

Veel autistische kinderen, jongeren én volwassenen gamen graag. Ook zijn er bekende livestream-gamers die autisme hebben. Maar ook in de games zelf is tegenwoordig steeds meer aandacht voor autisme. Er zijn veel verschillende soorten videogames die autisme elk op een andere manier representeren. Hoe gebeurt dat precies? En wat heb je aan deze games als je zelf autisme hebt?



Niet autistisch genoeg, of juist te stereotiep?

Door Lisanne Meinen

In het bekende schietspel Overwatch kun je spelen als de superheld Symmetra. Ze is stoer, slim en heeft toevallig ook autisme. De gamer XeernOfTheLight, die zelf ook autisme heeft, stelt op het forum Reddit dat hij een groot fan is van Symmetra vanwege haar herkenbare uitspraken over autisme. Zo zegt Symmetra dat ze zich vaak onbegrepen voelt, omdat ze niet aan het stereotiepe beeld van autisme voldoet: sommigen vinden haar niet autistisch genoeg, anderen verwachten bepaald gedrag van haar, puur omdat ze weten dat ze autistisch is.

'Autisme hoeft niet per se versimpeld te worden, om het te gebruiken in een game'

Andere spelers hebben juist kritiek, omdat Symmetra een held is in een fantasiewereld en daarom geen realistisch beeld kan geven van de dagelijkse realiteit van leven met autisme in onze maatschappij. Dit voorbeeld laat al goed zien dat het moeilijk is om aan ieders wensen te voldoen bij het representeren van autisme in videogames.

In de gamewereld is tegenwoordig steeds meer aandacht voor autisme. Veel autistische mensen gamen zelf ook, en er zijn bekende livestreamers die autisme hebben. Games zijn ook een leuke manier om (online) vrienden te maken, zoals in Minecraft al veel gebeurt. Autismen en videogames hebben ook op een andere manier met elkaar te maken, want Overwatch is geen uitzondering: er zijn steeds meer videogames die over autisme gaan. Deze games zijn soms educatief, maar vaak ook bedoeld voor plezier: er zijn veel verschillende soorten videogames die autisme elk op een andere manier representeren. Hoewel de gamemakers vrijwel altijd goede bedoelingen hebben, slaagt niet iedere game er even goed in om autisme genuanceerd weer te geven.





Autisme normaliseren

In het grootste deel van de videogames komt autisme alleen vluchtig voorbij. Dat is bijvoorbeeld het geval in het retro-futuristische spel *BioShock 2*. Wanneer de speler leert over de levensloop van het personage Brigid Tenenbaum, wordt terloops verteld dat ze in het Duitsland van de jaren veertig een autismediagnose kreeg. Het is voor het achtergrondverhaal net zo belangrijk dat Brigid joods is en een vrouw is, als dat ze autistisch is. Alleen als je al die eigenschappen samen neemt, kun je begrijpen waarom ze is zoals ze is. Een ander voorbeeld is Patricia Tannis in het actiespel *Borderlands 2*. Patricia is een archeoloog die af en toe opdrachten geeft aan de speler. Ze heeft een autismediagnose die duidelijk wordt uit symptomen als moeite hebben met sociale situaties en een fixatie op bepaalde onderwerpen, in dit geval het opsporen van kluizen. In *Borderlands* komen veel opvallende personages voor met verschillende unieke eigenschappen. Patricia's autisme is daarom niet zo vreemd en wordt zelfs enigszins genormaliseerd. De autistische gamejournalist Joe Parlock heeft echter kritiek op de manier waarop Patricia's autisme wordt voorgesteld. Hoe herkenbaar haar symptomen misschien ook zijn, zo stelt hij, ze zijn nogal aangedikt en zelfs karikaturaal. Daarom vindt hij Patricia zowel een negatieve als simpelweg onjuiste representatie van autisme.

De gamemakers van *BioShock* en *Borderlands* willen autisme graag normaliseren door het subtiel in hun games te verwerken. Brigid en Patricia zijn allebei zijpersonages die je als speler af en toe tegenkomt, maar die geen diepgaande invloed uitoefenen op het spel. Hierdoor blijft autisme alleen op de achtergrond aanwezig, en is het geen groter thema in de videogames. Dat is een nadeel, want daardoor leren spelers vrij weinig over wat het betekent om autisme te hebben.

Daarnaast zien autistische spelers zich nog altijd slechts marginaal gerepresenteerd.

