afkeurt, had ik niet gelijk zien aankomen. Het resultaat van dit onderzoek is daarom ook kritisch op gewelddadige videogames. Wel heb ik tijdens het onderzoek enige ruimte kunnen aanbrengen, waarmee ik en eventuele lezers nuance kunnen aanbrengen in de stellingen die Hauerwas neemt.

Credits

- EO. "Ben Ik Een Moordenaar? - Gebod 6." https://npo.nl/start/serie/de-10-geboden_1/seizoen-1/ben-ik-een-moordenaar-gebod-6/afspelen.
- statista. "Games - Worldwide." <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>.
- Standford Encyclopedia of Philosophy. "Virtue Ethics." Updated 2022. <https://plato.stanford.edu/entries/ethics-virtue/>.
- Internet Encyclopedia of Philosophy. "Virtue Ethics." <https://iep.utm.edu/virtue/#H2>.
- Bartel, Christopher. *Video Games, Violence, and the Ethics of Fantasy : Killing Time*. Bloomsbury Academic, 2020. <https://research-ebsco-com.proxy-ub.rug.nl/linkprocessor/plink?id=b3fe96e0-e1e2-3850-b621-b571acc4c811>.
- BioWare. *Mass Effect*. Microsoft Game Studios, 2007.
- BioWare. *Mass Effect 2*. Electronic Arts, Microsoft Game Studios, 2010.
- BioWare. *Mass Effect 3*. Electronic Arts, 2012.
- Bosman, Frank G. *Gaming and the Divine : A New Systematic Theology of Video Games*. Routledge, Taylor and Francis Group, 2019. <https://doi.org/10.4324/9780429507892>.
- Brey, Philip. "The Handbook of Information and Computer Ethics." In *The Handbook of Information and Computer Ethics*. John Wiley & Sons, Incorporated, 2008. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/rug/detail.action?docID=353290>.
- Brey, Philip. "The Physical and Social Reality of Virtual Worlds." In *The Oxford Handbook of Virtuality*. Oxford University Press, 2013. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199826162.013.029>.
- Davidson, Donald. *Essays on Actions and Events*. 2nd ed. Clarendon Press, 2001.
- "Video Game." <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>.
- Dunn, Jeff. "Virtual Worlds and Moral Evaluation." *Ethics and Information Technology* 14, no. 4 (2012): 255–65.
- Hauerwas, Stanley. *Character and the Christian Life : A Study in Theological Ethics*. University of Notre Dame Press 1994 ed. University of Notre Dame Press, 1975.
- Hauerwas, Stanley. *The Peaceable Kingdom : A Primer in Christian Ethics*. University of Notre Dame Press, 1983.
- Knoll, Tobias. "'Are Those the Only Two Solutions'? Dealing with Choice, Agency and Religion in Digital Games." *Online Heidelberg Journal for Religions on the Internet* 07 (2015): 207–26. <https://doi.org/10.11588/rel.2015.0.18515>.
- McCormick, Matt. "Is It Wrong to Play Violent Video Games?" *Ethics and Information Technology* 3, no. 4 (2001): 277–87. <https://doi.org/10.1023/A:1013802119431>.

- Schulzke, Marcus. "Defending the Morality of Violent Video Games." *Ethics and Information Technology* 12, no. 2 (2010): 127–38.
<https://doi.org/10.1007/s10676-010-9222-x>.
- Schut, Kevin. *Of Games and God : A Christian Exploration of Video Games*. Brazos Press, 2013.
- Sicart, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press, 2009.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262012652.001.0001>.
- Søraker, Johnny Hartz. "The Value of Virtual Worlds and Entities." Dissertation, University of Twente, 2010.
- Ulbricht, Samuel. *Ethics of Computer Gaming : A Groundwork*. Palgrave Macmillan/Spring Nature, 2022. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-64397-6>.
- van den Woldenberg, Deniz A. "Vices in Gaming: Virtue Ethics and Endorsement View." *The Journal of Value Inquiry* 58, no. 3 (2024): 425–41.
<https://doi.org/10.1007/s10790-022-09897-3>.
- Yoder, John H. "'What Would You Do If ...?' An Exercise in Situation Ethics." *The Journal of Religious Ethics* 2, no. 2 (1974): 81–105.

Soli Deo gloria