

Vraag het de deskundige

STEVEN PONT



Psycholoog
Steven Pont
beantwoordt
lezersvragen.

Een eigen kamer is geen recht

Wij hebben drie kinderen; een dochter van 4 en twee zoons van 6 en 3 jaar. Binnenkort verhuizen we naar een huis met minder kamers. Onze zoons zullen een kamer moeten delen. Vroeger was dit heel normaal, maar ik merk dat veel mensen het tegenwoordig raar vinden. Een kind zou recht hebben op een eigen kamer. Hoe denkt u daarover?

Niet alleen was het vroeger normaal, het is in heel veel culturen nog steeds normaal! Ik denk zelfs dat als je zou tellen, de meeste kinderen in de wereld geen eigen kamer hebben en ik vermoed ook dat de meeste lezers van deze krant vroeger inderdaad ook gewoon met minstens één broer of zus een slaapkamer deelden. Het gaat dus een beetje ver om te stellen dat kinderen 'recht' zouden moeten hebben op een eigen kamer. Het is bij ons puur een gevolg van de stijgende welvaart en het afnemend aantal kinderen dat veel van onze kinderen een eigen plek hebben,

“

Alleen in de Westerse wereld is een eigen plek normaal

maar normaal (volgens 'de norm') is het eigenlijk alleen in de Westerse samenleving. Je kunt je ook afvragen of het wel zo'n winstpuntje is, zeker als het om jonge kinderen gaat. Er zitten namelijk ook voordelen aan het delen van een kamer. Kinderen zijn 's nachts bijvoorbeeld minder snel bang en het avondritueel is ook stukken gezelliger (dat weet ik uit ervaring, want ook mijn kinderen deelden voordat ze de puberteit bereikten samen - op vrijwillige basis - een slaapkamer). Ook leer je rekening houden met elkaar, een niet onbelangrijk aandachtspunt in de opvoeding.

Het gaat met die voordelen zelfs zo ver dat er een nieuwe stroming is die wel 'gezinsslapen' wordt genoemd, waarbij het hele gezin niet alleen dezelfde slaapkamer deelt, maar zelfs hetzelfde bed. Zo hebben we dat eeuwenlang gedaan en aanhangers van deze stroming zweren er dan ook bij. Op het moment dat de kinderen het aangeven, krijgen ze hun eigen kamer en dat is meestal pas aan het begin van de puberteit. Tot die tijd is het veel te gezellig. Die kinderen hebben geen recht op een eigen kamer, maar vinden misschien wel dat ze recht hebben op een ouder die 's nachts dichtbij is als ze bijvoorbeeld ziek zijn.

Kortom, een eigen kamer is zeker geen recht, het is een verworvenheid van onze maatschappij. Maar voor alles wat er vóór te zeggen valt, valt er dus ook iets tegen te zeggen. En dat betekent dat iedereen het voor zichzelf moet weten. En als dat voor iedereen geldt, dan geldt dat natuurlijk ook voor u.

► Reageren? hartenziel@persgroep.nl

HET PANEL



VOEDINGS-
DESKUNDIGE
Ay Lin Kho

HUISARTS
Rutger
Verhooff

RELATIE-
THERAPEUT
Caroline Franssen

Gaymer aan de knoppen

Spelkarakters Ze zijn gay, ze gamen en ze noemen zich 'gaymers'. Met die term vragen liefhebbers van computerspellen aandacht voor meer diversiteit aan personages in videogames. En met succes. In steeds meer spelletjes kun je homo- en biseksuele karakters aanmaken.

Pam van der Veen

Het is een kleine revolutie in de wereld van games: de nieuwste 'gender-update' van *De Sims*, een familiespel in een virtuele wereld, die dit jaar gelanceerd werd. Voor het eerst in haar geschiedenis slecht de game-industrie de grenzen tussen de seksen en krijgen spelers de mogelijkheid transgenderrollen aan te nemen.

Alle zevenhonderd kledingstukken, haarstijlen en andere uiterlijke kenmerken in het spel zijn nu beschikbaar voor beide geslachten. Zo kunnen mannelijke personages kiezen voor jurkjes of hoge hakken en vrouwelijke karakters voor lage stemmen of extra stoere loopjes.