Leren over autisme

Het interactieve aspect van games kan ook helpen om buitenstaanders te leren over de ervaring van autisme. Een videogame die speciaal daarvoor is ontwikkeld is *Auti-Sim*. Dit simulatiespel gaat over een jongen die overgevoelig is voor geluiden. Er wordt gebruikgemaakt van geluidseffecten en visuele effecten om zijn ervaring goed over te brengen. Wanneer je zelf autistisch bent, kan dit spel een handige manier zijn om aan anderen uit te leggen welke impact harde geluiden op jou hebben. Maar het risico bestaat ook dat mensen er na het spelen van dit spel van uitgaan dat iedereen met autisme overgevoelig is voor geluiden, en dat zich dat bij iedereen op dezelfde manier uit. Daarnaast zeggen veel gamers dat hun spelervaring van *Auti-Sim* zo intens was dat ze bijna medelijden kregen met autistische mensen. Als je streeft naar een volwaardige inclusie van mensen met autisme, zou dit spel daarom juist averechts kunnen werken.

>> lees verder op pagina 44

Een andere voornamelijk educatieve videogame is *An Aspie Life*. Deze autobiografische game is gemaakt door Bradley Hennessy, die zelf ooit een aspergerdiagnose kreeg. Hij benadrukt aan het begin van het spel dat je vooral leert over zijn persoonlijke ervaringen en dat autisme bij iedereen anders werkt. Net als in *Auti-Sim* worden de mogelijkheden van het videogame-medium volop benut om de ervaring van hypersensitiviteit over te brengen. Maar anders dan in *Auti-Sim* is dat aspect hier ingebed in een compleet verhaal. Je kruipt in de huid van de jongen en ervaart ook zijn perceptie op de wereld, inclusief alle prikkels en sociale contacten die daarbij horen.

Hoewel veel spelers op het gameplatform Steam enthousiast zijn over de genuanceerde en waarheidsgetrouwe manier waarop *An Aspie Life* autisme representeert, is niet iedereen fan van het spel zelf. De alledaagse handelingen die je moet uitvoeren, worden na verloop van tijd nogal eentonig. Daarom is het spel niet voor iedereen leuk om te spelen. Kan een leerzame spelervaring ook leuk zijn?

Verschillende perspectieven

Het avonturenspel *To the Moon* is erg populair bij autistische spelers. De game is leuk om te spelen en autisme komt er op een uitgebreide en genuanceerde manier in voor. Als speler help je twee wetenschappers om de herinneringen van Johnny, die op zijn sterfbed ligt, te achterhalen. Veel van deze herinneringen gaan over River, zijn vrouw, die een autismediagnose heeft. Je komt daar als speler niet direct achter, want het wordt langzaam onthuld naarmate het verhaal verder vordert en je dieper in Johnny's herinneringen duikt.

To the Moon is een vermakelijke game waarbij je puzzels moet oplossen en objecten moet verzamelen. Het verhaal over River is belangrijk, maar slechts een deel van het spel dat voornamelijk over Johnny gaat. De autistische recensent Laura Kate vindt het spel juist zo goed vanwege het bredere verhaal waarin Rivers ervaringen zijn geplaatst. Dat is belangrijk, omdat je daardoor ook leert wat voor invloed autisme heeft op iemands leven. Laura vindt het ook bijzonder dat *To the Moon* twee vrouwelijke personages met autisme bevat, omdat je dat in de media niet zo vaak ziet.

'Een videogame kan fungeren als gespreksstarter over autisme'

Naast River bevat *To the Moon* namelijk nog een personage met autisme, waardoor een divers en genuanceerd beeld wordt getoond. Zo is Isabel, Rivers vriendin die ook autisme heeft, gewend om haar autisme te maskeren om zo normaal mogelijk over te komen. River vindt het daarentegen veel belangrijker om volledig zichzelf te zijn, ook al vinden andere mensen haar daardoor een beetje vreemd. *To the Moon* bewijst hoe een videogame de complexiteit van leven met autisme, zowel de positieve als negatieve kanten, op een vermakelijke manier kan tonen. De situatie hoeft niet per se versimpeld te worden om het te gebruiken in een game.

Games als gespreksstarter

De meeste games die tot dusver zijn gemaakt, zijn bedoeld om buitenstaanders iets te leren over autisme. Maar juist ook games als *To the Moon*, die niet met dat specifieke doel zijn ontwikkeld, zijn een goede manier om bijvoorbeeld familie of vrienden een inkijkje te geven in hoe het is om autisme te hebben. In een game ervaren zij dat tot op zekere hoogte zelf. Dit wordt wel bemoeilijkt doordat iedereen met autisme verschillend is, en al die verschillen lastig te vatten zijn in een game. Anderzijds hoeft dat misschien





Lisanne Meinen (26) is PhD-onderzoeker bij het Centrum voor Ethiek van de Universiteit Antwerpen. Daar werkt zij aan een proefschrift over de representatie van onder andere autisme in videogames.

ook niet per se, want een videogame kan ook functioneren als gespreksstarter. Op die manier kun je met anderen praten over wat je wel herkent en wat niet, en zo je eigen ervaringen delen.

