

Promise



Voor bijbels denken in de (gezondheids) zorg 25 jaargang nr.1 (Januari 2009)

In dit nummer:

Van Entertainment tot
Militainment, De gewelddadige wereld
achter de videogames

Gameverslaving

Waarzeggerij als entertainment
Jezus, God die mens geworden is(5)

Van Entertainment Militainment

De gewelddadige wereld achter de videogames

Dit is de letterlijke tekst van een lezing gegeven door door drs. R.J. Bleeker op de studiedag van KNP, 1 november 2008 te Gorinchem Vanmorgen wil ik u meenemen naar de onbekende wereld achter de gewelddadige videospelletjes. Waarom raken steeds meer jongeren hieraan verslaafd? Wat voor invloed hebben deze gewelddadige computergames op de jeugd? Waarom groeit deze videogamesindustrie wereldwijd als kool? Wie maken daar de dienst uit en wie hebben deze ontwikkelingen tot stand gebracht? Veel lijntjes lopen steeds weer naar dezelfde organisaties achter de schermen. De media schrijven er weinig tot niets over. Je zult zelf op onderzoek uit moeten gaan. Ik wil u daarom vanmorgen laten delen in een onthullend en huiveringwekkend relaas van feiten en verbanden.

Schietincidenten

1 december 1997, West Paducah, Kentucky. De 14-jarige Michael Carneal vermoordt op de Heath High School drie van zijn medescholieren met een gestolen pistool, vijf zijn zwaargewond, één is voor zijn leven gehandicapt. Carneal bleek geen enkele ervaring te hebben met vuurwapens.

Al zijn schiettechnieken had hij zich met behulp van computersimulators aangeleerd.

Getuigen verwonderden zich over de precisie waarmee hij zijn slachtoffers uitschakelde. Het bleek dat Carneal honderden uren voorafgaand aan zijn daad, met het computergame Doom en Quake had gespeeld. Dat was waarschijnlijk de druppel die de emmer deed overlopen. Een familielid verklaarde dat, sinds Carneal met gewelddadige games speelde,

hij psychotisch was geworden en leed aan angsten. Een jongetje van 14 jaar.

20 april 1999, Littleton, Colorado. Eric Harris (18) en Dylan Klebold (17) lopen in lange zwarte jassen door de Columbine High School en schieten twaalf leerlingen en een leraar dood. Er vallen 24 gewonden. Daarna plegen ze zelfmoord. Harris en Klebold kozen 20 april uit om één reden: de geboortedag van Adolf Hitler. Harris wordt achteraf als psychopaat bestempeld, Klebold als suïcidaal. Hun beider favoriete hobby's: de schietspellen Doom, Quake, Duke Nukem en Wolfenstein. Na een onderzoek van het Simon Wiesenthal Center in Los Angeles bleek dat Eric Harris op zijn computer de plattegrond van de Columbine High School had verwerkt in het spel Doom.

Deze schietpartij inspireerde de Amerikaanse filmmaker Michael Moore tot zijn Oscar winnende documentaire Bowling for Columbine, waarin hij een verklaring zocht voor het onevenredige wapengeweld in Amerika. Cynisch of niet, van deze hele schietpartij is weer een videogame gemaakt. Je kunt Columbine High School thuis bij de open haard naspelen.

26 april 2002, Erfurt, Duitsland. De 19-jarige Robert Steinhäuser schiet op het Johann Gutenberg Gymnasium 16 leerlingen en een politieagent dood en daarna maakt hij er zelf een einde aan.

Zijn motief: wraak. Omdat hij door een directrice van school af was gestuurd. Zijn methode: alle slachtoffers werden met precisieschoten door het hoofd gedood. Steinhäuser was weliswaar lid van een schietvereniging, maar daar leerden deze technieken niet.

Het bleek dat Steinhäuser vele uren met geweldgames doorbracht, zoals Ninja, Doom en Counterstrike. Conclusie van de politie was dat hij ongeveer een jaar van te voren met deze spelletjes bezig was met het doel een slachtpartij aan te richten. Dat bleek ook uit het feit dat hij tijdens zijn daad gekleed was als een Ninja strijder met bivakmuts. Steinhäuser koos heel welbewust de datum van 26 april, de geboortedag van Rudolf Hess, zijn favoriete Nazi.

Het officiële onderzoek naar de moordpartij laat overigens een flink aantal ongerijmdheden zien.

Zo hebben tal van leerlingen een tweede schutter gezien. En voor de Duitse Bondsdag was het de aanleiding om een net aangenomen wapenwet de dag ervoor, de dag na het schietincident aanmerkelijk aan te scherpen.

Opmerkelijk was dat na deze slachtpartij de verkoop van Counterstrike met bijna 40% steeg. Wat verboden dreigt te worden en aandacht in de media krijgt, wil iedereen hebben.

21 maart 2005, Red Lake, Minnesota. Op deze dag vond de zg. Red Lake High School Massacre plaats. De 16-jarige Jeffrey Weise maait zeven mensen neer en slaat daarna de hand aan zichzelf. Kort daarvoor had hij een aantal familieleden afgeslacht. Vrienden beschreven hem als iemand die gefascineerd was door horrorfilms, Gothics, Marilyn Manson, zombies en Swastika symbolen.

Hij spijbelde veel en zat thuis meer achter de computer dan op school. Zijn vader pleegde zelfmoord en zijn alcoholische moeder liep hersenschade op na een auto-ongeluk.

ent tot



Op een nazi-chatforum noemde hij zichzelf 'Todesengel'. Zijn favoriete films waren Elephant en Zero Day, films gebaseerd op de gebeurtenissen in de Columbine High School zes jaar ervoor.

Hij maakte geweldsclips die hij op een forum plaatste. Een 30 seconden durend tekenfilmje waarin drie mensen worden geëxecuteerd en een politiewagen met een handgranaat wordt opgeblazen. Je moet toch wel heel erg ver van deze wereld zijn om tijd en energie te steken in de fabricage van dit soort producten.

Op 20 november 2006, Emsdetten, een stadje in de buurt van Münster, betrad een verwarde jongen van 18 jaar zwaar-bewapend zijn voormalige school en verwondde 37 mensen en sloeg daarna de hand aan zichzelf. Hij was een fervent speler van Counterstrike. Een jaar daarvoor kondigde hij zijn daad al aan en was vervolgens bezig met het opbouwen van

een wapenvoorraad.

Op zijn homepage schreef hij o.a.: "Ik haat jullie en jullie soort. Jullie moeten allen sterven. Sinds mijn 6e wordt ik door jullie bedrogen. Ik wil wraak."

16 april 2007, Virginia Tech University, Blacksburg, Virginia. De 23-jarige Seung Hui Cho schiet op deze dag maar liefst 33 mensen dood en verwondt er 29.

Het is de bloedigste aanslag door één man, begaan in het afgelopen decennium in Amerika.

Binnen tien minuten had hij zijn aanslag voltrokken. Hij had geen enkele praktische schietervaring. De pistolen had hij twee maanden eerder ergens op de kop getikt. Al zijn ervaring had hij opgestoken met het spel Counterstrike. In Counterstrike krijg je dubbele punten als je de tegenstander door het hoofd schiet. Seung had een hele reeks van problemen op tal van gebieden. Door een rechtbank werd

hij al ver voor zijn daad voor geestesziek verklaard. Hij leed aan depressies en werd gepest op school.

7 november 2007, Tuusula, Finland. Op deze dag rent Pekka-Eric Auvinen de Jokela High School binnen en schreeuwt "Revolutie", "Vernietig alles." Daarna schiet hij acht studenten en het schoolhoofd dood. Hij verwondt nog tien anderen.

Vervolgens richt hij het pistool op zichzelf. Slechts enkele uren voor de schietpartij liet hij op een eigengemaakt Youtube filmje zien dat zijn liefste spel Battlefield 2 was, een spel waarin hij opereerde als een Britse agent voor de Special Forces. Dagen ervoor had hij gemiddeld een uur getraind om schietervaring op te doen.

Verder liet hij weten dat hij zichzelf als een "cynische existentialist, een anti-humane humanist en een anti-sociale sociaaldarwinist" beschouwde.

Van hem is nu bekend dat zijn interesse





Binnen tien minuten had hij zijn aanslag voltrokken. Hij had geen enkele praktische schietervaring.

uitging naar een verzameling van de meest gewelddadige films die er bestaan: Natural Born Killers, Reservoir Dogs, Dr. Butcher en Apocalypse Now. Verder was hij een fervent lezer van boeken van Friedrich Nietzsche. Zijn muziekvoorkeur ging uit naar hardrock bands waarvan ik de godslasterlijke namen u zal besparen. En ruim een maand geleden vond er opnieuw een schietincident plaats in Finland. Ditmaal worden er tien mensen vermoord door een 22-jarige schutter. De pers maakte in bijna geen enkel bericht de link naar gewelddadige videogames. Maar die was er wel. De schutter Matti Saari was, naar eigen zeggen, geïnteresseerd in computers, wapens, sex en bier. Maar met name het bekijken van de bloedige horrorfilm Saw was zijn lievelingsbezigheid. In zijn afscheidsbrief schreef hij: "Ik haat de wereld en wil zoveel mogelijk mensen doden."

Dit zijn enkele gevallen die de pers hebben gehaald. Er hebben zich nog vele andere schietincidenten voorgedaan, niet alleen in Amerika maar ook in de rest van de wereld.

Zo vond in augustus 1987 een slachtpartij in Hungerford, Engeland plaats. De dader had een hele verzameling wapens en was verslaafd aan Rambo films.

In maart 1996 vond er een slachtpartij in Dunblane in Schotland plaats waarbij 17 kinderen omkwamen en een maand later vond op Tasmanië één van de ergste bloedbaden plaats in de geschiedenis van Australië.

Ook in Nederland vond in 2004 een incident plaats toen een gestoorde Marokkaan een leraar doodschoot op het Haagse Terra College, misschien herinnert u zich dat nog. Alleen had dat, voor zover ik weet, niets met de invloed van gewelddadige videogames te maken.

Alleen al in de Verenigde Staten hebben van 1966 tot 2007, dus de afgelopen 41 jaar in totaal een kleine 50 schietincidenten voorgedaan waarbij enkele honderden doden zijn gevallen. En dat is alleen in de VS, het meest gewelddadige land ter wereld als het om incidenten met vuurwapens gaat.

Voor dit jaar zijn er uiteraard nog geen cijfers, maar wel is een feit dat alleen al in februari dit jaar vijf schietpartijen hebben plaatsgevonden in o.a. Ohio, Illinois en Louisiana waar in totaal 11 mensen zijn omgekomen.

Computersimulators en geweld

Gewelddadige computergames zijn simulators voor massa-moord, dat is de mening

van Lt.Colonel David Grossman. Grossman is een

militair psycholoog, voormalig Ranger en professor op West Point, de opleidingschool voor aanstaande officieren van het Amerikaanse leger.

Als legerpsycholoog doet hij onderzoek naar de vraag wat de psychologische kosten van oorlog zijn. Hoe kunnen we massamoord in oorlogstijd begrijpelijk maken en hoe kunnen we dit voorkomen. Hoe kunnen we het virus van geweldsmisdrijven bestrijden en hoe kunnen we slachtoffers van al dit geweld het beste helpen. Zijn onderzoeksterrein wordt ook wel killologie genoemd. Zijn website heeft dezelfde naam. Grossmans boeken worden als lesmateriaal gebruikt bij het Amerikaanse leger, de politie en de FBI.

Grossman meent dat het spelen van gewelddadige spelletjes jongelui aanleert om efficiënte moordenaars te worden. Zij worden hierdoor ongevoelig voor geweld. Volgens hem is er wel zeker een sterke relatie tussen fysiek geweld en geweld dat dag in dag uit via de media te zien is. Mediageweld is de belangrijkste oorzaak van geweld op straat, ondanks wat alle critici en tegenstemmen beweren. Mediageweld creëert gewelddadige kinderen.

Doel van al deze videogames is om de menselijke weerstand tegen moorden te

verlagen. Het koelbloedig doden van andere mensen kan dus aangeleerd worden. Daarnaast wordt geleerd hoe een tegenstander effectief en snel uitgeschakeld kan worden.

Hier is dus sprake van een vorm van systematische afstomping ('desensitization') en hersenspoeling.

Grossman stond verbaasd over de schietpraktijken van de 14-jarige Michael Carneal, de moordenaar van West Paducah. Een 14-jarige jongen die zonder problemen precisieschoten afvuurde. Dat had hij geleerd via Doom.

Volgens Grossman is er sprake van een epidemie van geweld. Kinderen worden reeds op vroege leeftijd met extreem geweld geconfronteerd. Dit is vragen om grote maatschappelijke problemen.

"Daarom kappen met die gewelddadige computergames, doe wat met je kinderen, ga met ze lezen, ontwikkel allerlei vaardigheden in plaats van het cultiveren van hun 'killer instinct', aldus Grossman.

Soldaten in het leger bij voorbeeld, met name in het Amerikaanse leger, krijgen videogames zoals Doom, voorgeschoteld om oorlogssituaties aan te gaan en te overwinnen. En passant worden zij opgeleid tot effectieve moordenaars. De onderliggende stelling is dat geweld alle problemen oplost. Ik kom hier zo nog op terug.

Er is op zich nog weinig onderzoek gedaan naar gameverslaving. De directe relatie tussen fysiek geweld en computergames is door de meeste wetenschappers nog niet keihard aangetoond.

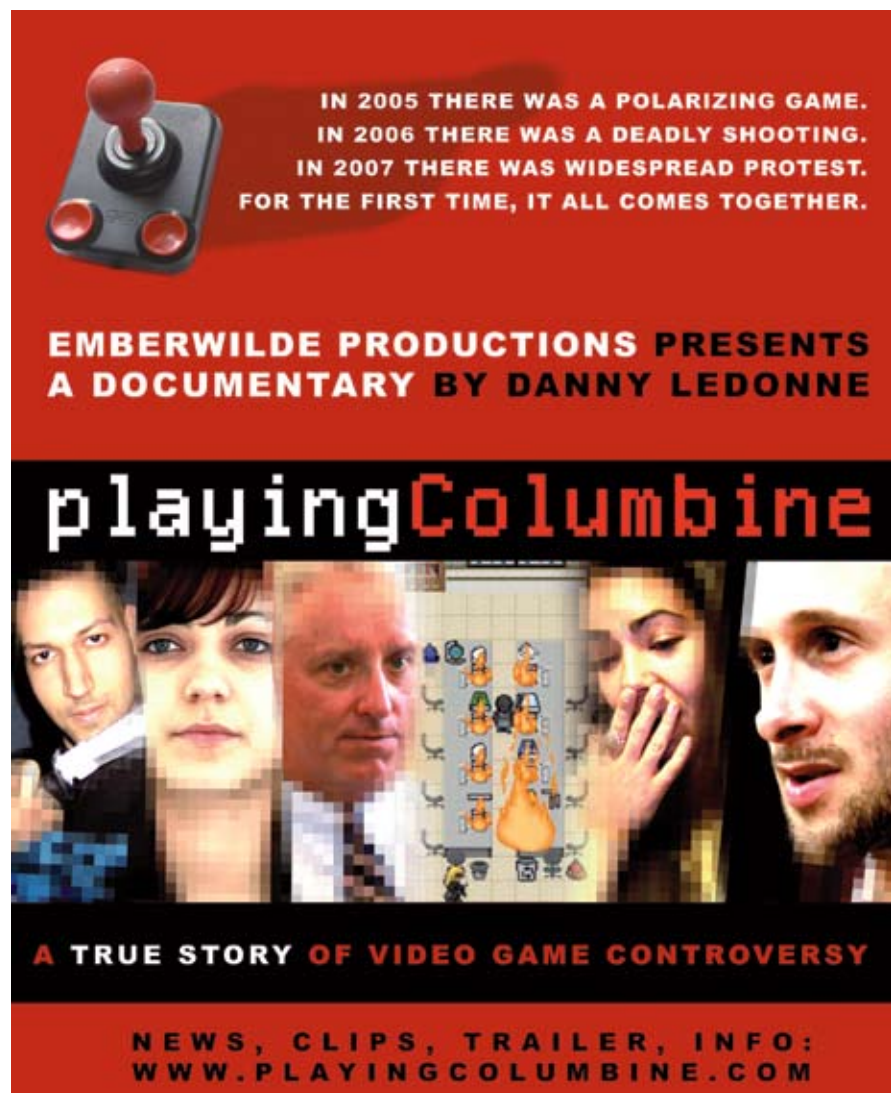
Maar er is wel een verband tussen het spelen van gewelddadige videogames en agressief gedrag. Jongeren die al niet lekker in hun vel zitten, een verstoorde jeugd hebben of een strafblad, problemen thuis hebben of op school veel gepest worden, of door een lage sociale afkomst en het gewelddadig of criminele milieu waarin ze verkeren, noem maar op, die zullen een veel hogere kans hebben om zich agressief te gedragen. Je ziet dat in al deze schietincidenten de gewelddadige videogames vaak de druppel is die de emmer doet overlopen. Er zijn hier al verschillende theorieën over opgesteld en studies over geschreven.

De soms gehoorde uitspraak: Bepaalde videogames hebben bij bepaalde mensen op bepaalde momenten bepaalde effecten, klopt dan als een bus, maar is ook een uitspraak waar je je vingers niet aan hoeft te branden.

Extreem geweld

Enkele feiten: 67% van alle Amerikanen speelt regelmatig computer- of videospelletjes.

De gemiddelde leeftijd is 33. Bijna 48%



IN 2005 THERE WAS A POLARIZING GAME.
IN 2006 THERE WAS A DEADLY SHOOTING.
IN 2007 THERE WAS WIDESPREAD PROTEST.
FOR THE FIRST TIME, IT ALL COMES TOGETHER.

