

Het groene hart op internet

Virtuele natuurbeleving is in opkomst.

Binnen natuurbeschermingsorganisaties wordt daar te weinig op ingespeeld, vindt:

THOMAS VAN SLOBBE

E nige tijd geleden stierf Fayejin aan een hartaanval. Fayejin was een enthousiaste speler van World of Warcraft, 's werelds meest populaire computerspel waar in totaal meer dan 11 miljoen mensen met elkaar 'online' aan meedoen. Haar medespelers besloten om, binnen het spel, een virtuele begrafenisceremonie voor haar te organiseren. "We zullen deze ceremonie aan 'Frostfire Hot Springs' houden, omdat ze ervan hield daar te vissen. Ze hield van het geluid van water, het kalmeerde haar, en ze hield van sneeuw." De ceremonie, die vier dagen later werd gehouden, was heel aangrijpend. Aan de oever van het meer vormde zich een rij van (virtuele) mensen die hun laatste respect aan Fayejin betuigde. Van de ceremonie werd een filmpje gemaakt dat ze, in real life, aan de ouders van Fayejin wilden aanbieden. Fayejin hield van sneeuw en het feit dat de sneeuw in het computerspel niet meer dan een (overigens uitstekende) animatie was, deed nauwelijks ter zake.

Voor de duizenden Nederlandse jongeren die dag in dag uit aan WoW (World of Warcraft) of vergelijkbare computerspelen, zoals Second Life, deelnemen is dat heel normaal. Bij hen loopt het werkelijke en het virtuele leven moeiteloos in elkaar over. Als ze een moment van de natuur willen genieten, hoeven ze ook helemaal niet meer naar buiten. Net als in het echt treffen zij ook binnen het

spel steeds wisselende weersomstandigheden aan. 's Nachts is het donker, met sterren en maan en 's avonds en 's ochtends is er schemering. Soms regent het en soms schijnt de zon. En de bomen zijn even mooi.

Het beste dier

Op basis van gesprekken die wij als Stichting wAarde met jongeren voeren, en opmerkingen die spelers op weblogs en internetfora maken, is vrij eenvoudig na te gaan hoe deze jongeren de 'virtuele natuur' binnen hun spelomgeving ervaren. Vrijwel meteen blijkt dat de keuze van medestrijders en hulptroepen vaak door voorkeur voor, of weerzin tegen, bepaalde dieren wordt bepaald. "Als 'pet' kies ik het liefst een tijger, omdat ik dat het leukste dier vind, en ik het leuk vind om daarmee rond te lopen. Het hangt er ook vanaf welke het beste is, maar een spin kies ik niet, omdat ik het vies vind als die de hele tijd naast me loopt".

Veel jongeren geven aan daarnaast ook een voorkeur voor mooie plekken te hebben. Ze zijn zich daar – enigszins tot mijn verbazing – zelf terdege van bewust. "Iedere keer als ik langs mijn (virtuele) lievelingsplek kom neem ik een korte pauze omdat deze plek zó mooi is. Het is moeilijk te beschrijven waarom, maar die plek raakt me zo diep en is tegelijk zo simpel." (...) "Eén blik vanaf de heuvels naar de zonsondergang in 'Booty Bay'... dat is echt onbetaalbaar."

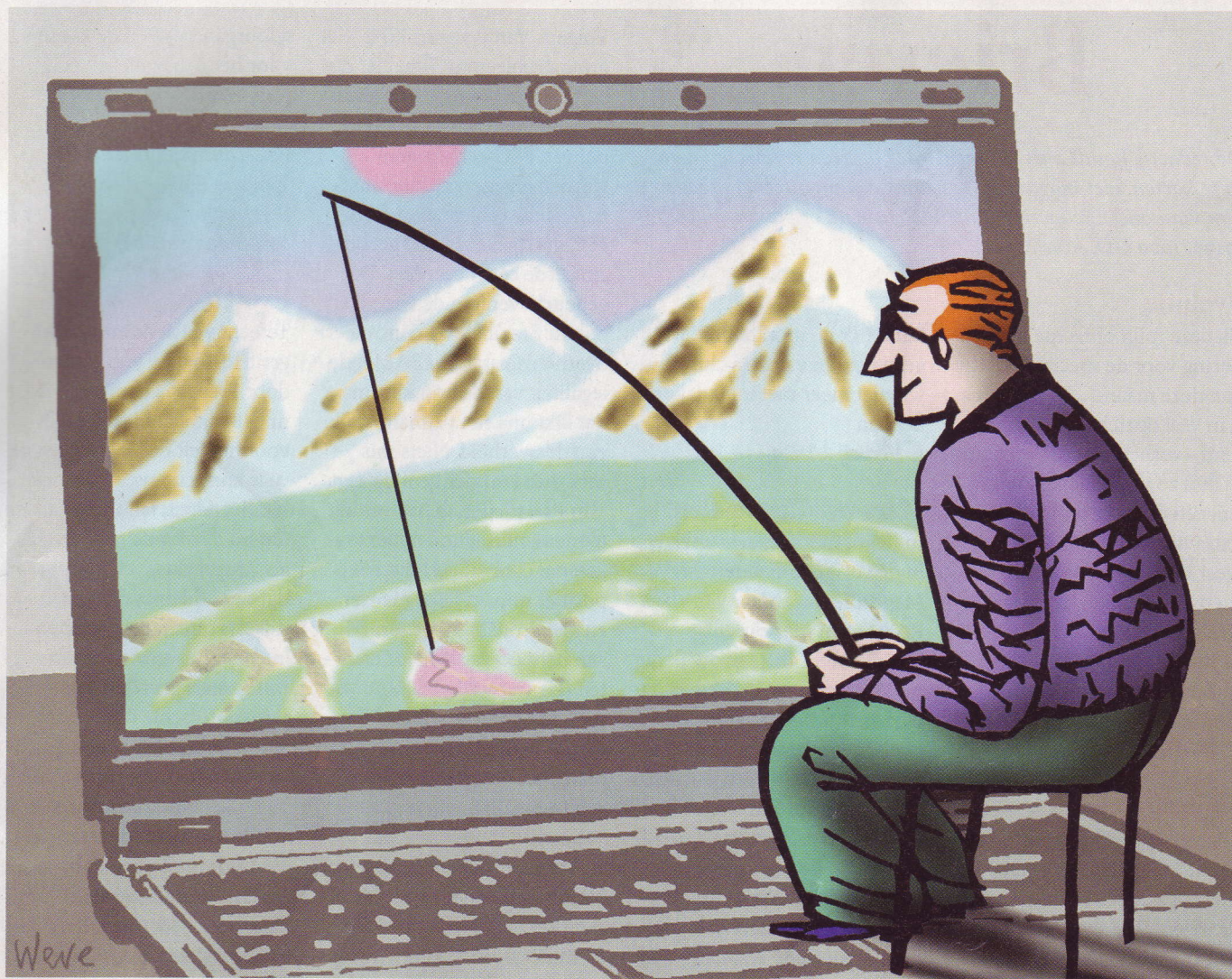
In het relatief korte tijdbestek waarin computeranimatiespelen de markt hebben veroverd, is zo een geheel nieuwe, voor de ouderen onder ons ongekende vorm van natuurbeleving ontstaan; een beleving die niet alleen 'leuk' is, maar daadwerkelijk de herinneringen en handelingen van een hele jonge generatie begint te bepalen.