Als 'Sim' kun je nu moeiteloos schakelen tussen mannelijk en vrouwelijk. Een optie die goed past bij deze tijd, waarin het onderscheid tussen de seksen steeds meer ter discussie staat, het begrip 'genderfluide' ofwel 'vloeibaar geslacht' zijn intrede heeft gedaan en een groeiende groep jongeren zichzelf omschrijft als biseksueel. Ter illustratie: uit recent Brits onderzoek blijkt dat het aantal jongeren dat zegt op beide seksen te vallen in drie jaar is gestegen van 76.000 naar 133.000.

Nu deed spelontwikkelaar Electronic Arts (EA), bedenker van *De Sims*, al nooit moeilijk over het aangaan van relaties met karakters van hetzelfde geslacht. In deel één kon je ermee daten en samenwonen, inmiddels is ook een officieel homohuwe-

lijk een optie. Daarmee is EA een van de voorlopers op het gebied van gayvriendelijke *role playing games*. In andere rollenspellen komen de dames- en herenliefde maar zelden aan bod, hoe erotisch een spel verder ook is.

Belevingswereld

Seksuele diversiteit staat niet bepaald bovenaan de agenda van gameontwikkelaars, evenmin als diversiteit op het gebied van gender, leeftijd of etnische achtergrond trouwens. In alle lagen van de bevolking worden computerspellen gespeeld, door oud, jong, man, vrouw, zwart, wit, hetero en homo, maar games zelf zijn in het algemeen geen afspiegeling van die wereld. De meeste hoofdpersonages zijn nog altijd man, wit en hetero.

Maar er zijn uitzonderingen, en die nemen gestaag toe. In steeds meer games kun je hoblebikaracters (homo, lesbisch, bi) aanmaken en *same sex*-relaties beginnen. In het vikingspel *Skyrim* kunnen mannen met mannen en vrouwen met vrouwen trouwen, in *Star Wars: The Old Republic* bestaat de mogelijkheid om een homoseksuele plotlijn te volgen en ook in de sci-fi *Mass Effect 3* is de herenliefde een optie. Goed nieuws voor gay gamers, ofwel 'gaymers', die hun belevingswereld willen terugzien in de spellen die ze spelen.

Mediadesigner Frank-Jan van Lunteren (30) is zo iemand die zich profileert als gaymer. Een vorm van zelf-expressie, noemt hij het. „Ik wil mensen laten zien dat het fenomeen



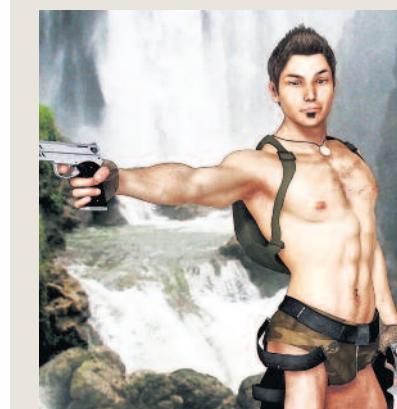
ILLUSTRATIE TRIK

FAN ART

Super Mario en Lara Croft

Er zijn nogal wat creatieve gaymers die scènes en personages uit spellen naar hun eigen hand proberen te zetten. *Fan art*, wordt dat wel genoemd. Zo is er heel wat gespeculeerd over de daadwerkelijke relatie tussen de Super Mario Brothers van Nintendo. Zijn Mario en Luigi niet gewoon gay? Online zijn grappige tekeningen te vinden van hoe dat er dan uit zou zien. Google maar eens op 'Mario Luigi lovers'. Ook Ellen Degeneres dook trouwens op dit nieuws en liet het duo opdraven in haar show, waar ze een regelrechte coming-out beleefden. Al was dat ook een reactie op Nintendo's verbod op homoseksuele stelletjes in *Tomodachi Life*.