EMBERWILDE PRODUCTIONS PRESENTS
A DOCUMENTARY BY DANNY LEDONNE

playingColumbine

A TRUE STORY OF VIDEO GAME CONTROVERSY

NEWS, CLIPS, TRAILER, INFO:
WWW.PLAYINGCOLUMBINE.COM

van de spelers zijn tussen de 18 en 49 jaar. 24% van alle spelers zijn boven de 50 jaar, een percentage dat overigens elk jaar toeneemt. 62% van alle spelers zijn mannelijk. Maar om wat voor soort spelletjes gaat het?

Het blijkt dat actiespelletjes het meeste worden verkocht, gevolgd door sportspelletjes, race- en schietspelletjes. Het blijkt ook dat het aandeel extreem gewelddadige computergames slechts 10% van het totale aanbod is. Maar door de aandacht van de media aan allerlei schietincidenten waar extreme geweldsgames een bepaalde rol in gespeeld zouden hebben, krijg je inderdaad de indruk dat dit een groot marktaandeel heeft. Feit is ook dat computerspel ontwikkelaars die verantwoordelijk zijn voor extreme geweldsgames ook andere computerspelletjes fabriceren.

Er is een onvoorstelbaar scala aan allerlei soorten computerspelletjes, zoals u wel weet. Je hebt behendigheidspeletjes, avonturen en actiespelletjes, intelligentiespelletjes, kaartspelletjes, gevechtsspelletjes maar ook allerlei occulte en racistische spelletjes.

Met name spelletjes waarin extreem geweld een overheersende plaats inneemt zijn nu juist de spelletjes die met name door jongeren het meest gedownload worden. Hoe bizarder en ziekelijker, des te beter, zo lijkt het wel.

Waarom zijn deze computerspelletjes zo razend populair? Vele psychologen houden zich intussen al jaren hier mee bezig. Misschien heeft het te maken met het feit dat mensen even uit de werkelijkheid willen vluchten. Gamen staat garant voor ontsnapping, ontspanning en mentale stimulatie. En ongemerkt zit je uren achter de computer.

Van spelontwikkelaars is inmiddels bekend dat zij de mate van verslaving aan een spel doelbewust meewegen in hun commerciële strategie. Met andere woorden: hoe meer mensen spelen, hoe meer zij verdienen. Het is dezelfde filosofie die een uitbater van een casino of gokhal er op nahoudt.

Gewelddadige videogames zijn dus niet hetzelfde als een geweldsfilm in de bioscoop of op de televisie. Van een gemiddelde geweldsfilm kunnen we een zekere afstand bewaren. We zijn altijd toeschou-

wer. Maar bij een videogame kruipt de speler in een actieve rol als moordenaar, hij steelt, plundert of slacht massaal mensen af, alles volstrekt normloos en krijgt daar ook nog bonuspunten voor.

Zeker voor jonge kinderen, die zonder problemen deze spelen te pakken krijgen, kan dit leiden tot zeer agressief gedrag en uiteindelijk tot een aantasting in de persoonlijkheidsstructuur. Want laten we niet vergeten, de essentie van al deze spelletjes is geweld, geweld en nog eens geweld en voornamelijk het verheerlijken van geweld. Hoe meer geweld, des te meer beloning. In deze games wordt ook heel basaal geappelleerd aan stimulus-reacties.

De destructieve en uiteindelijk demonische kanten van deze fenomenen hebben grote aantrekkingskracht op jonge mensen. Het fascineert, het bindt en verslaaft, net als heroïne of alcohol. Stelt u zich eens voor wat een computergame, waar je urenlang achter elkaar mensen voor de lol kunt afslachten, doet bij iemand van 10, 11 of 12 jaar. Zo iemand krijgt toch een heel verwrongen persoonlijkheid? Een 12-jarige in Amerika zit gemiddeld drie uur per dag te gamen.

Wat te denken als jongeren zoveel mogelijk oude vrouwtjes overhoop moeten rijden, of op jacht kunnen gaan op homo's en zwarten waarbij een schot in het hoofd extra bonuspunten oplevert, of het spel KZ manager waarbij je zelf de hoeveelheid gas mag regelen om zoveel mogelijk Turken, zigeuners en zwarten te vergassen. In Grand Theft Auto 4 kun je tijdens een gewelddadige autorit door een grote stad, samen met Tommy, een net vrijgelaten Servische crimineel, doen en laten wat je wilt: iederen op het trottoir doodrijden, op een druk kruispunt een raketwerper in het wilde weg afschieten, politieagenten neerknallen, die staan trouwens op praktisch elke hoek van de straat, of een hoortje oppikken.

En als zij niet meteen doet wat je zegt, knal je haar neer. Een van de vele voorbeelden.

Het spelletje Duke Nukem is een en al vermoorden van mensen die je voor de voeten lopen.

De trailer kun je op Youtube bekijken, het is heel ziek product, een en al wansmaak en destructiviteit.

Inmiddels is al aangetoond dat tieners die dit soort games spelen, tien keer meer kans hebben om in een fysiek gevecht te terecht te komen dan leeftijdsgenoten die deze games niet spelen. Het is zelfs zo dat deze tieners sneller een fysiek gevecht beginnen, dan zeer agressieve leeftijdsgenoten die deze spelletjes niet spelen. Dit geldt voornamelijk voor laagopgeleide jongens.

Dit alles heeft catastrofale gevolgen bij kinderen die net in een belangrijke ontwikkelingsfase van hun leven zitten. Killergames zijn als landmijnen voor de ziel. Deze spelletjes stopen af voor geweld. Jongeren zijn minder gevoelig als ze een auto ongeluk zien. Ook blijkt dat ze iemand minder snel te hulp schieten.

Waarschuwingslabels op computergames halen weinig uit, zo blijkt uit ervaring. Een rating van 18 jaar is juist extra spannend voor kinderen van ver onder deze leeftijd. Verbieden heeft dan ook totaal geen zin, te meer omdat deze games inmiddels al via mobiele telefoons worden aangeboden, zodat een effectieve leeftijdscontrole niet meer mogelijk is.

In Manhunt 2 wordt de speler aangemoedigd om op zeer sadistische wijze tegenstanders te vermoorden, zoals het afslachten met grote voorhamers. Het bloed spat van het scherm. Het spel is inmiddels verboden in Duitsland, Italië en Ierland en n.b. ook in het meest gewelddadige land van de wereld.

Critici beschrijven het spel als 'de ziekste game ooit.' In het spel worden ook tegenstanders gemarteld met naalden. Dit videospel leidde in 2004 tot een gruwelijke moord in London waar een 14-jarig jongetje in een park werd doodgeslagen door een 17-jarige speler van Manhunt. Het bedrijf dat Manhunt op de markt bracht, Rockstar Games, is ook verantwoordelijk voor het produceren van de Grand Theft Auto serie.

Het Amerikaanse leger kwam met een gratis verkrijgbaar schietspel op de markt: America's Army, waarover straks meer.

In America's Army moeten onder andere zoveel mogelijk Arabisch ogende personen over de kling gejaagd worden.

World of Warcraft is wel het meest occulte spel wat er momenteel in omloop is. In dit spel kan je kiezen wat je wil worden: dwerg, gnoom, elf of mens, maar ook een ondode of troll. Het eerste wat je ziet als je Europese website aanklikt is een duivelskop met de naam Diablo.

Maar ook Doom kan er wat van, het spel dat diverse jongens heeft aangezet om hun medeleerlingen af te slachten.

In Doom kom je als marinier samen met je eenheid op een andere planeet terecht. Kort daarna worden al je maten op gruwelijke wijze door een leger van zombies vermoord. De schuldigen zullen gestraft moeten worden maar die laten zich natuurlijk niet zo makkelijk pakken.

Je beleeft het avontuur in onderaardse holen, naargeestige kerkers, overall duivels gegrom en een leger van onbekende vijanden die eruit zien als lugubere wezens in demonische gestalten. Je wordt omringt door duistere monsters die uit de hel zijn

ontsnapt. Je zult het nu alleen moeten opknappen. Hoe? U raad het al. Met boksbeugels, pistoolmitrailleurs, kettingzagen, pumpguns, raket-en granaatwerpers en met multiloops snelvreurende machinegeweren moet al het krapuul opgeruimd worden. Dit alles in een heel bedreigende sfeer en begeleid met angst-aanjagende muziek.

Kunt u zich voorstellen dat als je dit een jaar lang elke dag 3 tot 4 uur speelt, dat je hier helemaal kierewiet van wordt? Ik vraag mij ook af of bij de makers van dit soort kwaadaardige producten niet zelf een schroefje loszit.

Overigens is Doom een creatie van ene John Romero, een van de oprichters van ID Software. Hij heeft jarenlang computersimulaties ontwikkeld voor de Britse Royal Air Force. Doom is nu in de variant van Marine Doom in gebruik als simulatiespel bij de Amerikaanse vloot.

De videogamesindustrie

In de computergames industrie gaat wereldwijd veel geld om. Ik kwam een bedrag van ongeveer 53 miljard dollar tegen. Alleen in Amerika is de industrie goed voor 7,5 miljard dollar.

De rest van de wereld is dus goed voor pakweg 45 miljard dollar. Alleen de internationale wapenhandel, de drugsindustrie, de casino-en gokindustrie en de porno-industrie scoren beter. Dat we dus met een aanzienlijke tak van industrie te maken hebben, moge duidelijk zijn.

De totale computergames industrie groeit snel en zorgt voor bijna 80.000 banen in Amerika.

Opvallend is dat veel van deze bedrijven zich bevinden in de Anglosaxische wereld. Het overgrote deel van deze games komt dan ook uit Engeland en de Verenigde Staten.

Als je in de wereld duikt van bedrijven die deze videogames produceren en op de markt brengen, raak je ogenblikkelijk verstrikt in een wir war van alle mogelijke formele en informele relaties.

Er zijn wereldwijd heel veel van dit soort bedrijven. Er zijn de afgelopen jaren ook veel fusies en overnames geweest in deze sector. En als je de talloze websites afstruint (dus de websites, niet de jaarverslagen, voorzover zij die publiceren) op zoek naar basale feiten over diverse bedrijven, valt het op dat een flink aantal niet het achterste van hun tong laat zien. Zo publiceren maar weinige de namen van de leden van het bestuur of de naam van de directeur.

Maar als je internet afspeurt en in diverse Amerikaanse namedatabases kijkt, zie je dat bestuursleden vaak uit andere soortgelijke bedrijven vandaan komen, maar ook bij voorbeeld uit de defensie industrie, de



In Doom kom je als marinier samen met je eenheid op een andere planeet terecht.

wapenindustrie, de bankwereld en ook de CIA of andere inlichtingendiensten. De link naar het Amerikaanse leger en de CIA, we zullen het nog vaker tegenkomen.

Wat mij ook opgevallen is in mijn onderzoek, is de toenemende vervlechting tussen bedrijven waar videogames worden geproduceerd met een aantal mediaconglomeraten, zoals filmaatschappijen. De belangrijkste videogames ontwikkelaars zijn: Electronic Arts, Activision, Vivendi Games, Take 2 Interactive (die verantwoordelijk is voor Grand Theft Auto en Manhunt), Nintendo, Ubisoft, ID Software (verantwoordelijk voor Wolfenstein, Doom en Quake) en natuurlijk Bill Gates' Microsoft, de producent van Counterstrike. Een aantal bedrijven zijn beursgenoteerd. Onderling is er grote concurrentie, maar ook plannen tot verdere overnames en fusies. Overigens lopen tegen heel veel van deze bedrijven langlopende rechtszaken, aangespannen door organisaties van verontruste ouders en allerlei actie-en burgercomité's. Daarnaast zijn er drie belangrijke lobbygroepen die de belangen van deze industrieën behartigen. De grootste is de International Game Developers Association. Een van de oprichters van deze club was

electronica expert in de Amerikaanse luchtmacht en bij de Britse Royal Air Force. Toen zij zich ging bekwamen in cryptografie kregen de National Security Agency en de CIA belangstelling voor haar. Op het hoofdkantoor in Langley geeft zij nog wel eens een lezing over dit onderwerp.

De verdedigers van de videogamesindustrie

Advocaten en 'law firms' (grote Amerikaanse advocatenkantoren) die worden ingehuurd door de videoindustrie om hun belangen te verdedigen tegen aanklachten van critici, hebben vaak nauwe relaties met politici uit de huidige Bush regering. Dat ben ik diverse keren tegengekomen. Zo is het hoofd van het advocatenkantoor Blank Rome in Pennsylvania, die alle kritiek op de videogames industrie juridisch wil smoren, goede maatjes met Tom Ridge, het voormalig hoofd van het White House Office of Homeland Security, waarin alle inlichtingendiensten samenwerken. Onlangs is deze topadvocaat van Blank Rome door Condoleeza Rice benoemd tot Amerikaans ambassadeur in Oostenrijk en

was hij in 2000 en in 2004 een sponsor van de Bush-Cheney presidentscampagne. Hij zit nu in het comité John McCain 2008.

Toen vice-president Richard Cheney onlangs van alle kanten onder kritiek kwam te staan voor zijn rol in de hele Irak affaire, huurde hij Blank Rome in om zich juridisch te verdedigen.

Harold Brown, bij voorbeeld, voormalig minister van Defensie van 1977 tot 1981, is lid van de Council on Foreign Relations, lid van de Raad van Bestuur van tabaksgigant Philip Morris en verbonden aan de Rand Corporation, een think tank van de Amerikaanse luchtmacht.

Maar belangrijker, in deze context, hij is lid van het bestuur van Activision, een producent van gewelddadige videogames. En o ja, Brown zit ook in het bestuur van een advocatenkantoor dat datzelfde Activision bijstaat in allerlei rechtszaken die tegen dit bedrijf zijn aangespannen.

Interessant is ook het bedrijf Hasbro, één van de grootste spel-en speelgoedproducenten, zoals Monopoly, Scrabble en Pokémon en inmiddels ook uitgever van de digitale versie van het occulte Ouija bord. Het glaasje draaien is vervangen door je cursor op je scherm, die vervolgens de letters aanwijst. Hoe verzin je het.





De oorlog van de toekomst moet gewonnen worden.

Inmiddels is Hasbro vorig jaar formeel overgenomen door Electronic Arts, maar het bestaat nog steeds. Electronic Arts is de ontwerper en uitgever van de videogame versie van de Harry Potter serie, Simcity en The Lord of the Rings.

Hasbro is niet bepaald scheutig om op hun website te vertellen wie de lakens binnen het bedrijf uitdelen. Dan maar wat onderzoek doen op het internet.

En ja hoor: In het recente verleden zaten Alan Batkin, Marie Josee Kravis en Paul Wolfowitz in het bestuur.

Alan Batkin zit nog steeds in het bestuur van Hasbro. Hij is vice-voorzitter van Kissinger Associates, het eigen advocatenkantoor van Henry Kissinger. Verder is hij directeur van een klein olie-en gasbedrijf en betrokken bij het Brookings Institution, een conservatieve think tank.

Marie Josee Kravis is lid van de Council on Foreign Relations, een adviesorgaan voor de Amerikaanse regering inzake buitenlands beleid. Verder zit ze in de Trilateral Commission en wordt regelmatig uitgenodigd voor de Bilderbergconferenties. Ze heeft ook een bestuursfunctie bij het conservatieve Hudson Institute.

Haar man, Henry Kravis, is ook lid van de CFR, de Bilderbergers en is hoofd van een investeringsmaatschappij. Voor zover ik weet, is dit het enige Bilderberg echtpaar. Maar dit even terzijde. Henry Kravis is ook lid van het Comité Friends of Joseph Lieberman, de democratische senator. Lieberman is een fel verdediger van de videogamesindustrie.

Verder komen we in dit comité ter onder-

steuning van Joe Lieberman ook de voormalige CIA

chef James Woolsey tegen. En laat Joe Lieberman nu net hele goede vriendjes zijn met de eerder genoemde Tom Ridge. En Paul Wolfowitz, voormalig vice-minister van defensie, was tot voor kort directeur van de Wereldbank. Hij heeft een hele carrière in het Pentagon achter de rug en was samen met Donald Rumsfeld, Richard Cheney en Richard Perle de architect achter de invasie van Irak. Wolfowitz is ook Bilderberger en lid van de Trilateral Commission.

Samen met de genoemde James Woolsey zit hij in het comité John McCain 2008, een adhesieclub voor de eventuele president.

America's Army

Van Entertainment tot militainment is de titel van mijn lezing. Met entertainment is niks mis mee. Met militainment, een samenvoeging van 'military' en 'entertainment', duidelijk wel.

Vanaf de jaren vijftig is het Amerikaanse leger bezig met computersimulators. Daarbij financieel gesteund door een organisatie genaam DARPA, zeg maar de militaire technologiepoot van het Pentagon, het ministerie van defensie. DARPA is onder andere verantwoordelijk voor innovatie ten dienste van nationale en militaire veiligheid in de breedste zin van het woord.

Uit een onderzoek van kort na de Tweede Wereldoorlog bleek dat slechts 15% van

alle militairen bereid waren vijanden te doden. Het overgrote deel had een natuurlijke barriere die het doden van hun medemens tegenhield. Maar dat moest anders worden. Aan een soldaat in oorlogstijd die eerst gaat filosoferen of hij de vijand wel koud mag maken, heb je niets, aldus de generaals van het Pentagon. Dus heeft het Pentagon in de jaren daarna computergames ontwikkeld op basis van vluchtsimulators.

Eerst ging het in deze spelletjes om silhouetten van vermeende vijanden die vaak en onverwacht opdoken zodat de schietreflex bijna automatisch werd op het moment als er ook maar eventjes iets bewoog. Dat was niet alleen bedoeld om het reactievermogen aan te scherpen, maar ook bedoeld om de barriere tegen moorden weg te nemen. Stapje voor stapje.

Dit alles, zoals reeds gezegd, met het doel om van soldaten moordmachines te kunnen maken. Tijdens de Vietnam oorlog steeg het aantal soldaten, dat bereid was zonder nadenken te doden, tot 95%. Later zijn heel veel van deze spelletjes in het commerciële circuit opgedoken.

