



AAARGH

Hans Kunē

In de krant heb ik gelezen dat er in Azië al twee mannen overleden zijn aan het spelen van een game op internet. Van de mannen werd verteld, dat ze vijftig uur achtereen zaten te gamen en vervolgens achter hun computer de geest gaven. Dit roept een aantal belangrijke vragen op.

De eerste vraag is: bestaan deze doden echt? Er bestaat een prachtige traditie in krantenland. Als er verder niets te melden is (kommertijd) verzin je één of andere gebeurtenis, die zich in Azië heeft afgespeeld. Aziatische mannen die achter de pc overlijden na 50 uur virtueel vuurgevecht zouden voorbeelden van fraaie verzinsels kunnen zijn.

Vraag twee is: gesteld het is geen verzinsel. Waar zijn die mannen dan precies aan overleden? Deze vraag lijkt mij in principe wel te beantwoorden. Ze kunnen niet van de honger gestorven zijn. De meeste gamende mannen kanen rustig door achter het toetsenbord en de joystick. Patat en chips. Daar hou je het echt wel vijftig uur op uit. Van de dorst sterf je ook niet in die periode. Ik heb altijd begrepen dat een mens drie dagen zonder water kan.

En gesteld dat ze van de honger en de dorst gestorven zijn: dan zou hun dood de moeite van de vermelding niet waard geweest zijn. Er sterven per dag zoveel mensen van de honger en de dorst zonder dat je er iets over hoort. Nee, het is duidelijk. Als deze Aziatische doden bestaan, dan zijn het

mannen die overleden zijn aan het spel zelf.

Dan krijgen wij nu de hamvraag. Hoe overlijdt je aan een internet-spel? Wat ik van computerspelen weet, is dat ze op het scherm plaatsvinden. Er wordt veel geschoten, gevochten en gemoord, maar dat gebeurt allemaal op zo'n manier dat je zelf buiten schot blijft. De mannen zijn niet doodgeschoten of doodgeslagen. De oorzaak van hun dood is geen uitwendige.

De oorzaak van hun dood moet binnen hun zelf liggen. Wij kunnen wel zeggen dat in hun geval de kogel noch van links kwam, noch van rechts, maar van binnen. Hun eigen hersenen, hun eigen brein, moet na vijftig uur virtueel geweld in een fatale toestand gekomen zijn. Kortom: na vijftig uur gamen trekken je hersenen één of andere conclusie, die tot spontane zelfvernietiging leidt.

U snapt het al: ik ben nieuwsgierig naar die conclusie. Zou het een conclusie zijn, die op papier gezet kan worden? Dat is een verontrustende gedachte. Gesteld, door inductie en deductie, kom ik erachter welke conclusie deze Aziatische mannen na vijftig uur paffen en knallen bereikt hebben en ik krijg het voor elkaar om hem hier in mijn tekstverwerker in te typen en naar Pictogram te sturen, voor ik de geest geef. Dan heeft de Nederlandse staat een enorm probleem. Want vanuit de gedachte dat we in een land leven, waarin de Vrijheid van Meningsui-

ting heilig is, mag dat stukje niet verboden worden. Aan de andere kant is het natuurlijk wel beroerd, dat iedereen die het tot het eind uitleest tot spontane zelfvernietiging overgaat.

Gelukkig maar dat ik nog niet ontdekt heb tot welke conclusie de twee Aziatische slachtoffers gekomen zijn. Een beetje een idee heb ik er trouwens wel van moet ik zeggen. De meeste van die computerspelletjes vormen het toppunt van hypocrisie. Je mag je moordlust botvieren, onder het motto dat de slachtoffers toch niet echt bestaan. Maar ja, in je geest bestaan ze wel echt. Soms geeft het spelletje je een reden om te doden. Je vijanden zijn dan bijvoorbeeld nazi's. Zo'n reden kwadrateert de hypocrisie van het spelletje nog. Ik kan me heel goed voorstellen, dat iemand die vijftig uur lang zijn eigen hypocrisie op deze manier gekwadrateerd heeft, tot de conclusie komt dat hij aaargh, blah nrnhvs.lnsdf.hwd...

I

cy

T

e

a