De Duitse kunstenaar en gaymer Raffael, ook bekend als Ulysses 0302, is dol op het computerspel *Tomb Raider*. Hij stelde zich voor hoe Lara Croft eruit zou zien als ze een smakelijke man was en maakte daar een serie tekeningen van. Hij voorzag zijn creatie van net zo weinig kleren als Lara Croft en noemde hem Nathan Thomas. Diezelfde 'Nate' kan inmiddels rekenen op een grote schare trouwe fans, en niet alleen onder gays.



online slingeren, hou je altijd. Maar naarmate de gamescene groeit, wordt die ook opener en krijgen ontwikkelaars meer kansen om diversiteit in te brengen.”

Maar niet iedereen reageert even enthousiast op de toenemende diversiteit in karakters en verhaallijnen. Niet op Nederlandse internetfora ('Ze eisen tegenwoordig overal maar een homo, vrouw en neger in', aldus ene 'Duchess' op de site van Gamekings) en niet in de VS, waar behoudende gamers in opstand komen tegen de raciale, feministische en hoblebissues die hen zogenaamd door de strot worden geduwd.

En zeker niet in Rusland, waar homoseksuele 'propaganda' strafbaar is. Het nieuwste deel van *De Sims* kreeg daar dan ook de achttienplus-rating, om minderjarigen te 'beschermen'. Voor gaymers valt er dus nog steeds een wereld te winnen.

bestaat. Dat de gamescene veel gemender is dan vaak wordt gedacht. Door de term 'gaymer' te gebruiken, krijg ik vragen en komt een gesprek op gang over diversiteit in games, of liever: over het gebrek daaraan. En dat is precies mijn bedoeling.”

Veel gaymers zoeken elkaar op om samen bordspellen of videogames te spelen of bijvoorbeeld naar De Efteling te gaan. Wat dat betreft doen ze niet veel anders dan andere hobbyclubjes. Toch zit achter deze groepsvorming ook het verlangen naar een veilige, homovriendelijke game-omgeving, weet Van Lunteren. „In online games heb je veel met andere spelers te maken en heerst nog wel eens een puberaal vijandige sfeer. Om het minste geringste word je uitgescholden voor 'gay' en daar voelt natuurlijk niet iedereen zich prettig bij. Om dat te voorkomen kun je een 'clan' of 'guild' vormen met andere gaymers, waarin je niet hoeft te liegen over je geaardheid en gewoon jezelf kunt zijn.”

Optimistisch

Gaymer Timo van Haasen (26) herkent het schelden, vooral in een online schietspel als *Call Of Duty*. „Faggot dit, faggot dat, het gaat er soms grof aan toe. Vroeger trok ik het me aan, inmiddels neem ik het niet meer persoonlijk. Meestal mute ik dat soort agressieve spelers, of ik maak screenshots of filmpjes van ze die ik rapporteer wegens grof taalgebruik.”

Van Haasen speelt vaak samen met een lesbische vriendin en is een groot voorstander van meer mogelijkheden op het gebied van personages en relaties in games. Een goed voorbeeld vindt hij *Dragon Age: Inquisition*, dat over een homoseksueel personage met een vrij grote rol beschikt. „Je kunt gaan voor de optie om met hem te flirten en uiteindelijk in bed te belanden. Maar je kunt 'm ook gewoon negeren. Dat zie je steeds vaker in spellen, dat je kunt kiezen voor je eigen avontuur.”

„Een heel verschil met de games van tien jaar geleden”, beaamt Van Lunteren. „Daarin werden gay personages vooral gebruikt om slechte, excentrieke of psychotische figuren in het verhaal neer te zetten. Geen zichzelf respecterende gameontwikkelaar die daar nu nog mee aan durft te komen.”

Wat hij nog positiever vindt, is dat homoseksualiteit steeds vaker wordt gepresenteerd als een simpel feit, iets dat verder niet van invloed is op de plot. „Je ziet karakters verschijnen die onnadrukkelijk gay zijn. Je komt er gaandeweg het spel achter, maar het heeft verder geen consequenties. Op diezelfde subtiele manier komt in *Assassin's Creed* ook een transgender zakenman voor. Het thema wordt zo als het ware geïntegreerd in de gamewereld. Een relatie nieuwe, maar goeie ontwikkeling, want zo zou het in de echte wereld ook moeten zijn.”

Ook Van Haasen is optimistisch gestemd over de kant die het opgaat: „Haatdragende *keyboard warriors* die anoniem hun bekrompen meningen