Het Amerikaanse leger heeft diverse videogameontwikkelaars gecontracteerd om speciale games te maken voor trainingsdoeleinden. Onderdeel van het contract was ook dat dezelfde versie van het spel naar verloop van tijd voor het grote publiek ter beschikking gesteld zou worden. De Amerikaanse marine was verantwoordelijk voor het spel 'First To Fight 6', dat later commercieel gemaakt werd. In 1980 ging het leger een deal aan met Atari voor de ontwikkeling van het spel Battlezone. Inmiddels zijn er vele ontwikkelaars die een contract met het Pentagon hebben voor het ontwikkelen van almaar nieuwe games. Vaak ook geënd op al dan niet actuele oorlogssituaties. De games spelen zich dan ook af in de rimboe van Vietnam, de woestijnen van Irak of de bergen van Afghanistan.

En als de Amerikanen ooit nog eens trek krijgen om de Noordpool te bezetten, wordt ongetwijfeld een videobedrijf ingehuurd dat een game moet ontwikkelen waarin een verwoede strijd geleverd wordt tegen krijgslustige ijsberen en gehersenspoelde pinguïns met zendertjes op hun hoofd. Pardon, pinguïns komen alleen op de Zuidpool voor.

In 1992 kwam de vaart er pas echt in toen het Amerikaanse leger een apart onderdeel uit de grond stampte voor de ontwikkeling van Virtual War, Virtual Combat, de link tussen het leger en het simuleren van oorlogssituaties en de totale oorlogvoering op de computer

Inmiddels lopen er talrijke projecten met de meest fantastische namen, zoals Full

Spectrum Command, Netcentric Warfare en Third Wave Cyberwar. Elk legeronderdeel heeft zijn eigen projecten. De geboorteplaats van de gewelddadige videogame ligt dan ook in het Amerikaanse leger. Al deze ontwikkelingen, die al een paar decennia aan de gang zijn, zijn na 11 september 2001 in een stroomversnelling terechtgekomen, zoals u wel zult beseffen. Hoeveel het Amerikaanse leger uitgeeft aan dit soort zaken is mij onbekend. Maar het moet ongetwijfeld om flinke bedragen gaan. De ontwikkeling van een videogame voor het leger kost al gauw een kleine miljoen dollar per jaar.

De oorlog van de toekomst moet gewonnen worden. Opmerkelijk is dat islamitische organisaties als Hamas en Al Qaida ook bezig zijn met de ontwikkeling van allerlei gewelddadige videogames, bedoeld om hun eigen kornuiten voor te bereiden in de strijd tegen het grote kwaad.

Er is ook een Institute for Creative Technologies (ICT), verbonden aan de Universiteit van Zuid-Californië. Het is een instituut waar onderzoek wordt gedaan naar virtuele leersystemen in het leger en de toepassing van simulatiespellen binnen de strijdkrachten. Alles bedoeld om soldaten voor te bereiden voor toekomstige gevechtssituaties.

Bij het Insitute for Creative Technologies wordt een aantal gewelddadige videogames ontwikkeld voor het leger, bedoeld om militairen te trainen en klaar te stomen voor het slagveld waar ook ter wereld

Het is in 1999 opgericht door het Pentagon en Hollywood, naar aanleiding van een gezamenlijke conferentie over dit onderwerp twee jaar daarvoor. Doel was om samen te werken op het gebied van computerentertainment en virtuele spelletjes en om de interactieve simulatietechnieken samen laten te vloeien met de technologie die in de filmwereld gebruikt wordt. Volgens sommigen het begin van het military-entertainment complex.

De man die dit project ter hand nam, was ene Bran Ferren, toen vice-voorzitter van een belangrijke afdeling binnen Walt Disney. Inmiddels zit hij in een projectgroep nauw verbonden met het Pentagon. Daarnaast zit hij in een adviesorgaan van de National Security Agency en de geheimste geheime dienst van Amerika, de National Reconnaissance Office.

Officieel is hij hoofd van het softwarebedrijf Applied Minds, dat samenwerkt met General Motors, Northrop Grumman en Lockheed Martin, de producenten van alerhand schitterend wapentuig, waaronder de kruisraketten. Genoemd instituut werkt sinds kort samen met de afdeling binnen de CIA die zich bezighoudt met het bestrijden van het terrorisme.



Oprichter van het ICT en hoofd is Michael Zyda, computerexpert en deskundige in kunstmatige intelligentie en neurocybernetica. Zijn naam prijkt op een werkelijk imposante lijst met functies en nevenfuncties in tal van gerelateerde bedrijven die zich bezighouden met computersimulatie games. Hij heeft nauwe contacten met de defensieindustrie en het Pentagon. Ook adviseert hij buitenlandse computergameontwikkelaars.

Een van zijn projecten is MOVES, Modeling, Virtual Environment and Simulation Institute, opgericht in 2000 en verbonden aan de Naval Postgraduate School in Monterey, California.

Dit is een militair opleidingsinstituut dat bezocht wordt door onder andere hoge militairen uit binnen-en buitenland.

Moves is een project van de Amerikaanse marine. Van 2000 tot 2004 was Michael Zyda daarvan het hoofd.

Zij brachten in 2002, uitgerekend op Independence Day, het spel America's Army uit, dat inmiddels voor iedereen te downloaden is. America's Army is financieel ondersteund door een afdeling binnen het Pentagon.

Zyda gaf ooit toe dat het spel Counterstrike als model heeft gediend voor America's Army.

Een van de ontwikkelaars en projectlei-

ders van America's Army, Michael Capps, was tijdens zijn activiteiten op de Naval Postgraduate School, tezelfdertijd penningmeester van de eerder genoemde International Game Developer Association, de belangrijkste lobbygroep van de videogamesindustrie. Kortom, de relatie tussen een aantal bedrijven in de videogamesindustrie, het Pentagon en de CIA bestaat overduidelijk.

Christelijke bezinning

Terug naar de gewelddadige videogames. Moeten wij nu al die troep radicaal de deur uitgooien, voor zover onze jeugd die al niet gedownload of aangekocht heeft? En zo ja, waar begin je? Wat wel en wat niet? Dat er dus principiële problemen liggen zal iedereen wel duidelijk zijn. Er zijn een aantal punten waar wij ons bijzonder op moeten bezinnen:

1) Veel computergames zijn strijdig met de Tien Geboden. Alleen al daarom zouden we ze moeten mijden. Het is moord en doodslag wat de klok slaat. Gij zult niet doodslaan, mijns inziens geldt dit ook voor zg. 'onschuldige' computergames, omdat voor veel jongeren de grens tussen fictie en werkelijkheid aan het vervagen is.

Als er in een computergame moord op be-





delaars en daklozen na te spelen valt met het idee dat arme mensen je toch maar gaan beroven en dat je ze dus maar beter kunt afmaken, dan is dat een voorbeeld van een destructief en mensverachtend wereldbeeld.

Jongeren stompen geleidelijk af voor dit soort geweld, ze worden gevoellozer als ze anderen zien lijden. Nou niet bepaald bijbels en bevorderlijk voor het uitdragen van christelijke deugden. Je kunt zeggen, ach, het is toch maar een spelletje, maar ongemerkt wordt je er door beïnvloed. Gij zult u naast liefhebben als Uzelf. Ook digitaal.

2) Veel computergames kosten heel veel tijd. 100 tot 150 uur voor het uitspelen van een professioneel spel is niet ongevoel. Ik denk dat de meeste het met mij eens zullen zijn dat je je tijd echt beter kunt besteden. Ik denk hierbij even aan de gelijkentis met de talenten. Veel computerverslaafden lijken meer op de luie slaaf die zijn talenten begroef.

3) Tal van computerspelen bevatten heidense en occulte elementen. In veel games spelen demonen en duivelse monsters en andere kwade machten een belangrijke rol. Het omgaan met en het uitproberen van allerlei occulte technieken en spelletjes, het koketteren met allerlei occulte bezigheden wordt in Gods' Woord uitdrukkelijk verboden. En dat is niet voor niets. De fas-

cinatie voor geweld, dood, het magische en bovennatuurlijke zit er bij de mens ingebakken en vormt een welkome invalspoort voor satan en zijn legers. Een joodse wijsheid zegt: 'Dodenrijk en verderf zijn onverzadiglijk, even onverzadiglijk zijn de ogen der mensen.'

Er zijn inmiddels elf gevallen bekend waarin jonge jongens zelfmoord hebben gepleegd nadat ze vele uren het door en door occulte spel Dungeons & Dragons hadden gespeeld.

Dit soort computergames heeft een geestelijk destructieve impact op je ziel. Laten we niet vergeten dat satan nog steeds als een briesende leeuw rondgaat, zoekende wie hij zal verslinden.

4) In veel computergames bestaat de dood niet echt, sterven is geen probleem, je begint gewoon opnieuw. Maar wantrouw wel iedereen, zelfs je vrienden zijn niet te vertrouwen. Doden is goed. Alles draait om de bevrediging van eigen behoeften, 'you are pulling the trigger', jij bent heer en meester van het universum, jij bent eigenlijk een god, doe wat je wilt. De aloude gnostische leugen. Het is de wet van Thelema in optima forma. Een wet afkomstig van de satanist Aleister Crowley, die deze kreeg ingefluisterd door een demon.

5) Computerspelen zijn niet bevorderlijk voor de relaties in het gezin. Het gaat ten koste van het contact met anderen. Jaren

Hij was niet langer meer van deze wereld. Per dag was hij vijf uur bezig met gamen.

geleden schreef EO directeur Andries Knevel een drietal boekjes waarin hij de vloer aanveegt met het verschijnsel televisie. Produceerde en produceert de televisie over het algemeen al niet veel soeps, in zeer versterkte mate gaat dit op voor allerlei computergames.

Het komt mij daarom dan ook vreemd over dat binnen orthodox gereformeerde kringen een aversie bestaat tegen televisie, maar dat van internet nauwelijks een probleem gemaakt wordt, terwijl je daar toch een portie veel grotere troep kan binnenhalen. Sterker nog, onlangs ging de discussie in het Reformatorisch Dagblad over welke variant van Kliksafe en Filternet het beste is. Ik bedoel maar, welke troep filter je nu wel en wat niet? Zit er bij de televisie ten minste nog een soort selectiemechanisme op wat je 's

avonds kunt zien, bij internet, dat tien keer verslavender is dan televisie, mag jij bepalen, wanneer, hoeveel en met wat voor soort troep je jezelf wil trakteren.

Enkele maanden geleden zond de Duitse TV een reportage uit over computerverslaving bij jongeren. Sommigen eten twee keer per dag hun diepvriesmaaltijd achter de computer, terwijl pa en ma beneden aan tafel zitten. Toen de reporter vroeg of de jongen met inmiddels vierkante oogjes niet liever met zijn vader en moeder wilde eten, keek hij hem niet begrijpend aan. Hij was niet langer meer van deze wereld. Per dag was hij vijf uur bezig met gamen. Elke poging van de machteloze ouders om hun kind te bereiken liep uit op geschreeuw en ruzie. Werkelijk al zijn vrienden had hij via internet leren kennen.

Slot

Na de twee grote industriële revoluties van de afgelopen twee eeuwen zijn we nu terechtgekomen in de informatie of technologie-revolutie, een revolutie op het gebied van IT en wereldwijde communicatie netwerken van ongekende omvang. Ook historisch gezien. Na de boekdrukkunst nu de Grote Digitale Sprong Voorwaarts, waar we middenin zitten.

Internet is ontstaan in de academische wereld in de jaren zestig. En eigenlijk nog daarvoor zijn de eerste aanzetten gedaan door de Amerikaanse defensie industrie. Inmiddels is het uitgegroeid tot een wereldwijd digitaal netwerk waar iedereen kan vertoeven.

Het bestaan van het internet is niet alleen maar positief. Het heeft ook geleid tot een aantal duistere en kwaadaardige ontwikkelingen in onze samenleving, zoals we gezien hebben.

Inmiddels zijn hele volksstammen verslaafd aan het internet en aan allerlei computerspelletjes. En het aantal neemt dagelijks toe. En de ontwikkelingen zijn nog lang niet op zijn eind.

De begeleidende problemen zullen zich steeds meer verergeren. Volgens velen heeft deze revolutie een funeste invloed op cultuur, economie en normbesef.

Door de globalisering heeft deze revolutie een massaal karakter gekregen. De vorige revoluties betroffen voornamelijk de westerse wereld. Deze revolutie trekt iedereen mee, of je wil of niet, alle landen, culturen, rassen en talen zijn vertegenwoordigd op de digitale snelweg.

Het is niet meer iets van de elite of van een bepaalde bevolkings- of beroepsgroep, nee, deze informatierevolutie dendert over de hele wereld en is bezig de fundamente van de wereldsamenleving te veranderen.

Internet is ook hoogst interactief in tegenstelling tot de traditionele media. Centraal staat niet meer de natie, de familie, het gezin, de groep, maar voor velen is het digitale ik het belangrijkste fenomeen. Deze virtuele werkelijkheid spreekt voornamelijk jongeren aan en gaat ook voornamelijk over jongeren. Vandaar de enorme populariteit van onder andere vriendsites als Hyves, Facebook en MySpace etc. Als je kunt zeggen dat je 500 vrienden hebt, tel je pas mee.

Maar de nadelen zijn ook evident: De internetsamenleving is een feel-good samenleving. Zij laat het verschil tussen fysieke en virtuele werkelijkheid snel vervagen. De individualiteit ontwikkelt zich rijkelijk binnen een steeds minder vaste orde. Niet orde staat centraal, maar chaos, beweging, anarchie, verbodskeling van traditionele samenhangen en een hoog gehalte aan prikkels. Het oude desintegreert en wordt weggespoeld door de digitale tsunami's die over de samenleving gaan. De internetsamenleving is ook absoluut egoïstisch, gericht op massale participatie van het ik aan een netwerk van mensen die je niet kunt zien. We kunnen onszelf een complete schijnwereld creëren naar eigen wens. Het beste voorbeeld is Second Life. Mensen trekken zich steeds meer terug in hun digitale enclaves. De verzuiling die onze samenleving een paar eeuwen lang kende en die vorige eeuw zo goed als weggevaagd is, wordt steelsgewijs via internet weer naar binnen gehaald. "Ik discussieer niet meer met mensen met wie ik het niet eens ben", zo las ik op een of ander chatforum. Je zoekt je eigen vrienden uit, met wie je het eens bent, ook digitaal. De rest kaffer je uit.

Absolute waarheden bestaan niet meer op het internet. Iedereen ventileert zijn eigen mening en opvatting. Veel chatforums zijn open rollen van de menselijke geest. Men luistert niet meer en op de meeste chatforums is er nauwelijks sprake van inhoudelijke discussies, het is schreeuwen tegen elkaar en elkaar afserveren. Het is een gevolg van een samenleving in verval, compleet normloos. Het is dan ook niet verwonderlijk dat bij jongeren al jarenlang maatschappelijke betrokkenheid afneemt. Politieke participatie is not done.

De ideologie van de uitvinders van internet was uitermate libertijns, tegen elke establishment en tegen elke vorm van gezag, op politiek, religieus en cultureel gebied. Dit alles wordt overigens zeer divers beoordeeld, van zeer kritisch tot zeer positief, afhankelijk van de achterliggende mensvisie en visie op de samenleving die iemand er op nahoudt.

Maar onbetwistbaar is dat het bestaan van deze zeer gewelddadige videogames en de moordpartijen die als gevolg daarvan hebben plaatsgevonden, hoogstwaarschijnlijk niet zouden zijn gebeurd als men dit soort troep op grote schaal had verspreid. Het is een doodscultuur die zich nu nog aan de rand van de samenleving afspeelt. Maar hoe lang nog?

Ik stel dan ook met grote klem en het is al vaak gezegd: mediaopvoeding/mediapedagogiek op christelijke en bijbelse basis voor onze jeugd is dringender dan ooit!

Ik dank u voor uw aandacht.

Drs Robert Jan Bleeker (1957) studeerde Oosteuropese talen en Politologie en is momenteel werkzaam bij een bank. Zijn interesse gaat uit naar de achtergronden van //het actuele nieuws en verbanden daartussen.



Bronnen:

- Fatal School Shootings in the United States: 1966-2007. Uitgave van de Virginia Tech Review Panel, 2008
- Essential Facts about the Computer and Video Game Industry, uitgave van de Entertainment Software Association, 2007
- Videospellenmaker breekt records waar Hollywood alleen maar van kan dromen, Financiële Dagblad, 9-5-2008
- Vincent Fase: Gewelddadige games – De oorzaak van geweld? - afstudeerscriptie UvA, 2007
- M. Hagers: Gewelddadige videogames leiden tot afstomping, NRC 14-1-2006
- L. van der Tang: vragen over moderne media, De Wachter Sions, 24-11-06
- J. van der Sman: Al die moorden op scherm maken kinderen agressief, ongevoelig en bang, Elsevier, 12-3-2005
- Gamen is niet zomaar een spelletje spelen, Het Parool, 24-4-2008
- Zeker geen kinderspel, Elsevier, 26-4-2008
- Jongens die gamen worden goede teamspelers, NRC 3-6-2008
- Hoog spel rond makers computergames, Reformatorisch Dagblad, 30-4-2008
- Leipzig Game Convention 2007, Personal Compu-

ter Magazine, Oktober 2007

- Geweld verkoopt te goed bij computerspellen, Nederlands Dagblad, 29-4-2008
- Ouderen vrezan gameverslaving, Het Parool, 10-6-2008
- Thailand verbiedt game na ernstige misdaad, NRC, 5-8-2008
- Tim Lenoir: All but War is Simulation: The Military-Entertainment Complex, Stanford University, 2000
- Tim Lenoir & Henry Lowood: Theaters of War: The Military-Entertainment Complex, 2003 (?)
- Stephan E. Siwek: Videogames in the 21st Century, Publicatie van de Entertainment Software Association, 2007
- M. Steinberg & A. Chaitkin: Virginia Tech Killer was Another Video-Game Fanatic, Executive Intelligence Review, 27-4-2007
- A. Chaitkin: Who are the Video Game Brainwashers?, EIR, 4-6-1999
- Violent Video Games Reward Children for Killing People, Interview met Lt.Col.David Grossman, EIR, 24-5-2002
- Michael Macedonia: Games, Simulation, and the Military Education Dilemma, z.j
- M. Barker: A Force More Powerful: Promoting 'Democracy' through Civil Disobedience, 2007
- D. Phau: Insane US Military Utopians Use Video Games to Plan Iraq War, EIR, 26-7-2002
- D. Phau: Studies Show Violent Videos Damage Brain, EIR, 27-12-2002
- Lt.Col.D.Grossman & G.DeGaetano, Stop Teaching Our Kids to Kill, 1999
- Lt.Col.D.Grossman: On Killing – The Psychological Costs of Learning To Kill in War and Society
- A. Hartmann: Media, Arms Producers Make Killer Video Games, EIR, 17-5-2002
- L. Rowell Huesmann: The Impact of Electronic Media Violence, Journal of Adolescent Health, Fall 2007.
- De strijd om de agressieve en lieve gamer, NRC Next, 5-3-2008
- Wargaming: soldaten oefenen in virtueel Uruzgan, Nederlands Dagblad, 22-3-2008
- CIA pursues Video Game, Washington Times, 29-9-2003
- P. Keegan: Military Games, uit: www.upsidetoday.com
- Marc Prensky: True Believers: Digital Game-Based Learning in the Military, 2001
- M. Zyda: From Visual Simulation to Virtual Reality to Games, IEEE Computer Society, sept. 2005
- William Schnoebelen: Should a Christian Play Dungeons & Dragons?