Games zoals *To the Moon* tonen daarnaast het belang van een focus op wat een persoon nog meer is naast zijn of haar autisme. Gamepersonages zijn dan niet langer alleen een opsomming van de kenmerken die horen bij autisme. Ze laten vooral zien welke invloed autisme precies heeft op iemands leven en hoe iedere persoon daar op zijn of haar eigen manier mee omgaat.

Maar wat is nou leuk om te spelen als je zelf autistisch bent? Speel je games om meer te leren over jezelf, of juist om even uit de echte wereld te stappen? Dan komen we weer terug bij Symmetra in *Overwatch*. Omdat het een roleplaying-game is, kun je zelf bepalen hoe je de game speelt. Het kan je ook meer zelfvertrouwen geven om te spelen als stoer personage dat toevallig ook autistisch is. En als het je bovendien allemaal iets te realistisch wordt, biedt de game altijd nog een fantasiewereld om in te ontsnappen...●

Zoë van Houwelingen (21) studeert diergeneeskunde aan de Universiteit van Utrecht. Ze vindt het fijn om mensen en dieren te kunnen helpen en probeert dat ook zoveel mogelijk te doen via haar toekomstige beroep en haar blog. Verder zijn haar interesses psychologie, Japan en schrijven. insandauts.nl



Op(nieuw)

In 2020/2021 was corona in volle gang. Hoewel sommige mensen met autisme de afstand wel lekker vonden, was het verlies aan structuur en het verlies van mijn leven me te veel geworden. Ik studeerde fulltime en dat bracht veel stress met zich mee. Het was geen veilige omgeving thuis, dus was ik op zoek naar een huis in deze gestoorde markt. Kortom, ik ging steeds over mijn grenzen heen en alles bij elkaar zorgde dat ervoor dat ik volledig oprakte. Alles was te veel. Ik had dagelijks meltdowns, heftige meltdowns. Ze gingen zo ver dat ik bijna opgenomen moest worden. De ggz had me in de steek gelaten en ik wist niet meer hoe ik verder moest.

Hoe ik er uiteindelijk uit ben gekomen, weet ik niet zeker. Het leek opeens weer beter te gaan. Het ging met zeer kleine stapjes, maar geleidelijk klom ik eruit. Ik kreeg hulp vanuit het IHT, Intensive Home Treatment. Zij kwamen elke week naar mij toe en waren dag en nacht beschikbaar. In die tijd had ik ook veel steun aan mijn puppy. Ze leek alles net wat beter te maken.

Steeds vaker kreeg ik weer rust in mijn hoofd en steeds vaker had ik weer een voorzichtig lachje op mijn gezicht. Ik had besloten om mijn laatste jaar van mijn studie in tweeën op te delen. Dan doe ik er maar een jaar langer over. Als mijn mentale gezondheid er maar op vooruitgaat en ik meer kan ontspannen. En dat is me ook gelukt, al heb ik misschien iets te veel ontspannen...

Deze burn-out heeft me veel gekost. Mijn baan en mijn relatie, al was dat laatste tijdelijk. Gelukkig heeft het me ook veel opgeleverd. Ik heb mijn grenzen gevonden, op de harde manier. Ik heb geleerd om te voelen wanneer ik overprikkeld begin te raken en wat ik eraan kan doen. Ik ben voor mezelf opgekomen en heb de lat voor mezelf qua studie wat lager gelegd. En nu, een jaar later, heb ik een nieuwe baan, ben ik weer samen met mijn vriend en wonen we zelfs samen! Ik heb nu een blog waar ik in ieder geval elke eerste en derde zondag van de maand een nieuw artikel plaats. Ik wil andere mensen bereiken, herkenning bieden en ze laten zien dat ze nooit alleen zullen zijn in hun problemen. Ik heb nu weer ambitie, ik heb weer kracht. En dat wil ik delen.

Een autistische burn-out is verschrikkelijk, maar niet het einde. Je komt er wel weer overheen. Ook dit is een fase die weer voorbij gaat. ●

'Ik heb mijn grenzen gevonden, op de harde manier'