



”Geachte Dick,



Als collega-columnist weet ik dat wij veel mogen. Volgens de Wikipedia-encyclopedie op het internet plaatsen wij artikelen “met als doel een gesprek op gang te brengen of een persoonlijke visie door te geven”. Daarom wil ik je er graag aan herinneren dat Checkpoint-columnist Arnold K. - Karskens voor mij - van huis uit oorlogsverslaggever is en vanuit die professie schrijver van het standaardwerk ‘Pleisters op de ogen’ (2001) over de geschiedenis van de Nederlandse oorlogsverslaggeving. Van een goede verslaggever hoeft je echter nog geen goede columns te verwachten, net zo min als van een goede onderzoeksjournalist of militair. Ik steek de hand maar in eigen boezem, voordat jij dat bij mij doet...

Nu kun je jezelf wel “buitengewoon deskundig” noemen, als – hopelijk (!) – grappig bedoelde uitschrijving van b.d., maar bijzondere competentie vereist in mijn ogen een andere omgang met collega’s.

Soit!

Weet je wat weird is? Nagemaakte werkelijkheid die echter is dan de werkelijkheid zelf. Nu ben ik geen adigibee, ben ik arrogant genoeg om te denken dat ik redelijk thuis ben in de wereld die Defensie heet en kan ik op een schietbaan meer dan een deuk in een pakje boter schieten, maar de wereld van war-gaming is betrekkelijk nieuw voor me.

Face it: zelfs ik ben al te oud om tot de computergeneratie te behoren. Toch ontdekte ik recent de wondere wereld van computerspellen.

In het spel ‘Medal of Honor, European Assault’ ben ik op bestaande locaties uit de Tweede Wereldoorlog in de huid gekropen van de Amerikaanse luitenant William Holt. Hoewel het

penibele tijden zijn voor de geallieerden, ga ik als Holt helemaal op in het gebruik van granaten op het juiste ogenblik, vuur- en zichtdekking zoeken, tactisch nadenken over mijn volgende positie(s), in één oogopslag de omgeving checken op vijanden en nog véél meer. Het is ongelooflijk dat je in een waarheidsgetrouw decor in het alias van een Amerikaan oorlogshandelingen kunt nadoen, tenminste ... als je die

godvergeten knoppen van de spelcomputer eindelijk onder controle hebt. Na een dagje oefenen in het verbeteren van m’n hand-oogcoördinatie, betrap ik me op de adrenaline-verhogende verslaving van het computerspel. En je krijgt er ook nog snelle reflexen en spelinzicht van!

Helaas is het echte slagveld totaal anders. Militairen zijn net mensen, en mensen zijn niet, zoals in een computerspel als ‘Medal of Honor, European Assault’, voorspelbaar. Tenminste, niet altijd ...

De gedachtegang van de Homo Sapiens in een bloemetjespak is gelukkig menselijker dan die van een computer, en je kunt – anders dan in het spel – niet de tweede keer dat je hetzelfde spel speelt de profeet uithangen en roepen dat achter deze deur die ene vijand staat met dát wapen op je gericht. Wie eenmaal weet hoe de vijand in een computerspel moet worden verslagen, kan diezelfde behendigheid steeds weer herhalen om tot winnaar te worden uitgeroepen. Hoezo de loop van de krijgsgeschiedenis aanpassen?

De computervijand zal niet opeens besluiten om zijn aanval aan te passen, omdat hij zo niet is voorgeprogrammeerd. Op een gegeven moment is het vermaak er voor de speler af.

Vermaak is het centrale begrip.

Het echte slagveld is allesbehalve vermaak. Arnold Karskens weet dit als geen ander, met ervaringsdeskundigheid opgedaan in bijvoorbeeld Algerije, El Salvador, Irak, Sri Lanka en voormalig Joegoslavië. Dick heeft in de vorige Trivizier-column het gesprek over Karskens’ column op gang gebracht, ik sluit het af. Hopelijk is dit het laatste woord over Erik O. Ik zou zeggen: laat die man nu eens met rust! Maar dat

is natuurlijk mijn persoonlijke visie.”

Marcel van Hemert, Onderofficier bij het Dienstvak der Logistiek, Regiment Geneeskundige Troepen, schrijft deze column op persoonlijke titel

“Het echte slagveld is allesbehalve vermaak”