Gameverslaving

Dit artikel gaat over “gamen”. Dat is iets waar de meeste ouderen onder ons – in ieder geval in hun jeugd – niet mee te maken hebben gehad. “Gamen” was de Engelse vertaling van een spel spelen en dan had je het toch meestal over ‘Mens Erger Je Niet’ of ‘Monopoly’. Tijden veranderen, dat is duidelijk. En het is ook niet altijd slechter of schadelijker dan in het verleden. Maar zoals met alles, bestaat het gevaar van overdrijven. Dat is ook met “gamen” het geval. Zelfs verslaving is daarin een bekend verschijnsel geworden. Talloze kinderen kunnen geen dag meer zonder hun Gameboy, Nintendo X-box of hoe ze allemaal ook mogen heten. En helaas lijken veel ouders zich daar niet druk (meer) om te maken. Alsof de strijd al verloren is! Verslaving is echter altijd een kwalijke zaak. Voor dergelijke kinderen betekent het ook dat ze allerlei andere spelvormen niet meer ontwikkelen, veelal binnen zitten en zich in veel gevallen isoleren. Uiteraard zullen er altijd ouders zijn die zeggen dat hun kind samen met een

ander kind achter de Gameboy zit. Los van de ontwikkelingen op psychologisch gebied, is er ook een geestelijke kant aan dit probleem. Verslaafd zijn aan iets trekt je weg van God. Als je iets belangrijker vindt dan God, dan is dat een afgod. Zo simpel leert de Bijbel ons dat. Dat geldt ook voor kinderen, al moeten volwassenen hen daarin helpen en voorleven. Want als wij andere dingen belangrijker vinden dan God, hebben we geen recht van spreken. Laten we daarom toezien op onszelf, en onze kinderen helpen om op een verantwoorde manier om te gaan met nieuwe ontwikkelingen in sport en spel.

Speelt u mee?

PSP, DS, Gamecube, Wii, Xbox en PS3. Kunt u het nog volgen? Of haakt u af? In beide gevallen: doorlezen! Uw kind weet namelijk precies waar we het over hebben en daarom kunt u niet achterblijven. We nemen u graag mee in de wereld die ‘gaming’ heet. Kijkt u met ons mee of de digitale buurt waar uw kind in speelt wel

veilig is? De ontwikkeling op het gebied van computergames blijft razend snel doorgaan. Nintendo, Sony en Microsoft buitelen over elkaar heen met nieuwe spelcomputers. Ieder jaar verschijnt er wel een nieuwe variant. Nieuwe spelcomputers kosten al gauw € 300,-. Kinderen hebben al jong veel geld te besteden en de spelfanaat is dikwijls bereid om € 50,- meer te leggen voor een spelletje. Ook op gewone pc's zijn er steeds meer spellen waar uw kind uren mee kan spelen. Tijd om eens te kijken naar de gevaren van gamen, de positieve kanten en naar de manier waarop u als ouder het beste met dit populaire tijdverdrijf om kan gaan. Met af en toe gamen kan je ontzettend veel lol hebben. Als je goed kan sparen kan je ook nog eens in de zoveel tijd een nieuwe game kopen. Maar wat voor games zijn er eigenlijk allemaal? Voor de doorgewinterde gamer is dit bekend, maar de nieuwkomer leert hier een eerste les in gamen. Allereerst kennen we twee soorten games, namelijk singleplayer (solitaire





Fanatieke gamers blijken veel weg te hebben van verlaafden.

spelen) en multiplayer (groepsspelen), dus in je eentje of met z'n allen. Houd je van actie, dan speel je Action. Puzzelaars spelen liever Adventure games. Eindeloos dwalen door grote gebieden op zoek naar geheime gangen en nieuwe gadgets. Je kunt deze twee speelstijlen ook combineren in een ActionAdventure. First Person Shooters is het meest populaire genre onder gamers. Als gamer zit je als het ware in je personage. Wat hij ziet, zie jij op je scherm. Een andere vorm is de Third Person Shooter, waarbij je jouw personage op de rug kijkt en hem zo bestuurt. Bij een Massive Multiplayer Online game spelen duizenden gamers over de hele wereld via internet één game. Op dit moment zijn World of Warcraft en Guildwars erg populair. Tijdens het gamen kan je met elkaar chatten (kletsen) om bijvoorbeeld afspraken te maken over de manier van spelen. Vaak speel je in clans met je online vrienden. In Platform games ben je vooral bezig met klimmen, springen, van en naar verschillende platforms. Sportgames zijn razend populair. Je kunt basketballen, voetballen en boksen. En dat allemaal als professional. Omdat er zoveel varianten zijn van race-games is Racing een apart genre. Heb je altijd al een keer willen rijden in een Formule1-auto of op een race-motor, dan is dit jouw genre. Real Time Strategy zijn games waarin je strategieën moet bedenken om je doel te halen en het verhaal zich afspeelt in real time (het

verloop van het spel is afhankelijk van hoe snel je handelt). In Role Playing games draait het allemaal om het uitbreiden van de vaardigheden van je gekozen karakter. Je moet dan denken aan vechten, missies uitvoeren, en speciale voorwerpen verzamelen. Een Simulation game (of kortweg gewoon een Sim game) is een game met een mix van vaardigheden, geluk en strategie. In dit spel probeer je de realiteit te simuleren. Net echt, zeg maar. Turn Based Strategy heeft veel weg van Real Time Strategy games, met het grote verschil dat je bij Turn Based Strategy als speler om de beurt een aanval mag uitvoeren. Dat vraagt dus om nog meer strategisch inzicht. Als nieuwkomer kan je met deze kennis een gesprek volgen tussen echte hardcore-gamers. Als je nou eens bij zo'n gesprek staat, stel dan een keer voor om bijvoorbeeld naar buiten te gaan. Dan komen die gamers ook nog eens achter hun pc vandaan!

Consequentie van geweld

'Geweld is geen spelletje!' is een bekende leus. Toch zijn er veel spelletjes waar geweld in voorkomt. Er zijn drie manieren waarop uw kind kan reageren: het kan angstig worden, afstompen, of zelf ook agressief gedrag gaan vertonen. Als een

kind angstig wordt, kan het slecht gaan slapen omdat het zich niet veilig voelt. Goede begeleiding kan ervoor zorgen dat dit over gaat. Bij afstomping is een kind al 'verder heen'. Veel geweld zien zorgt ervoor dat je er niet meer van opkijkt. Televisiebeelden van geweld, waar ook ter wereld, schokken niet meer als je er teveel naar gekeken hebt. Dit geldt ook voor geweld in games. De gevolgen van geweld in een game zijn niet zichtbaar of voelbaar. Dit maakt dat een kind de consequentie van geweld niet leert. Als het geweld ook nog eens gepleegd wordt door een heldenfiguur, bestaat de kans dat uw kind het gedrag gaat imiteren. Vooral wanneer uw kind sterk beïnvloedbaar is op dit gebied. Als ouder moeten we ons realiseren dat wat het oog ziet, grote invloed heeft op wie we zijn of gaan worden! "Het oog is de lamp van het lichaam. Dus als je oog helder (gezond) is zal heel je lichaam verlicht (helder van aard) zijn. Maar als je oog troebel (misdadig, boos) is, zal er in heel je lichaam duisternis (verduistering) zijn. Als het licht in jezelf verduisterd is, hoe groot is dan die duisternis!" (Matt. 6:22 en 23).

Virtuele wereld: wat is werkelijk en wat is waar?

De afgelopen jaren is er voor u en uw kinderen een nieuwe wereld bijgekomen: de virtuele wereld. Second Life, The Sims, World of Warcraft, Half-life – het zijn een





paar voorbeelden van virtuele werelden op het internet. Voordat we iets over de virtuele wereld kunnen zeggen, is het belangrijk om te weten wat deze virtuele wereld nu eigenlijk is. Een synoniem voor 'virtueel' is 'denkbeeldig' of 'slechts schijnbaar bestaand'. Daarnaast betekent virtueel ook dat het te bekijken is via het internet. Op internet bestaan er verschillende soorten virtuele werelden. Ten eerste bestaan er de fantasiewerelden van de online games, zoals Lineage, Half-life en het zeer populaire World of Warcraft (WoW voor de insiders). In deze online games creëren mensen een karakter dat door te vechten en zich te ontwikkelen, land en status verovert. Daarnaast bestaan er de 3-D werelden van bijvoorbeeld The Sims (te spelen op de PC) en Second Life (een internetcommunity). Dit zijn geen games. Mensen 'spelen' geen spel maar maken een avatar (karakter) waarmee ze alles kunnen doen wat ze ook in het

echte leven kunnen doen: bouwen, geld verdienen, relaties aangaan, werken, reizen. Bij Second Life is er zelfs sprake van een vermenging van de echte wereld en de virtuele wereld. Er begeven zich zoveel mensen op Second Life dat échte bedrijven, zoals ABN AMRO, er een virtueel kantoor hebben geopend. Mensen kunnen er virtueel college volgen van échte universiteiten. Kerken starten er virtuele gemeenten en evangeliseren. Videogames helpen mensen hun angsten te overwinnen. Een groep studenten heeft een project ontwikkeld waarbij de Unreal Engine gebruikt wordt om mensen van hun angsten af te helpen. Het idee is dat mensen waarbij de hersenen niet meer optimaal functioneren worden getraind, en daarbij worden geholpen om bepaalde angsten te overwinnen. De studenten hebben een machine gemaakt waarbij de patiënt op een loopband plaatsneemt waar hij

omringd is door gigantische schermen. Wanneer de patiënt last heeft van duizeligheid en daardoor niet ver de straat op durft te gaan, wordt er op het scherm bijvoorbeeld een supermarkt gesimuleerd. De patiënt kan dan oefenen om in een drukke omgeving te lopen. Op deze manier kan er heel veel bereikt worden, denk bijvoorbeeld maar eens aan hoogtevrees. De Unreal Engine kan dan grote en vooral hoge gebieden tonen zodat de patiënt ergens hoog kan staan zonder de angst te hebben dat hij elk moment naar beneden van vallen.

Second Life

Mensen die extreem lang games spelen, vertonen dezelfde symptomen als mensen die verslaafd zijn. Dat zeggen onderzoekers van de Medische Universiteit in Berlijn. Eén van de laatste games is Second Life. Dit spel werd ontworpen door Linden Lab als een computerspel voor onder andere Windows. Second Life is een spel waarin de speler een tweede leven kan leiden. Eigenlijk is het geen 'spel'. Er is geen doel en je kunt ook niet doodgaan. Je mag helemaal zelf bepalen wat je in Second Life doet. Je kunt kopen en verkopen door middel van de zogenaamde Linden Dollars. Eén Amerikaanse dollar = ongeveer 0,75 euro = ongeveer 270 Linden Dollars. Door het computerspel zijn veel mensen rijk geworden. De andere kant echter is dat meer en meer jongeren en ouderen volledig in de ban raken van dit virtuele leven. In toenemende mate kloppen de verslaafden aan deze computerspelen aan bij verslavingsklinieken. Fanatieke gamers blijken erg veel weg te hebben van verslaafden, zo bleek uit een test. Vijftien mannen van in de twintig die door hun gamegedrag problemen hadden met werk en relatie, werden getest. Toen zij geconfronteerd werden met gamebeelden voelden ze een intens verlangen om te gamen. Net als bij een alcoholverslaafde bij wie door bierreclame een intens verlangen naar een biertje wordt opgewekt. 'Omdat onze hele maatschappij vol is met computers en deze een integraal deel van het moderne leven zijn, kunnen zij er niet makkelijk aan ontsnappen', aldus Maressa Hecht Orzack die werkt met computerverslaafden in het McLean Hospital in Boston. In Amsterdam is er in een verslavingsinstelling al een behandeling van gameverslaafden begonnen, waarbij de gamepatiënten dag en nacht in de instelling verblijven. De jongste opgenomen patiënt is dertien jaar! Wat moet de conclusie zijn? Ouders zouden beter en nauwgezetter het spelgedrag van hun kinderen dienen te begeleiden. Zou het niet veel beter zijn dat kinderen gestimuleerd worden om meer buiten te spelen? Een gezonde sportwedstrijd is



“Gameverslaving is een serieus probleem, dat nog veel verder onderzocht moet worden”

te verkiezen boven het uren gamen op een spelcomputer. De Hoop wil met haar preventieprogramma's eraan bijdragen om deze verslaving onder jongeren tegen te gaan en zo mogelijk te voorkomen.

Grenzeloos

Het niet meer weg willen (en kunnen) uit de virtuele wereld is iets waar steeds meer gamers en Second Lifers mee te maken hebben. Onlangs wijdde Zembla een item aan het onderwerp gameverslaving. Daarin stelt onderzoeker Jeroen Lemmens dat 1 op de 10 gamers verslaafd is aan gamen. Het leven in de virtuele wereld brengt risico's met zich mee. Werkelijkheid en schijnwerkelijkheid zijn niet meer van elkaar te onderscheiden. Het virtuele leven wordt belangrijker dan het echte leven. De investering in online contacten gaat ten koste van de contacten met vrienden, familie en echtgeno(o)t(e) in de echte wereld. Verder is de kans groot dat men in de ban raakt van de virtuele wereld (verslaving). In de virtuele wereld zijn geen regels of vastgestelde doelen, en morele grenzen vervagen of bestaan niet. Er bestaat grote belangstelling voor de behandelmethodes van Smith & Jones. Deze kliniek biedt namelijk een behandeling voor jongeren met een gameverslaving. Een nieuwe vorm van verslaving die we vijftien jaar geleden niet voor mogelijk hielden. Veel hulpverleningsinstellingen bagatelliseren de klachten. Gewoon minder gamen, wordt geadviseerd. Maar dat is nou juist het probleem. Volgens Keith Bakker (directeur Smith & Jones) is het junkgedrag van een gameverslaafde nog erger dan die van een heroïneverslaafde.

“Laatst is er een jongen weggelopen omdat hij de drang om te gamen niet kon weerstaan. Ze gaan op zo'n moment niets uit de weg om te kunnen vluchten. Gameverslaving is een serieus probleem, dat nog veel verder onderzocht moet worden”.

Hyke (29) ging voor zijn gameverslaving op zoek naar hulp en kwam bij Smith & Jones terecht. Hij kicke af en heeft het gamen nu afgezworen. Niet iedere gamende tiener is verslaafd. Maar als er, net als bij Hyke, sociale problemen spelen, dan is de kans op verslaving groot.

Beheersbare wereld

Hyke: “Toen ik 8 jaar was, kreeg ik een Commodore 64. Ik vond de spelletjes die ik daar mee kon spelen echt geweldig. Mijn vader werkte in die tijd in Brussel en daarom zat ik als enige Nederlander op een Belgische school. Ik vond weinig aansluiting bij mijn leeftijdsgenoten en was dus veel alleen. Als ik uit school kwam, pakte ik direct mijn spelcomputer en was daar meestal de hele dag verder mee aan het spelen. Leren ging me niet zo makkelijk af en dat maakte me erg onzeker. Ik ontdekte dat ik door te gamen een wereld creëerde die wel te beheersen was. In die wereld kon ik alles heel goed, in tegenstelling tot de echte wereld. Ik gamede toen al zes tot acht uur per dag”.

Non-stop gamen

“Op de middelbare school ben ik in de derde blijven zitten omdat ik te weinig aan mijn huiswerk deed. Al mijn tijd ging

zitten in het gamen. Uiteindelijk heb ik mijn diploma wel gehaald en ging ik bedrijfs-

economie studeren. Ik woonde op kamers en was zo'n twaalf tot zestien uur per dag aan het spelen. Ik speelde spelletjes als Unreal Tournament, Ages of Empires, Doom en Commando Conquerer. Ik was nauwelijks nog bezig met mijn studie en stopte daarom ook toen ik 21 jaar was. Ik was toen al anderhalf jaar bijna non-stop zestien uur per dag aan het gamen. Ik had mijn kamer zo ingericht dat ik alles bij de hand had. Mijn bank stond in het midden. Daarvoor stond mijn televisie en daarnaast mijn pc. Maar ook nog mijn X-box, Nintendo Gamecube, Playstation en Dreamcast. Ik had mijn eigen wereld gemaakt om de realiteit te kunnen ontvluchten”.