Realiteit

Binnen de natuurbescherming wordt deze ontwikkeling, naar mijn vaste overtuiging, onvoldoende onder ogen gezien. Veel natuurbeschermers houden er sowieso al niet van om al te lang achter de computer te zitten en de beleidsbepalers op de ministeries van LNV en VROM hebben over het algemeen wel wat beters te doen dan – vaak schreeuwerige – computer-spelletjes te spelen. Daarbij komt dat de bovenbeschreven vermenging van virtuele en reële werelden nog geenszins is uitgekristalliseerd. Eenduidige interpretaties van de meest recente ontwikkelingen op computergebied zijn niet voorhanden.

Overigens weten ook de spelers zelf vaak niet wat ze ervan moeten denken. Zo werd de indrukwekkende ceremonie ter gelegenheid van het overlijden van Fayejin bruusk verstoord door een groep andere spelers die een bliksemaanval op de aanwezigen uitvoerde om, geheel volgens de 'traditionele' regels van het spel, ervaringspunten te verzamelen. Dit leidde tot verontwaardigde reacties onder spelers die op een gegeven moment zelf niet meer wisten wat spel was en wat realiteit. Dat maakt het er natuurlijk allemaal niet makkelijker op.

Toch leidt het geen twijfel dat de virtuele werkelijkheid in toenemende mate als volwaardig alternatief voor (belangrijke elementen van) onze 'reële' leefomgeving zal gaan dienen. Als we willen dat onze



natuur en ons landschap ook in de toekomst enigszins beschermd blijft, zullen we ons echt tijdig moeten afvragen hoe we op de opkomst van virtuele werkelijkheden in kunnen spelen. Want natuurbeleving geldt momenteel als één van de centrale dragers onder ons natuurbeleid en het is nog maar de vraag of dat over pakweg tien of twintig jaar nog steeds zo is.

Grootse toekomst

“Waarom zetten jullie het Groene Hart niet gewoon op internet,” werd mij gevraagd. De logica daarachter was even simpel als verontrustend. Als hoogkwalitatieve computeranimaties, zoals deze in WoW zijn aan te treffen, mensen in voldoende mate in staat stellen rust en ruimte te beleven, compleet met (virtuele) zeldzame vogels, prachtige zonsondergangen, weidse vergezichten en de mogelijkheid daar zelf naar beleven,

alleen of met vrienden, virtueel doorheen te wandelen, waarom zouden we de ruimte dan ‘in real life’ niet gewoon voor bedrijfsterreinen en woningbouw mogen gebruiken?

Een snel geformuleerd, scherp weer-

Virtuele natuur wordt een reëel alternatief

woord is niet afdoende als men in ogenschouw neemt dat de opkomst van virtuele werkelijkheden nog maar in haar kinderschoenen staat en zonder enige twijfel een grootse toekomst heeft. Naar mijn mening raken we met deze opkomst van virtuele natuurbeleving aan één van de belangrijkste actuele kennisvragen voor de toekomst van het na-

tuurbeleid. In omzet zijn de computerspellen de filmindustrie al voorbij gestreefd en qua programmeertechniek volgt het ene hoogstandje het andere op. De spellen worden echt met de dag realistischer en mooier. Ga maar eens bij zo’n virtuele werkelijkheid op bezoek; je zult versteld staan van de pracht van de natuur én de mogelijkheden om er zelf in te recreëren!

Gelukkig leidt natuurbeleving in deze computerspellen niet altijd tot substitutie en bedreiging van natuur. Dit bewijst de WoW-speler die het verlangen uitspreekt dat de natuur in de echte wereld even mooi wordt als in het spel. “Ik hoop dat ik op een dag, ergens in de wereld, mijn eigen ‘Lakeshire’ vind. Als dat gebeurt, verhuis ik daar meteen naartoe”. ■

Thomas van Slobbe is directeur van Stichting Waarde, een denktank binnen de natuurbeweging.