Online gamen

“Ik merkte dat ik na vier uur gamen gefrustreerd raakte. Om toch rustig door te kunnen spelen, begon ik met blowen. Daar werd ik rustig van en zo kon ik het langer volhouden. Om te kunnen gamen moest ik steeds inloggen op een server in Amerika. Ik bedacht dat dit ook anders moest kunnen en begon een eigen online gamebedrijf. Via een site konden Nederlandse gamers toen inloggen op mijn gameserver en zo online gamen. Ik heb dat bedrijf na verloop van tijd verkocht aan de investeerders die me hadden geholpen bij het opzetten van het bedrijf. Mijn voorkeur bleef al die tijd uitgaan naar gamen. Ik had geen tijd om een bedrijf te runnen. Ik heb daarna 5 jaar niet hoeven werken, omdat ik genoeg geld had overgehouden aan de verkoop van het





bedrijf. Toen ik na vijf jaar bij het familie-bedrijf van mijn vader ging werken, bleef ik gamen. Ik speelde online spelletjes als Warcraft en Everquest. Dit zijn real time spelen waarbij je per maand een bedrag betaalt om te kunnen spelen en er steeds nieuwe elementen bij komen. Je raakt letterlijk nooit uitgespeeld. Miljoenen mensen ter wereld spelen mee met het spel. Vroeger had je computerspelletjes met een duidelijk begin en een eind. Als je klaar was, moest je iets nieuws zoeken. Nu worden computerspelletjes zo gemaakt dat je het niet uit kan spelen. Het spel wordt steeds vernieuwd”.

Afbouwen?

“Mijn vriendschappen heb ik in die tijd verwaarloosd. Ik zag mijn familie ook niet meer en zorgde niet goed voor mijzelf. Mijn gezondheid ging dan ook hard achteruit. Omdat ik bijna non-stop gamede, een ongezond leefritme had en niet sportte, kreeg ik hartritmestoornissen. Ik heb in die tijd ook contact gehad met verschillende instellingen en psychiaters. Die zeiden dat ik gewoon minder moest gaan gamen. Afbouwen, zeg maar. Nou, dat lukte me echt niet. Ik gamede gewoon door. Ik zat in een soort ‘loop’. Ik kon gewoon niet stoppen. Bij een andere verslavingskliniek begrepen ze me niet. Ze wilden me leren gecontroleerd te spelen. Alsof dat lukt bij een gameverslaafde. Het is helemaal kappen of doorgaan. Een middenweg is er niet voor mij”.

“Bij Smith & Jones ben ik afgekickt. Mijn moeder zag Keith Bakker (oprichter, red.) op Nova en adviseerde mij om langs te

gaan. In het intake-gesprek werd mij al duidelijk dat ze mij begrepen. Hier heb ik geleerd dat ik moet kappen met gamen en hoe ik een ander leven kan leiden. Ik heb mezelf hier overgegeven aan God. Ik weet dat ik uit mezelf geen leven zou kunnen leiden zonder gamen. Mijn ‘eigen ik’ maakt er zo weer een potje van. Ik lees veel in de Bijbel om te ontdekken wie en wat God eigenlijk is. Ik wil in ieder geval geestelijk leven en niet toegeven aan begeerten. Als ik teveel naar mezelf luister, gaat het weer mis.”

80 procent van jongeren tussen 8-18jaar gamet.
40 % van hen gemiddeld 4,5 uur per dag
Bron: AD

Er zit eigenlijk niet zoveel verschil tussen een drugsverslaving en een gameverslaving, zo concluderen Duitse onderzoekers. Wie extreem lang en vaak computerspelletjes speelt, krijgt last van dezelfde verslavingsymptomen als drugsgebruikers. In het onderzoek van de Charité Medische Universiteit in Berlijn werden fanatieke gamers getest op hun associaties en impulsen – bepaald gedrag dat ook optreedt bij andersoortige verslavingen. Ook bleek uit het onderzoek dat fanatieke gamers, als ze eenmaal bezig zijn, zich door vrijwel niets laten afleiden. Volgens de Duitsers is bij computerverslaving hetzelfde mechanisme actief als bij alle andere verslavingen: de slachtoffers conditioneren hun lichaam en geest op zo’n manier dat beide denken dat er nog maar één manier is om van de drang af te komen, namelijk door er aan toe te geven.

Bron: Elsevier

Doorbraak

“De doorbraak in de therapie kwam toen ik mijn eigen gekte in ging zien. Toen ik anderhalf maand was opgenomen, kwam Ages of Empires III uit. Tijdens mijn therapie woonde ik op mezelf. Ik moest het spel kopen en zo kwam het dat ik op een dag om 18:00 uur het spel installeerde op mijn PC. Ik heb toen tot 06:00 uur in de ochtend het spel gespeeld, zonder ophouden. Toen crashte mijn PC. Ik probeerde uit alle macht het apparaat te repareren, maar dat lukte niet. Op dat moment doorzag ik mijn obsessie. Ik wilde mijn computer maken om het spel weer te kunnen spelen. Ik zag mezelf gek worden en dat was de juiste motivatie voor mij om door te gaan met mijn therapie. Nu geloof ik dat dit voorval geleid is van boven. Mijn computer is niet zomaar gecrasht”.

“Ik leef nu een leven zonder computers. Ik heb alleen een simpele laptop om mijn mail te kunnen lezen. Verder help ik andere verslaafden om af te kicken van hun gameverslaving. Om te blijven realiseren waar ik ben geweest en om vast te houden wat ik nu heb. Ik streef daarbij niet naar perfectie, maar wel naar vooruitgang. Ik ontvlucht de werkelijkheid niet langer, maar ga er mee om zoals het komt”.

Virtuele wereld: werkelijkheid en waarheid

We leven in een wereld waarin de grens tussen werkelijkheid en schijnwerkelijkheid vervaagt. Werkelijkheid is niet altijd waarheid. Immers, de werkelijkheid verandert en wordt door de mens beïnvloed. Gelukkig kennen we de Waarheid. Gods

waarheid is onveranderlijk en helder. In het échte leven, maar ook in de virtuele wereld is onderscheidingsvermogen nodig om te weten waarin iemand zich begeeft. Zo komen mensen ook in de virtuele wereld met allerlei wereldbeelden, religies en magie in aanraking. Over magie is de Bijbel duidelijk. Tovenarij en waarzeggerij: het is allemaal een gruwel in Gods ogen (Deuteronomium 18:10-12). Dit geldt dus ook voor virtuele ('niet echte') magie. Onze tegenstander zal geen enkel middel onbenut laten om ons te laten struikelen en te binden (1 Petrus 5). Hij beweegt zich óók in de virtuele wereld. God draagt ons op om alles te toetsen en het goede te behouden (1 Thessalonicenzen 5:21).

Toezicht

Uw kinderen bewegen zich in de virtuele wereld. Ze komen met van alles in aanraking. Vaak zonder enig toezicht! Stel duidelijke grenzen (bijvoorbeeld een tijdslimiet hoe lang ze achter de computer mogen zitten). Als ouder of opvoeder is het daarnaast van groot belang om te weten wat de virtuele wereld inhoudt. Vraag uw kinderen niet alleen naar hoe het was op school of met vrienden, maar vraag ook naar hun belevenissen op het internet. Luister naar hen en toon belangstelling. Geef hen bijbelse kaders waardoor ze gaan nadenken over wat ze doen en wat ze tegen komen. Heilig hen door de waarheid van Gods Woord. Want alleen Zijn waarheid brengt inzicht, vrijheid en bescherming.

Elk voordeel...

Het voordeel van gamen is dat kinderen er uren plezier van kunnen hebben. Ze kunnen zich er uitstekend mee vermaken en vervelen zich niet. Het grote nadeel dat daar aan kleef, is dat het zoveel tijd in beslag neemt dat het ze weerhoudt van andere vrijetijdsbestedingen zoals simpel buiten spelen. Het spel dat wordt gespeeld oefent invloed uit op uw kind. Een andere negatieve invloed heeft niet zozeer te maken met hoe lang ze spelen, maar met wát ze spelen.

Ontwenningverschijnselen bij gamen

Wat we zien bij iemand die verslaafd is aan gamen, kan je goed vergelijken met het gedrag van een alcohol- of drugsverslaafde. Een alcoholist moet bijvoorbeeld steeds meer drinken, voor hetzelfde effect. Zo moet een gamer ook steeds meer gamen om hetzelfde gevoel van voldoening te krijgen. Aan de andere kant zien we ook dat een gamer last krijgt van ontwenningverschijnselen wanneer hij stopt met spelen. De gamer wordt depressief, angstig of kan alleen nog maar aan gamen denken. Net als bij een alcohol-



Het voordeel van gamen is dat kinderen er uren plezier van kunnen hebben

drugsverslaving wordt kan de verslaving erger worden doordat de gamer meer gaat

gamen om bijvoorbeeld niet depressief of angstig te worden. Gamen kun je ook vergelijken met gokken. In onze hersenen wordt namelijk in beide gevallen dopamine aangemaakt. Deze stof heeft te maken met het gevoel dat we krijgen als we beloond worden. Hoe meer je gamet, hoe meer je het gevoel krijgt dat je beloond wordt. Je raakt verslaafd aan dat gevoel, of beter gezegd, aan de dopamine. Veel jongeren die gameverslaafd raken hebben niet zoveel zelfvertrouwen. In de game kunnen ze veel meer dan in het echt, dus vluchten ze in het spel. Gamers kan een manier zijn om uit de harde realiteit te stappen. Het kan zo ver komen dat ze steeds minder aandacht hebben voor real-life contacten met vrienden en familie. Daarnaast kunnen ze last krijgen van slaapproblemen problemen of problemen op school. Een gameverslaafde kan goed worden geholpen. Het grootste probleem is de gamer zelf. Veel gamers vinden zichzelf niet verslaafd. Als de gamer durft toe te geven dat hij een probleem heeft, is de belangrijkste stap gezet.

Tips voor verantwoord gamen

Hoe kan u als ouder invloed hebben op wat uw kind speelt? Op www.weetwatzegamen.nl staan een paar tips die we u mee willen geven: Kijk naar de inhoudsbeschrijving van een game (recensies op internet). Speel de spelletjes eerst zelf. Leg kinderen uit welke soort games niet goed voor hen zijn, en waarom. Speel als het even kan samen met uw kinderen, of kijk met hen mee en praat over de games Gebruik bij voorkeur een (spel-)computer

in de huiskamer; zo heeft u meer zicht op wat ze spelen Als kinde-

ren vragen of ze mogen gamen, zeg dan niet automatisch ja of nee, maar vraag wat ze willen spelen. Kinderen leren hierdoor bewuster kiezen Maak vergelijkingen tussen situaties in games en in de werkelijkheid. Wat kan helemaal niet en wat kan wel? Wat is echt en wat is nep? Laat kinderen vertellen over hun gedachten en gevoelens bij spelletjes die hen boeien. Zo komt u erachter of ze die met de nodige afstand kunnen bekijken, of dat ze er teveel in opgaan. Tenslotte moet u opletten bij games die online met anderen kunnen worden gespeeld. Wie zijn die andere spelers en welk contact hebben uw kinderen met hen?

In het kort komt het er op neer dat u betrokken moet zijn bij wat uw kind speelt. U moet op de hoogte zijn van hun belevingswereld. Als u mee kan praten over wat hen bezig houdt, zien ze u als een volwaardige gesprekspartner. Beargumenteren waarom een game niet gespeeld kan worden, werkt beter dan alleen 'nee' zeggen. Deden we het vroeger met z'n allen rond de tafel, tegenwoordig kan het languit liggend op de bank voor de buis. Maar, het blijft gezellig samen een spelletje doen. .

Overgenomen met toestemming van de website van stichting De Hoop.

http://www.dehoop.org/site/nl/item_id/18271/gamen.html

Jongerenperspectief gameverslaving – uit: PluggedIn 29, 2006

Waarzeggerij als entertainment

Spiritisme is in, de mediums verdringen zich op commerciële en publieke tv-programma's. Via Internet kun je 24 uur online 'readings' krijgen en in tal van trendy magazines zijn de 'oude' horoscopen vervangen door uitgebreide 'persoonlijkheid- en risico-analyses'. In een wereld vol onzekerheden, problemen en stress kan een 'verlossend' woord vanuit 'de andere zijde' verlichting brengen. Het is big business, goed voor de kijkcijfers, en als het dan ook nog emotionele tafereel oplevert zoals bij Char of de Ghostwhisperer, dan is er niemand meer die nog naar de waarheid vraagt. Door de toenemende pluriformiteit en secularisatie van ons land lijken de kerken geen antwoorden te hebben als het gaat om levensvragen, beslissingen en de toekomst. Spiritualiteit is in, maar dan wel gericht op behoefte van de autonome, ego-centrische, westerse mens, die uiteindelijk zelf wel overal zijn 'vingers achter wil hebben'. In de leugenachtige en bedrieglijke wereld van waarzeggerij blijkt de vader van alle list en bedrog, de satan, hier het meeste garen bij te spinnen. Mensen raken steeds meer vervreemd van het leven in afhankelijkheid van de Levende God, en laten zich echter leiden door demonen, geleidegeesten, die inspelen op hun diepste verlangens en die uiteindelijk hun ondergang bewerkstelligen. In dit artikel wil ik enkele trends beschrijven en bijbels toetsen.

Wat zoekt men bij waarzeggers?

Er zijn ruim twintig vormen van waarzeggerij. De techniek verandert dikwijls, maar de geest en de krachten die er achter staan, blijven hetzelfde. De bekendste vormen zijn: astrologie, horoscoop trekken, uitleg van dromen, handlezen, iriscopie, kaartleggen, o.a. de tarotkaart, psychometrie, spiegelmantiek, wichelroede lopen of pendelen, en veel attributen van paragnosten. De meest bekendste programma's op radio en tv waren de laatste jaren: Char, het zesde zintuig, astrotelevisie (verschillende kanalen), Jomanda, de nieuwe Uri Geller, de Ghostwhisperer. Verder

is het aanbod waarzeggers op internet gigantisch. Diep in het menselijk hart ligt het verlangen de sluier over zijn leven en toekomst op een of andere wijze op te lichten. En laat nou oplichten net een specialiteit van waarzeggers zijn! Mensen hebben vragen als: wat brengt de dag van morgen, hoe zal de operatie, het examen enzovoort aflopen? Welke beslissing moet er genomen worden in privé of werksituatie, welk beroep, welke levenspartner, hoe is het met vermiste familieleden en hoe zou het zijn met overleden geliefden? De natuurlijke mens wil vaak niet de weg bewandelen van overgave, gehoorzaamheid en kinderlijk vertrouwend gebed, waarin God zijn kinderen stap voor stap wil leiden en steeds meer licht wil geven op



eigen leven, werk en toekomst. Wat God niet onthult, wil Hij om bepaalde redenen in Zijn liefde en wijsheid voor ons (nog) verbergen. De natuurlijke mens is echter niet tevreden met datgene wat God door Zijn Woord en Geest openbaart. de mens wil méér, en dan maar op een andere manier. Satan geeft waar God weigert, hij spreekt waar God zwijgt, maar niet geheel kosteloos zoals we zullen zien.

Waarzeggerij als amusement

Televisieshows waarin de doden spreken worden niet alleen maar bekeken door mensen die in spiritisme geloven. Sommige kijkers geloven niet in een geestenwereld, maar geloven wel dat sommige mediums bepaalde gaven in zichzelf zouden hebben en weer anderen zijn alleen geïnteresseerd in de emoties van de deelnemers van de seances. De programma's sluiten naadloos aan op de emotie televisie zoals de tv-programma's Spoorloos, of Vermist, die al jarenlang in de top van de meest bekeken programma's

staan. Een voordeel van de waarzegprogramma's ten opzichte van programma's als Spoorloos is dat ze geen spoorwerk en onderzoek hoeven te verrichten. De 'overledenen' melden zich gelijk als hun naam genoemd wordt en hebben er geen moeite mee dat het medium en de televisiebazen hier flink aan verdienen. Er is geen enkel bewijs dat men de objectieve waarheid in het programma zoekt. Krijgen de mediums vóórinformatie, van wie en in welke mate? Er is bijvoorbeeld via Internet vaak gemakkelijk aan allerlei informatie te komen als men een naam, beroep of woonplaats kent. Iedereen die wel eens met televisieopnames te maken gehad heeft weet dat er erg veel geknipt wordt in de opnames. Meer dan de helft wordt niet uitgezonden, en zo kunnen blunders, zijsporen of andere zwakke passages weggelaten worden. Een geknipte opname van een hulpvrager kan later soms de invalshoek zijn waarop het medium scoort, zonder dat de kijker die relatie ziet. Televisiekijkers kunnen nauwelijks goed inschatten hoe treffend of relevant bepaalde antwoorden zijn omdat ze geen informatie hebben over degene die het medium raadpleegt. De intentie van de makers van zulke tv programma's is zeker niet betrouwbaar bewijsmateriaal te leveren voor het bestaan van paranormale verschijnselen, maar hoge kijkcijfers halen.

Barnum-effect

In 1948 ontdekte de psycholoog Bertram Forer, dat mensen zich vaak herkennen in vage en algemene persoonlijkheidsstyperingen. Dit zogenaamde Barnum-effect neemt toe, naarmate de betrokkenen er sterker van overtuigd zijn dat de beschrijving speciaal voor hen gemaakt is. Uitspraken zoals "Je bent sterk geneigd om kritiek op jezelf te hebben" of "Soms twijfel je eraan of je wel de juiste beslissing genomen hebt" worden door iedereen wel herkend en vervolgens door de raadvrager persoonlijk ingekleurd, waarmee het medium weer verder kan.



Er zijn ruim twintig vormen van waarzeggerij.

Ook uitspraken waarin een eigenschap gecombineerd wordt met het tegendeel zijn zeer effectief: “Je bent heel zorgzaam en snel bereid anderen te helpen, maar als je eerlijk bent, zijn er ook situaties, waarin je een egoïstisch trekje in jezelf bespeurt” of “Je bent vaak optimistisch, maar je hebt ook je neerslachtige buien”. Als het verder door de cliënt ingekleurd wordt doet het medium alsof die feedback zijn of haar vondst is. Ook vleende uitspraken komen vaak heel persoonlijk over. Iedereen ziet wel iets in de bewering dat hij of zij coöperatiever, oprechter, creatiever, slimmer, sympathieker en eerlijker is. In een artikel over Char op de website van Skepsis worden enkele van die Barnum-uitspraken uitgewerkt. Wanneer een cliënt toegeeft veel zelfkritiek te hebben, kan die uitspraak verder worden aangedikt: “Je bent vaak je ergste vijand, je zoekt altijd naar dingen die je niet goed gedaan hebt”. Wanneer de bewering niet aan lijkt te slaan kan hij worden afgezwakt: “Het is geen negatieve zelfkritiek, maar opbouwende. Jij bent je heel goed bewust van dingen die in het verleden niet goed gingen en hebt daar veel van geleerd. Je laat je niet meer ontmoedigen door kleine imperfecties”. Het is belangrijk voor een medium eerst in algemene termen te verkennen, dan blijven meerdere wegen open en kun je door de feedback van een cliënt bijsturen, waarbij het medium de indruk wekt recht op het doel af te gaan. Ook algemene jeugdherinneringen heb-

ben een hoge trefkans. “Heb je vroeger een muziekinstrument bespeeld, of had je een artistiek of creatief talent waar je niet mee bent doorgedaan?”, “Had jij als kind een geheime verblijfplaats?”, “Had je een verzameling?”.

Cold reading

Cold reading houdt in dat de mediums zich niet voor kunnen bereiden op een ‘reading’ (consult). Het is voor het medium van belang zoveel mogelijk informatie tijdens het gesprek van de cliënt te krijgen. Vaak zijn ze meesters in het lezen van lichaamstaal zoals mimiek, lichaamshouding, onwillekeurige gebaren, een trillende lip, een veranderde ademhaling of een bepaalde intonatie in het spreken. De overtuigingskracht van een medium neemt toe naarmate men meer zelfvertrouwen uitstraalt. Veel mensen komen naar waarzeggers om gerustgesteld worden, het medium moet eerst het vertrouwen zien te winnen en als dat lukt, kan men met meer ‘gezag’ allerlei adviezen geven. Maar zoals gezegd de feedback van de cliënt is het stuur van het medium. Als een medium vraagt “Heb je een hond?”, dan is er altijd nog een escape in de zin van “Heb je een kennis of een familielid die een hond heeft?”, of “Heb je vroeger een hond gehad?”, of “Ken je een hond die je wel eens aait?”, het medium

blijft net zolang volhouden tot de hond ‘gevonden’ is. Geef als medium nooit toe dat je iets fout hebt, leg het eerder bij een cliënt in de zin dat hij het zich later nog wel zal herinneren. Veel mediums stellen doorlopend vragen aan de cliënt om zo aan informatie te komen: “Wie zie ik daar timmeren?” Of “Met welke periode in je leven houdt dit verband?”, “Wat heeft dit met je vriendenkring te maken?”. Als een cliënt vervolgens duiding geeft aan een ‘losse flodder’ van het medium, claimt deze laatste het als een voorspelde voltreffer. Vragen worden voorzichtig gedefinieerd, ook om de indruk te wekken dat men bepaalde beelden doorkrijgt, zoals “Er komt nu iets door uit de artiestenwereld”. Als dit op een of andere manier geverifieerd wordt door de cliënt dan kan het medium dit aandikken door het beeld wat concreter te maken. Char geeft zich altijd dubbele kansen door minimaal twee mogelijkheden te noemen: “Is er een J of een G?”, “Levend of dood?”. Dit laatste is natuurlijk altijd een hit. Soms komt Char een hele rij levenden op het spoor voordat ze een geest treft. Welke lettercombinatie moet nog voor een treffer doorgaan? Ian Rowland, de auteur van Cold Reading geeft tips om coldreaders te ontmaskeren. Je kunt zeggen: “Vertelt u me nu iets of vraagt u mij informatie? Welke Jan bedoelt u? Over welke relatie heeft u het?”. Wie nog verder wil gaan kan het medium op het verkeerde been zetten door valse informatie. Het is volgens Rowland ver-





makelijk hoe een medium hier een heel verhaal om bouwt. Aan het einde van het gesprek kun je de ontmaskering verzilveren door te vragen: “Er is één ding dat ik nog niet begrijp? Hoe kunt u al die boodschappen doorkrijgen van familieleden die ik zojuist verzonnen heb?”.

Geleide en leugengeesten.

Moeten we het hele verschijnsel waarzeggerij dan versmallen tot cold reading, spitsvondigheid, boerenbedrog en emotvermaak? Zeker niet. Het is gebleken dat een van de belangrijkste effecten van dergelijke programma's is dat de belangstelling voor het paranormale en occulte is toegenomen. Steeds meer mensen zoeken antwoorden en leiding in het occulte, niet alleen bij waarzeggers en paragnosten maar ook bij paranormale geneeswijzen zoals iriscopie en reiki. Ze komen via de populaire waarzegprogramma's met een leugengeest in aanraking die zich graag verschuilt achter de trucs en spitsvondigheden van de mediums. In Amerika wordt de toename voor de belangstelling voor het occulte vooral toegeschreven aan populaire praatprogramma's van Oprah Winfrey en Larry King, die een belangrijke invloed op grote bevolkingsgroepen hebben. In Nederland is dat de laatste jaren niet veel anders met programma's als Jensen, rtl boulevard, Jack Spijkerman..... Er zijn tal van voorbeelden waarbij een medium eerst in een veranderde bewust-zijnstoestand moet komen en daardoor

daadwerkelijk open staat voor de gevallen geestelijke wereld. Dit kan door drugs, rituelen, meditatie en (zelf)hypnose. Deze paragnosten moeten het niet alleen hebben van list en bedrog, maar hebben zich geoefend in het zichzelf openstellen voor geestelijke machten, die zeker wel een realiteit zijn en niet allen bestaan in de fantasie van deze mensen; ze zijn een bijzondere realiteit. Omdat er geen beperkingen voor geesten zouden zijn qua plaats en tijd, geeft men zich over aan bedrieglijke machten die pretenderen dat ze overleden geesten van geliefden zijn, maar in feite worden ze zelf ook bedrogen omdat ze contact maken met leugen- en geleidegeesten.

In Jes. 8:19-20 wordt dit zoeken naar overleden geesten nadrukkelijk verboden. “En wanneer men tot u zegt: Vraagt de geesten van doden en de waarzeggende geesten, die daar piepen en mompelen, zou een volk niet zijn God vragen?Voor wie niet spreekt naar dit woord, is er geen dageraad”.

In het Nieuwe Testament, in Lucas 16:19-31, wordt het verhaal verteld van een rijke man en Lazarus. Zij komen na hun dood op verschillende plaatsen in het dodenrijk. In vers 26 wordt uitgelegd dat er een onoverkomelijke kloof is waardoor het niet mogelijk is contact te maken tussen de levenden en de doden. Omdat mensen met een geest geschapen zijn, kunnen ze

ook in het geestelijk contact maken en communiceren; ze komen via de paranormale en helderziende waarzeggers echter alleen met de demonen in aanraking. De Bijbel geeft toetsstenen (bijvoorbeeld in 1 Joh. 4:1-6) om verschil te kunnen maken tussen de Heilige Geest en gevallen engelen, dus demonen.

“Geliefden, vertrouwt niet iedere geest, maar beproeft de geesten of zij uit God zijn; want vele valse profeten zijn in de wereld uitgegaan. Hieraan onderkent u de Geest Gods: iedere geest die belijdt, dat Jezus in het vlees is gekomen, is uit God. Iedere geest die Jezus niet belijdt, is niet uit God. En dit is de geest van de antichrist, waarvan u gehoord hebt, dat hij komen zal, en hij is al nu in de wereld. Gij zijt uit God, kinderkens en gij hebt hen overwonnen, want Hij die in u is (red. de Heilige Geest) is meerder dan die in de wereld is” (1 Joh. 4:1-5).

Ook de boze geesten kennen verleden en heden en kunnen de stem, gedaante en habitus van overledenen imiteren. In het spiritisme hebben wij met leugengeesten te maken en gaat 1 Tim. 4 :1, 2, wel op een speciale wijze in vervulling: “Maar de Geest zegt nadrukkelijk dat in latere tijden sommigen zullen afvallen van het geloof, doordat ze dwaalgeesten en leringen van boze geesten volgen, door de huichelarij van leugensprekers, die in hun eigen geweten gebrandmerkt zijn”.

Gevolgen van spiritisme en waarzeggerij

Edgar Cayce, een ex-spiritistisch genezer die deze 'gave' overgedragen kreeg van zijn grootvader en vader, voelde zich steeds verder weggezogen van zijn oorspronkelijk christelijk geloof. Hij vroeg zich soms af of zijn paragnostische gave wel van God kwam. Enkele keren wilde hij stoppen, en prompt verloor hij zijn stem. Cayce voelde zich steeds meer als een marionet, die door onzichtbare vingers werd gemanipuleerd. Hij werd angstig. Verschillende keren braken er branden in zijn huis, een kind stierf, hij ging failliet, ziektes troffen hem. Zijn geesten beloofden hem genezing. De theoloog dr. Koch, een van de onderzoekers van occulte contacten van het eerste uur, bevestigt uit zijn grote ervaring dat de meeste helderzienden onder hun gave lijden en er vanaf willen. Vooral het voorzien van sterfgevallen pijnigt hen. Overigens signaleert hij dat velen na hun paranormale waarneming een lichamelijke verslapping en een nerveuze uitputting bespeuren. Profetie en waarzeggerij komen uit totaal verschillende bron. Een profetie Gods is iemand die spreekt, geïnspireerd en gedreven door de Heilige Geest. Een waarzegger is iemand die spreekt, geïnspireerd en gedreven door

'waarzeggende' leugengeesten vanuit het rijk der duisternis. De Bijbel noemt valse profetie (d.i. uit eigen hart, zonder opdracht van God of uit de verkeerde geest) vaak in één adem met waarzeggerij (Jer. 14:14; Ezech. 13:1-9; Micha 3:11; 1 Joh. 4:1). Intuïtie en demonisch-suggestieve beïnvloeding zijn volgens dr. K. Koch de beide componenten van waarzeggerij. Wie zijn nood open uitspreekt en hulp en raad zoekt (en verwacht) bij een waarzegger, is onbewust innerlijk bereid alles als waarheid aan te nemen en te geloven, wat deze zegt. Deze innerlijke openheid is een invalspoort voor demonische leugengeesten én vruchtbare bodem voor de vervulling der waarzeggerij. Het zich laten leiden door de voorspelling van de waarzegger betekent het zich laten leiden door de demonische leugengeesten, die van de waarzegger gebruik maken. Het gevolg is, dat men onder de invloed van deze machten komt én slaaf van de verkregen waarzeggerij wordt. Er bestaat een zgn. vervullingdwang in de zin van: 'u geschiedde naar uw bijgeloof!' Men komt onder de ban van de 'waarzeggende' leugengeesten én onder de ban van de waarzeggerij, die sterker wordt naarmate men de waarzegger vaker opzoekt en in hem en zijn woord gelooft. Ieder, die hier hulp zoekt, ontvangt niet de gezochte onthulling van de toekomst, maar demonisch-suggestieve beïnvloeding voor de toekomst.

Het is eigenlijk geen waarzeggerij, maar leugen-zeggerij. Vergelijk Zach. 10:2; Jes. 44:25; Jer. 29:8, 9. Dat is echt het werk van satan, de vader der leugen: hij maakt de waarheid tot leugen en de leugen tot waarheid! Wie de Waarheid, d.i. Jezus Christus en Zijn Woord, niet wil aanvaarden, wordt slaaf van deze leugengeesten (2 Thess. 2:10-12). Geen wonder, dat dit alles zulke ernstige consequenties met zich meebrengt op geestelijk en lichamelijk terrein. Er zijn waarzeggers, die zich van deze achtergronden en gevolgen niet bewust zijn, en die zelf in hun middelen en methoden geloven. Helderziende Peter Hurkos, een befaamd paragnost, bekent: "Soms dacht ik dat ik gek was, soms wenste ik dat te zijn. Ik kon mij op niets concentreren. Ik was iemand die door demonen bezeten is. De gave die ik bezit is amoreel, ze kan gebruikt worden om te gokken én om te stelen".

Self-fulfilling prophecy

Een zelfvervullende voorspelling is, in beginsel, een foute definitie van de situatie die een nieuw gedrag oproept dat het originele foute concept „waar” maakt. De vermeende geldigheid van de zelfvervullende voorspelling veroorzaakt een opeenvolging van fouten. De voorspeller zal de daadwerkelijke opeenvolging van de gebeurtenissen als bewijs aanhalen om

aan te tonen dat hij vanaf het begin af aan juist was. De toepassing in de wereld van de mantiek: daar is allereerst het gevaar, dat degene die zijn toekomst voorspeld kreeg, geen weerstand kon bieden aan de drang, deze zelf te vervullen (op zich weer beïnvloed door leugengeesten). Enkele voorbeelden zijn te vinden op de site van Gerard Lentink: a) In een Engelse gevangenis zit een vrouw opgesloten. Haar zoon was geestesziek en een astroloog had haar voorspeld dat hij nooit meer beter zou worden. Om hem uit zijn lijden te helpen, doodde de vrouw haar zoon. Uiteraard bleef de astroloog op vrije voeten. Omdat veel voorzeggingen ongunstige dingen betreffen kan men ook in de greep van de angst raken, b) Een meisje werd op 12-jarige leeftijd de hand gelezen. Haar werd voorspeld dat zij niet ouder dan 30 jaar zou worden. Sindsdien werd haar leven één stuk steeds toenemende angst. Er was vooral de angst om op straat te gaan en in een ziekenhuis te moeten worden opgenomen. Het hele zenuwstelsel raakte labiel en ontwricht, c) Het komt vaak voor dat de geest die de waarzegger leidt, de klant besmet. Een vrouw bezocht enige tijd lang regelmatig een waarzegster die, naar later bleek, ook sataniste was. Na dit contact vertoonde de vrouw allerlei klachten: ze viel regelmatig bewusteloos op de grond, had haat-aanvallen, deed

verschillende zelfmoordpogingen. Uit haar mond



De overtuigingskracht van een medium neemt toe naarmate men meer zelfvertrouwen uitstraalt



spraken boze geesten. Er was sprake van een demonische gebondenheid. Telkens weer blijkt dat mensen die zich de toekomst laten voorspellen, daarmee automatisch de wereld van geesten betreden en zo demonische krachten naar zich toetrekken. Spiritisme en waarzeggerij zijn evenals magie bijzonder gevaarlijk, omdat het de mensen in directe verbinding met de machten der duisternis en in hun vreselijke ban brengt. Reeds het bezoeken van een spiritistische seance of het dulden ervan in zijn huis brengt mensen onder een ban, evenals het zien van en meewerken aan spiritistische films, toneelvoorstellingen, t.v.-uitzendingen en het lezen van spiritistische literatuur. Ook het bidden vóór en tot overleden personen (bijv. ..'heiligen', Maria) hoort onder deze rubriek thuis. Het is een zich openstellen voor en in contact komen met de onzichtbare wereld, waardoor leugengeesten (kunnen) binnensluipen. Bijbelse voorbede is het voor Gods aangezicht brengen van levende personen, via Jezus Christus alléén. De Bijbel kent alleen gebed tot de Drie-enige God. Hij is ook de Enige, die oprecht, gelovig gebed kan horen en verhoeren. Gebed tot overledenen, 'al of niet wedergeboren, zondige schepselen, is antibijbels en wordt uitsluitend door suggestie en/of demonen verhoord. De gevolgen zijn ernstig: immuniteit t.a.v. Gods Geest en Gods Woord, een ondermijnd zenuwgestel, psychische storingen, depressies, zelfmoordgedachten, alcoholisme en andere verslavingen, een zwaar sterfbed of tragisch einde, enz.. Maar vooral: God keert Zijn aangezicht af. In het Oude Testament stond de doodstraf op het spiritisme (Jes. 8:19; Lev. 20:6,27). Uitdrukkelijk heeft God ons er tegen gewaarschuwd en het ons verboden (Lev. 19:31; Deut. 18:11,12). Overigens heb ik het ook meegemaakt bij een cliënt die een tiental jaar geleden onder het motto van gebedspastoraat de 'profetie' meekreeg dat ze na 15 jaar heel ernstig ziek zou worden en als ze goed met de Heer zou leven dat het dan weer goed zou komen. De persoon in kwestie kreeg jarenlang psychische klachten en moest tenslotte bevrijd worden van deze vloek, die door een broeder in de dienst werd overgebracht.

Reiniging en bevrijding

Waarzeggerij is in de Bijbel een serieuze zaak! In Deut. 18:9-14 wordt het volk Israël ernstig gewaarschuwd als ze uiteindelijk in het beloofde land aankomen. Er staat:

“Wanneer gij gekomen zijt in het land dat de Here, uw God, u geven zal dan zult gij niet leren doen naar de **gruwelen** van die volken. Onder u zal er niemand worden aangetroffen die zijn zoon of zijn dochter door het vuur doet gaan, die **waarzegge-**

rij pleegt, **geen wichelaar, uitlegger van voortekenen, of tovenaer**, geen bezweerder, niemand, die **de geest van een dode, of waarzeggende geest ondervraagt of die de doden raadpleegt**. Want ieder die deze dingen doet, is de **Here een gruwel**, en ter wille van deze gruwelen drijft de Here uw God hen voor u weg. Gij zult onberispelijk staan tegenover de Here, uw God; want deze volken, die gij verdrijven zult, luisteren naar **wichelaars en waarzeggers**, maar u heeft de Here, uw God, dit niet toegelaten”.

We hebben een naijverig God! Deze waarschuwing is door God aan ons gegeven niet om ons te beperken maar om ons te beschermen voor de mensenmoordenaar, de leugenaar van de beginne die achter de mooie façade van waarzeggerij zit. Omdat het bevrijd worden van de gevolgen van waarzeggerij veel kanten heeft, wil ik nog hier eens een gedeelte van een artikel plaatsen hierover wat ik in 2000 geschreven heb. Het staat model voor iedere vorm van bevrijding uit geestelijke, psychische en lichamelijke gebondenheid. Van primair belang is niet het verlanglijstje van iemand die gebonden is met de vraag naar bevrijding van alle klachten en pijnen, of een bevestiging van alle behoeften. Maar wat zijn nu de bijbelse doelen?

- Verzoening met God. “Door genade zijt gij behouden (totale mens), door het geloof, en dat niet uit uzelf, het is een gave van God” (Ef. 2:8). Zie ook Rom. 5:1, Rom. 8:4. “En dit alles is uit God, die ons door Christus met Zich verzoend heeft en ons de bediening der verzoening gegeven heeft” (2 Kor. 5:18). Dit is bijbels leven in tegenstelling tot de bijbelse dood. Het hoofddoel is niet de bevrijding van de mens van demonen (hoewel op zichzelf belangrijk), maar verzoening door genade met God door het leven van Jezus Christus.
- Verandering in ons gehele wezen, niet alleen afbouw van demonische klachten, maar verandering naar het beeld van Christus. “Omdat ons deze beloften zijn gegeven, geliefde broeders en zusters, moeten wij onszelf reinigen van alle lichamelijke en geestelijke smetten en volontzag voor God ons hele leven heiligen (2 Kor. 7:1). Zie ook heiliging en veranderen in: 1 Joh. 3:3; 1 Thess. 5:23, 1 Thess. 4:3, Kol. 1:22. Er dient een de-transformatie van het beeld van de satan plaats te vinden naar het beeld Christus (Ef. 4:17,18; Rom. 8:2).
- Strijden om te leven. “Want de gezindheid van het vlees is de dood, maar de gezindheid van de Geest is leven en vrede”; “daarom broeders, zijn we schuldig, maar niet van het vlees



om naar het vlees te leven”; “Want indien u naar het vlees leeft, zult u sterven, maar indien u door de Geest de werkingen des lichaams doodt, zult u leven” (Rom. 8:6,12,13). Zie verder Fil. 2:1-5. Confidenten zijn vaak niet meer op strijd voorbereid en denken dat God alle verandering door een ‘toverstokje’ doet.

- Leven is verbonden met lijden. “Zijn we kinderen, dan zijn we ook erfgenamen, erfgenamen van God, en mede-erfgenamen van Christus, immers indien we delen in zijn lijden, is dat ook om te delen in zijn verheerlijking” (Rom. 8:17). Zie ook Fil. 3:10, 1 Petr. 4:1,13,16,17. Er heerst een doodscultuur (denk eens aan prettige bijna-dood-ervaringen, euthanasie, abortus, heiligenverering). Veel christenen beseffen niet dat lijden een deel van het leven van Christus is. Men geeft de strijd gauw op. Christenen moeten ook kunnen leven met tekorten en zwakheden (Fil. 4:12-14; 3: 8). We zullen enkele mogelijke gevolgen van waarzeggerij eens op een rijtje zetten. Dat wil niet zeggen dat iedereen die met een vorm van waarzeggerij in contact komt al deze gevolgen moet vertonen. Andersom is het ook geenszins zo dat ieder genoemd symptoom een bewijs van occulte binding is. De ernstigste en tegelijk meest onderschatte symptomen die wijzen op occulte gebondenheid, zijn juist gevolgen van achteruitgang van geestelijk leven. De geestelijke gevolgen die naast de lichamelijke en psychische gevolgen die hier genoemd worden wegen het zwaarst om aan een occulte binding te denken. Tegelijkertijd is het ook het meest onderschatte gevolg! Mensen die al vóór het contact met waarzeggers geen rijk geestelijk leven hebben ontwik-



keld, zullen de achteruitgang van dit geestelijk leven minder merken dan mensen die dicht bij de Here Jezus leven. Vindt men een combinatie van gevolgen, dan wordt het vermoeden van een occulte binding steeds groter, zeker als een occult contact al bekend is.

Mogelijke gevolgen op geestelijk gebied

1. Heftige weerstand tegen Christus (Marc. 1:24, 5:7; Matt. 8:29; Luk. 4:34, 8:28; Jes. 8:21).
2. Weerstand tegen gemeenschap met Christenen (bijv. viering van het avondmaal).
3. Weerstand tegenover de Heilige Geest (ongevoeligheid, afstomping, 2 Thess. 2).
4. Geen weerstand tegenover de zonde (verschroeid geweten), innerlijk vloeken, godslasterlijke gedachten, spotzucht, geestelijke hoogmoed, wetlicisme, fanatisme, godsdienstwaan-zin, verharding tegenover de oordelen van God.
5. Moeite met gebed. Geen verlangen naar gebed, zich niet kunnen concentreren, slaapgeest onder bidden.
6. Weerstand tegen geloof. Hardnekkig ongeloof, geen geloofsgroei en geloofsstoringen, geen vrede, blijdschap, woede tegenover anderen die zich bekeren. Onrust bij het lezen van ontmaskerende literatuur over het occultisme.
7. Gebrek aan onderscheidingsvermogen t.o.v. geestelijke stromingen van deze tijd, geestelijke blindheid, openheid voor allerlei onbijbelse ideologieën, religies, dwaalleringen, mystiek, gnostiek en modernisme (Ex. 20:1-6; 1 Kor. 10:20-22).
8. Weerstand tegen gelovigen (bespotten, weggelopen, uitschelden van gelovige hulpverleners).

9. Soms komt weerstand voor tegenover godsdienstige voorwerpen; bijv. kruis, Bijbel, gezangenboek, etc..

Mogelijke lichamelijke symptomen

Ook hier eerst weer een waarschuwing. Men mag zeker niet alleen op basis van een aantal van deze symptomen gelijk gebondenheid of inwoning constateren. Pas als er vele symptomen, ook op andere terreinen, zich openbaren plus het al genoemde criterium van de confrontatie met (leven van) Christus, dan kan de Heilige Geest op dit punt onderscheid geven!

1. Opvallend sterke lichaamskracht (Marc. 5:3 vv; Hand. 19:16).
2. Storingen in organische functies, bijv. door stomme of dove geesten (Marc. 9:17,25). Stuiptrekkingen, hysterische krampen, zenuwtrekkingen (Luk. 9:42; Matt. 10:1; Marc. 1:23).
3. In gezinnen waar veel bijgeloof en occultisme voorkomt, constateren veel zielzorgers vaak veelvuldige miskramen, kinderloosheid, misvormde kinderen, periodiek intredende ongelukken en sterfgevallen, erfelijke belastingen, die artsen niet kunnen verklaren, abnormale aanvallen van epilepsie, benauwdheid rondom de hartstreek.
4. Veel niet-specifieke, algemene malaisegevoelens.
5. MOGELIJKE kenmerken: Sterk transpireren en vreselijk stinken, lichamelijke vervuiling en verwaarlozing, sterk uit de mond stinken, een veranderde oogopslag, andere stem, spraak en, zinsbouw, zelfkastijding, trillingen of bevingen, provocerend seksueel exhibitionisme.

Mogelijke psychische gevolgen

1. zelfverwondingen en zelfmoordpogingen (Marc. 5:5, 9:22).
2. agressiviteit tegenover anderen (Marc. 1:23, 5:7, 9:18-20).
3. angst (1 Sam. 18:10-11, 19:9-10; Jes. 8:19-21; 2 Tim. 1:7).
4. wanhoop (Jes. 8:20), zwerven in isolatie (Jes. 8:21), duisternis en donkerheid (Jes. 8:22), fobieën, wanvoorstellingen, dwanggedachten, nachtmerries, maanwandelen, grote zelfzucht, waanzin, kleptomanie, opvliegenderheid
5. weerspannigheid en ongezeglijkheid (1 Sam. 15:23).
6. wetteloosheid (2 Thess. 2:3-12).
7. seksuele perversies, verslavingen, necromantie (Jes. 8:19, Deut. 18:11).
8. depressiviteit, twistziek, strijdzucht in familie.
9. demonen zien, licht en lichten zien, nachtelijke bezoeken van demonen, stemmen horen, abnormale geslotenheid, leugengeest, wraakzucht etc. etc..

Mogelijke para-psychische kentekenen

1. Spreken door iemand vanuit een persoon, die een inwonende geest heeft (Marc. 1:24, 34; 3:11, 5:7,9-12; Matt. 8:29; Luk. 4:34, 41; Luk. 8:28; Hand. 16:17, 19:15)
2. helderziendheid; heldervoelend, helderwetend (Marc. 5:7-8), uitleggen van voortekenen (Deut. 18:10)
3. waarzeggerij (Jes. 8:19; Deut. 18:10-11; Hand. 16:16-18)
4. toverij (Deut. 18:10; Hand. 13:6-10)
5. gebondenheid aan het voorgeslacht, niet als straf maar als rechtsaanspraak in werking (Ez. 18:17-20)
6. mediums (Lev. 3:31, 20:27; 1 Sam. 28:3-25)
7. afgoderij (Ex. 20:1-6; 1 Kor. 10:20-22)
8. door het vuur gaan (Deut. 18:10)
9. wichelarij en pendelen (Deut. 18:10)
10. onjuiste profetieën (Deut. 18:22)

Bevrijding van gebondenheid

Pastoraat over gebondenheden op occult terrein hoort niet in handen van jonge mensen of jonge gelovigen. Een grondig pastoraat kan hij of zij alleen doen, die geestelijk rijp, ervaren en door God geroepen is. Alleen hij of zij, die de demonen tegemoet wil treden met de heiligheid van God Zelf, die een godvruchtig en gereinigd leven leidt, elke bewuste zonde belijdt (1 Joh. 1:9), die tot God nadert en zich aan Hem onderwerpt (Spr. 18:10), die de duivel zelfs geen voet geeft (Ef. 4:27) en een intieme relatie met God onderhoudt via gebed en vasten (Matt. 17:21). Niet altijd hoeft er een hulpverlener te zijn. De Enige die bevrijding kan geven is Jezus Christus, die het zeker ook zonder hulpverlener afkan!

Toch dient het aanbeveling, met andere broeders en zusters die voldoen aan bovengenoemde voorwaarden, als een team (bijv. in een plaatselijke gemeente) samen te werken, waarin ook een toetsing plaats kan vinden van elkaar en iedere te nemen stap. Ook dient het aanbeveling om contacten te hebben met een christelijke psychiater (die in deze zaken inzicht heeft), die geraadpleegd kan worden. Zeker daar waar het gaat om het verschil in psychiatrische ziektebeelden en demonie. Zo komt hallucineren ook voor bij veel en zwaar vasten, felle stress, martelingen, bevroeringsdood, lange tijd opgesloten zitten in donkere ruimtes, etc..

Niet allerlei toverformules of exorcismeformules hebben kracht om banden te breken, maar alleen het bloed van het Lam (Kol. 2:13-15). Demonen worden verdreven of uitgedreven door de Geest Gods (Matt. 12:28), geloof (Matt. 17:20), bidden en vasten (Matt. 17:21), gebed (Marc. 9:29), de vinger Gods (Luk. 11:20, vgl. Ex. 8:19), gezang (1 Sam. 16:23), de naam van Jezus Christus (Marc. 16:17) en





de macht die Jezus geeft (Luk. 10:19-20). Als blijkt dat er onbeleden afgoderij, bijgeloof en / of occultisme is in uw leven, en u herkent veel van de genoemde symptomatologie, lees eerst eens 2 Kor. 5:21; 1 Joh. 3:8 en Kol. 2:13-15. "Wanneer dan de Zoon u vrijgemaakt heeft, zult gij werkelijk vrij zijn" (Joh. 8:36; zie ook de verzen 31 en 32).
De weg tot volkomen verlossing in Christus

1) WIL JE VRIJ WORDEN?

Dit vroeg Jezus aan de man in Bethesda. God dwingt niemand i.t.t. tot de satan die mensen dwingt en vasthoudt. Als omstanders alleen willen dat een persoon tot bevrijding komt is dat meestal niet genoeg, uiteindelijk zal deze persoon zichzelf onder het bloed van het Lam moeten WILLEN reinigen. Natuurlijk is het zo dat die wil bij gebondenen aanvankelijk zeer zwak is en "fluctuerend", maar iedere weg begint met het aanspreken van de wil door de Heilige Geest en het Woord. "Als gij in Mijn Woord blijft, zijt gij waarlijk Mijn discipelen en gij zult de waarheid verstaan en de waarheid zal u vrijmaken. Wanneer dan de Zoon u heeft vrijgemaakt, zult u werkelijk vrij zijn". Zie Joh. 8:31,32,36.

2) BIJBELSE VOORLICHTING

Wat zegt de Bijbel over occultisme? Wat zijn eigentijdse "moderne" vormen van occultisme, welke religieuze en wetenschappelijke verschijningsvormen zijn er waar deze persoon mee in contact is gekomen? Verblinding en onwetendheid zijn immers

verfijnde wapens van de satan (Jer. 8:7b; Hos. 4:6). Gods Woord is de enige maatstaf, de enige spiegel, het enige licht op onze weg (Ps. 119:105, 130; lees de Bijbel biddend, 1 Kor. 15:34).

3) WEDERGEBOORTE

Bekering en wedergeboorte zijn absolute voorwaarden voor bevrijding van demonische invloeden! Alleen in Christus zijn deze machten overwonnen. Wie niet in Christus is, KAN NIET bevrijd worden. Soms is dat heel moeilijk in het bevrijdingspastoraat te onderscheiden. Iemand die nog zo graag bevrijd wil worden uit demonische machten, maar zijn leven niet aan Christus wil overgeven, is kansloos. Immers het is de inwonende Heilige Geest in een gelovige die op grond van het bloed van Christus kan reinigen.

4) ZELFONDERZOEK

Zoals gezegd: vergeetachtigheid in vroegere occulte contacten KAN een occult symptoom zijn. Gebed, waarin de Heilige Geest gevraagd wordt alles in die zin te binnen brengen, is dringend gewenst. Vaak is het beter dat daarbij een hulpverlener met bovengenoemde kwaliteiten helpt (Joh. 11:44).

5) BEROUW EN BELJDENIS

Het is noodzakelijk dat alle occulte contacten één voor één voor God genoemd en beleden worden (1 Joh. 1:9; Jac. 5:16,19): een volledige bekentenis van alle contacten, ook die in onwetendheid gebeurd zijn! Ook gemeenschappelijke schuld, bijv. door erfelijke gebondenheden (Ex. 20:5, 34:7; Num. 14:18; Klaagl. 5:7; Jes. 65:6,7; Jer. 2:8, 9:14, 16:10-23). Christus heeft ons vrijgekocht van geërfde gevolgen en van onvergeven schuld van de voorouders (1 Petr. 1:18,19). Zo ook van collectieve schuld van een volk of gemeente, familie (Neh. 1:6, 9:16-37; Ezra 9; Dan. 9:16).

6) VERBREKEN EN WEGDOEN

Alle contacten met occultisten moeten radicaal verbroken worden, ook voorwerpen en literatuur moet weggedaan worden of verbrand (Hand. 19:19; Judas 23; Deut. 7:25, 13:12-18; Gen. 35:2-4; 2 Kon. 23:4, 20,24). Ook brieven, talismannen of amuletten moeten worden weggedaan. Zo alleen kan men zich bekeren van de duivel en de afgoden, tot de Waarachtige God (Hand. 14:15, 26:18; 1 Thess. 1:9). "Wie zijn overtredingen bedekt, zal niet spoedig zijn, maar wie ze belijdt en nalaat die vindt ontferming" (Spr. 28:13).

7) GEBIEDEN

Pas als na de vorige stappen de binding nog te sterk blijkt, kan men demonen in de naam van Jezus Christus gelasten uit te

gaan (Marc. 9:25). Dit heeft niets te maken met charisma of apostolische tekenen!

8) AFZWEREN

In sommige situaties is er een pakt of verbond met de satan aangegaan, of heeft men bepaalde geloftes gedaan en is men verbintenissen aangegaan met occulte personen. Bijv. zwingen en beloftes bij de dood van een familielid.

9) GELOOF

Geloof in de vergeving en reiniging en het volbrachte werk van Jezus Christus (Hebr. 2:14; Kol. 2:13-15; 1 Joh. 1:7-9, 2:2, 3:8; Luk. 7:48-50). Na voorgaande stappen moet de persoon op grond van Gods Woord ook geloven dat God deze zonde van occultisme niet meer gedenken zal (Ps. 103:3,12; Jes. 1:8, 43; 43:25; 44:22; Jer. 31:34; Micha 7:18 vv).

10) OPBOUW VAN HET GEESTELIJK LEVEN

- a) de satan zal proberen verloren terrein terug te winnen. Daarom is het nodig aandacht te schenken aan herstel en genezing van de mens naar geest, ziel en lichaam, zowel in zijn relatie tot God als naar medemensen.
- b) een terugkerende geest is een reëel gevaar (Matt. 12:43-45). Opbouw van het geestelijk leven door het aanneemen van de geestelijke wapenrusting uit Efeze 6. Vooral bidden, Bijbel lezen, contact met medegelovigen, gemeenschap in een gemeente. Laat je lichaam, ziel en geest ten dienste van God zijn; dat is de redelijke eredienst (Rom. 12:1-2). Dien de Waarachtige God met ijver (1 Thess. 1:9,10). Wordt een getuige van Jezus Christus (Hand. 1:8; 1 Petr. 2:9, 3:15; Rom. 10:10).

"EN HIJ, DE GOD DES VREDES, HEILIGE U GEHEEL EN AL EN GEHEEL UW GEEST, ZIEL EN LICHAAM MOGE BIJ DE KOMST VAN ONZE HERE JEZUS CHRISTUS BLIJKEN IN ALLE DELEN ONBERISPELIJK BEWAARD TE ZIJN" (1 THESS. 5:23).

Gerard Feller
November 2008

Noten

- Cold reading van Char en andere tv-mediums door Rob Nanning (www.skepsis.nl)
- Rowland, Ian (2002). The full facts book of cold reading London: Ian Rowland Limited
- J.Price, San Francisco Chronicle, 6 jan. 1976, aangehaald in Koch OKkultes ABC p.295 v
- <http://www.gerardlenting.nl/occultisme/Les-8.html>

Christelijke assertiviteitstraining, voorjaar 2009 Nu ook op donderdagmiddagen!!!

Vanaf ma 9 febr. tm 25 mei 2009 maandagavonden en (12 febr. tm 28 mei 2009 donderdagmiddagen) start er weer een nieuwe cursus christelijke assertiviteitstraining. Deze cursus waarin sociale vaardigheden, gecombineerd worden met christelijke identiteit, is uniek in zijn opzet. Hoe ga je als christen om met grenzen op je werk, in familie, met vrienden en met God? Naast emotionele intelligentie wordt veel aandacht geschonken aan conflicthantering en identiteit.

Assertiviteit

Het Engels kent in tegenstelling tot het Nederlands een werkwoord "to assert" wat volgens het woordenboek betekent: jezelf kenbaar maken, voor jezelf opkomen, je emoties tonen, voor je rechten opkomen, duidelijk je eigen mening zeggen. "Nee" durven zeggen zonder je schuldig te voelen, keuzes kunnen maken, risico's durven nemen. Uiting durven te geven aan gevoelens van vriendschap, liefde en genegenheid maar ook negatieve emoties durven te uiten bijvoorbeeld door nee te zeggen zonder je schuldig te voelen.

Assertief zijn betekent ook vrijmoedig zijn. Het uitgangspunt van assertiviteit en christen zijn is dat je verantwoordelijk bent voor je eigen gedrag, dat jij verantwoordelijk verschuldigd bent aan je Schepper. Hij bepaalt uiteindelijk wat goed en slecht is, niet je omgeving. Assertief zijn betekent dat je, je niet op een negatieve manier laat beïnvloeden door wat anderen van je denken of door wat je denkt dat anderen van je denken. Subassertieve mensen denken en handelen in zekere zin oneerlijk, door te zwijgen of mee te praten met de ander. Natuurlijk heeft

ieder het recht om te zwijgen, als het dan maar duidelijk is dat hij of zij zwijgt. Subassertieve mensen draaien, met hun zwijgen, om de waarheid heen en komen niet op voor zichzelf terwijl ze dat diep in hun hart wel zouden willen. Hij/zij zwijgt terwijl hij/zij wil praten. Hij/zij zou zelf zo graag aandacht willen, maar durft dit niet te uiten. Hij/zij besteedt daarom maar veel zorg aan dat wat anderen willen. (Nico van der Voet)

Assertief zijn betekent dus niet dat je geen ja meer mag zeggen. Als je aan een verzoek wilt voldoen is dat uitstekend. Vaak durven we geen nee te zeggen uit angst om ruzie te krijgen, mensen te verliezen, onszelf schuldig te voelen enz. Als je jezelf altijd wegcijfert blijft er niets van jezelf over. Dit is niet goed voor jezelf maar ook niet voor een ander. Als iemand je een verzoek doet is het belangrijk goed te luisteren naar wat de ander zegt. Bedenk of je meteen wilt weigeren of dat je de beslissing wilt uitstellen. Wees duidelijk in wat je besluit, als je weigert zeg dan duidelijk nee. Vertel eventueel waarom je nee zegt. Herhaal bij aandringen je weigering. Blijf consequent, tenzij je van mening verandert. Het tegenovergestelde van subassertief gedrag is agressief gedrag. Agressief betekent wel voor jezelf opkomen, maar op een vervelende manier. Je snoert anderen de mond of maakt ze belachelijk. Het lijkt op autoritair gedrag. Je komt voor jezelf op door anderen onnodig te kwetsen.

Cursusinhoud

In de cursus die uitgaat van een Bijbels mensbeeld komen zaken aan de orde zoals:

- je identiteit als Christen;
- Hoe kan ik voor mezelf opkomen

en wat is het verschil met "de onderste weg gaan".

- Hoe leer ik sociale vaardigheden en non verbale communicatie.
- Hoe kan ik spanningen in het samenleven met anderen onder controle krijgen en houden?;
- Hoe ga ik om met mijn gevoelens en de gevoelens van anderen?
- Hoe leer ik op de juiste wijze als Christen te communiceren en grenzen te stellen?
- Hoe ga ik om met agressiviteit.

De leermethodes voor deze training zijn:

- verschillende soorten rollenspelen,
- bijbelse voorbeelden en mogelijkheden voor oefeningen
- verbale en non-verbale communicatie training,
- ontspanningstechnieken, groepsgesprekken
- bijbelstudies en huiswerkopdrachten
- sommige lessen wordt gebruik gemaakt van videotraining.

Iedere les bestaat uit een theoretisch gedeelte waarin verschillende hulpmiddelen die tot een betere assertiviteit leiden besproken en beoefend worden. En na de pauze in de subgroepen worden praktische situaties geanalyseerd, besproken en beoefend. Ook komt iedere les een oefening in christelijke identiteit ter rug. Bij de cursus hoort een uitgebreid (153 blz) cursus-en werkboek wat in de loop der jaren aangepast is aan de ervaringen van de cursus.

Cursusleiding

Gerard Feller Coby Feller
Psychosomatische fysiotherapeut
Psychosomatisch oefentherapeute
pastoraal therapeut



Voordat men op deze cursus kan inschrijven, dient er een intakegesprek plaats te vinden, waarin er wederzijds afgestemd wordt of de cursus wel voor u geschikt is, en verder wordt de motivatie getest om daadwerkelijk in de praktijk ook met deze cursus van 10 avonden te doen (U kunt zich inschrijven of meer info vragen via tel. 0348-561419 of 563359).

De cursussen worden gegeven in het therapeutisch centrum Oudewater, Lange Burchwal 80, 3421 SM Oudewater

De geplande lesavonden op maandagavond van 19.30-22.00 in voorjaar 2009 zijn:

- febr. 9, 23
- mrt 2,9,16,30
- april 6,20
- mei 4, 25

Let op!! nu ook op donderdagmiddag: van 13.00-15.30 uur

- febr, 12,26
- mrt, 5,12,19,
- april,2,9,23
- mei, 7,28

De cursuskosten bedragen inclusief intake en uitgebreide cursusmap € 298 (alleen voor particulieren) te voldoen vóór aanvang van de cursus op bankrek. 35.23.13.498 tnv G.P.M. Feller te Oudewater. Veelal vergoeden bedrijven en instellingen deze cursus.

Stuur ons een email info@pastoraat.com voor meer informatie of om u op te geven voor de cursus, of bel telefoon 0348-561419 of 563359

Lichaamstaal in de gezondheidszorg

Studiedag op 7 maart 2009 te Oudewater

In de christelijke hulpverlening kan vaak op een betere effectieve wijze gebruik gemaakt worden van een gedegen kennis van lichaamstaal. Dit kan als de therapeut of pastoraal werker eerder de 'microsignalen' van cliënten opmerkt en deze beter leert te observeren. Voor de cliënt is dit van

belang omdat hij/zij daardoor in staat is zichzelf beter te leren kennen en bovendien handvaten krijgt voor een betere communicatie en omgaan met emoties.

Op deze dag komen veel facetten van lichaamstaal aan de orde, o.a. hoe we omgaan met ruimtes, mimiek, intonatie, gebaren, houding en beweging welke implicaties dit heeft

in de begeleiding en hoe we het praktisch door middel van oefeningen kunnen aanwenden. Naast de theorie bestaat deze studiedag ook uit het praktiseren van enkele toepassingen. Dit via nonverbale oefeningen en een oefenprogramma op de computer. Het programma is van 10.00 uur tot 16.00 met tussen de middag een uitgebreide lunch. Kosten zijn incl lunch/ koffie/

thee en reader Deze dag is vooral bedoeld voor iedereen die werkt in hulpverlening en of pastoraat.

Info/opgave St.Promise, Lange Burchwal 80, 3421 SM Oudewater
Tel 0348-563359 of 561419 of via e-mail info@pastoraat.com Kosten: Inclusief lunch en reader € 47,50-

Jezus, God die mens geworden is (5)



We willen enkele artikelen plaatsen over de persoon en de karaktertrekken van Jezus als mens. Hij is volkomen God en volkomen mens. Het kan een steun in het pastoraat zijn, als confidenten zich verdiepen in het volmaakte leven van Jezus als mens en Heer omdat God niet abstract blijft, maar ook kenbaar is in de ziel, de persoonlijkheid van Jezus. In deze studie wordt bijvoorbeeld ook gewezen op het verschil met Boeddha en Confucius. Natuurlijk kan Jezus alleen gekend worden door de Heilige Geest en via de geestelijke wetten en ordeningen, zoals die ook in de Bijbel verwoord worden. Hij is de God, die mens geworden is, het beeld van God de onzichtbare. Of zoals de Hebreënbriev (1:1-3a) ons zegt: "Op velerlei wijzen en langs velerlei wegen heeft God in het verleden tot de voorouders gesproken door de profeten, maar nu de tijd ten einde loopt heeft Hij tot ons gesproken door Zijn Zoon, die Hij heeft aangewezen als enige erfgenaam en door Wie Hij de wereld heeft geschapen. In Hem schittert Gods luister, Hij is Zijn evenbeeld

Jezus en de natuurlijke wereld

Hoe heeft Jezus Zich opgesteld ten opzichte van alles wat de wereld te bieden heeft? De wereld heeft bijzonder veel te bieden als het gaat om zintuiglijke prikkels, maar ook aan verleidingen. Je zou in de eerste plaats kunnen zeggen dat Jezus Zich op een onbevengende wijze heeft opgesteld voor alle zaken, die in de wereld 'te koop' zijn. Zelfs het kleed dat de Romeinse soldaten Hem uittrokken op Golgotha was in zekere zin een luxe artikel (Joh. 19:23). En de zalving van Zijn voeten, zes dagen vóór Zijn dood, een kostbare zaak, liet Hij Zich zonder protest welgevalen. Iemand die misschien meer benepen was, zou misschien gezegd hebben, dat dit geld beter aan de armen ten goede had kunnen komen (Matt. 26:8 vv). We zien dat Jezus zonder veel moeite tijdens Zijn leven, hier op onbevengende wijze genoot van wat de wereld Hem bood. Dikwijls heeft Hij deelgenomen aan maaltijden, feesten en bruiloftsvieringen, die juist in het oosten uitbundig gevierd werden (Luk.

7:36 vv, 10:38 vv, 14:1, Joh. 12:2). Lasteraars konden Hem gemakkelijk uitmaken voor een veelvraat en alcoholist (Matt. 11:19). Hij vond het prima dat men voor Hem feestmaaltijden organiseerde, ook als middel om aan Hem te denken (Matt. 9:10, Joh. 12:2). Het laatste ongestoorde uur dat Hij met Zijn discipelen doorbracht was een feestmaaltijd. En als Hij sprak over het afleggen van Zijn leven, dan verbond Hij er na Zijn opstanding aan: 'Ik zal met u zijn in het koninkrijk van Mijn Vader en opnieuw met u van de vrucht van de wijnstok genieten' (Matt. 26:29). Hij heeft zonder enige aarzeling de vruchten van de tegenwoordige (Matt. 22:2) en de heerlijkheid van het toekomstige (Matt. 25:1) Rijk Gods met de geneugten van een gastmaal vergeleken of ook Zichzelf met de Bruidgom (Matt. 9:15). Zijn moeder wist dat ze met vragen als 'ze hebben geen wijn' rustig bij Hem kon komen (Joh. 2:3). En Hij wist Zelf dat de oude wijn beter smaakt dan de nieuwe en dat de mensen, die de oude wijn gedronken hebben, het nieuwe niet meer lekker vinden (Luk. 5:39). Wanneer Jezus in Zijn gelijkenissen de vreugde schilderde, dan ontbreken het gemeste kalf en muziek en dans niet (Luk. 15:23,25). Hij heeft de behoeften van het lichaam nooit ontkend. In honger en dorst zocht Hij bevrediging, ook in de aanwezigheid van een Samaritaanse; Hij had ook wel kunnen wachten totdat Zijn discipelen terugkeerden. Ja, zelfs nog aan het kruis; Zijn laatste lafenis is een onaanzienlijke zure wijn, die de arbeiders en de soldaten drinken (Joh. 19:29). Geweigerd heeft Hij slechts toen Hij de slechte bedoelingen van mensen proefde (Matt. 27:34; Marc. 15:23). In het begin van Zijn kruislijden weigerde Hij de verdovende drank. Daarentegen gaf Hij, als een vanzelfsprekendheid, er aan toe een kuszen te gebruiken om uit te rusten (Marc. 4:38). Ook sprak Hij niet tegen toen men het rijden op een ezel vergemakkelijkte met kledingstukken (Matt. 21:7). Hij wist dat een voetwassing weldadig aanvoelt, denk maar eens aan de voetwassing van de discipelen (Joh. 13:4 vv). Ook liet Hij de zalving van Zijn voeten Zich tot twee maal toe welgevalen (Luk. 7:38; Joh. 12:3). Hij verbood Martha Hem allerlei diensten te bewijzen, ook al deed ze het vanuit haar liefde (Luk. 10:40). Mohammed heeft iets goeds gezien in het versmaden en haten van de wijn gezien. Jezus heeft zelfs de herinnering aan Hem verbonden met wijn (Marc. 14:23 vv) en Hij had er kennelijk geen moeite mee bij het jonge paar in Kana 500 liter wijn als huwelijksgeschenk achter te laten (Joh. 2:6). Jezus preekte zeker geen ascese, Hij zorgde voor de behoefte van het volk in de woestijn (Marc. 8:2 vv). Hij verdedigde Zijn leerlingen als zij hun honger stillen, zelfs als ze daarmee het Sabbatsgebod breken (Matt. 12:7(1)). Voor Hem had vasten, als een gebod van buiten opgelegd en zonder juiste motivatie, geen betekenis (Marc. 2:19 vv). Dit alles is nog belangrijker als je je realiseert dat Hij zich daarmee afzette tegen de

heersende mening in die tijd (Marc. 2:18; Matt. 11:19) en zelfs afweek van de praktijk van Zijn voorganger, Johannes de Doper (Matt. 3:1,4). De ons omringende wereld biedt zoveel aan vreugde en genietingen. En Jezus heeft er op een onbevengende manier gebruik van gemaakt. Hij moet een geweldig oog voor de natuur gehad hebben. Jezus heeft als niet vele anderen in Zijn tijd verschillende zee-, berg- en landschapen gezien, en dit alles te voet, als de natuur zich hulde in de oosterse zon. Het is bijvoorbeeld bekend dat je op de weg van Jeruzalem naar Jericho binnen enkele uren door verschillende klimaatzones wandelt, die normaal gesproken duizenden kilometers uit elkaar liggen. Neem het lieflijke beeld van het landschap van Cesarea Philippi. Een hof van de Heer met overvloed van water en bomen. Alpenbeken en alpenweiden die vaak met ereprijs bekleed zijn en eruit zien als een blauw bloemtapijt. Of daal van het oosten af naar het meer van Tiberias. Het gaat door weelderig hoog gras en bonte weidebloemen, daar groeit de vuurrode maankop en de diepblauwe iris, net als de anemonen, het adonisroosje, de anjer, tulp en ereprijs. En dan opeens is er het uitzicht vanaf het 700 meter hoge plateau over het glinsterende meer. Hoe mooi zijn deze kleuren in hun glans en gloed! En in het noorden troont zwijsend boven dat alles de met sneeuw bedekte berg Hermon. Ik denk dat Jezus hier ook vaak van genoten heeft. Dit kun je afleiden uit Zijn spreken over leliën, mussen, bergen en heuvelen, wijnstokken, bliksem, plasregen en zonneschijn, van goede en slechte bomen, van het morgen- en avondrood. Nu is die bewondering voor de natuur heel gewoon, kijk maar eens in het boek Psalmen, maar Jezus had een bijzonder 'oog' voor de natuur. Net als in Psalm 29 bewonderde Hij de pracht van het onweer met zijn uitwerking op het meer, het hooggebergte of het dichte woud. Jezus knielde neer voor het weidebloempje en zag met één oogopslag de schoonheid die zelfs de schoonheid van Salomo doet verbleken (Matt. 6:29). Ja, in het kleine van de vogels (Matt. 6:26), zelfs in de mussen (Matt. 10:29 vv) vond Jezus voorwerpen van bewondering. Jezus had een vreugdevolle blik naar Zijn omgeving. Zijn hart ging open bij het zien van de groene landouwen. Het rijpende zaad zei Hem niet dat het snel gemaaid moest worden, maar veelmeer dat waar de zaaier ook langs wandelt, de aarde, wat haar toevertrouwd wordt, door Gods zon tot gouden korenaren laat rijpen (Marc. 4:26-29). En als in de winter de raven kraaien dan vertelde dat Hem niet in de eerste plaats over de honger en behoeften, maar van een rijke God die zelfs de raven voedsel geeft. Zo laafde Jezus Zich aan een mooie wereld onder de heerlijke oosterse zon en dronk Hij vrolijkheid en niet droefgeestigheid in uit datgene wat de natuur Hem te bieden had. Voor Jezus stond vast: de aarde is van de Heer. De natuur is om van te genieten en is ons door de Vader gegeven. In 1 Tim.

4: 4 staat: 'Want alles wat God geschapen heeft, is goed en niets daarvan is verwerpelijk, als het met dankzegging aanvaard wordt, geheiligd door het Woord Gods en gebed'. Jezus heeft Zich nooit bezondigd tegenover de natuur of aan overmaat, daarom kon Hij ook met grote vreugde gebruik maken van alles wat de natuur bood. Hoe anders is Hij dan bijvoorbeeld Boeddha. De 'vromen' in Zijn tijd waren bang voor een te groot geluk. Ze hadden het gevoel dat ze eerst de berg van hun zonden moesten verminderen. Het is natuurlijk ook duidelijk dat Jezus die vreugde had omdat Hij de Heer van de natuur is. Over Hem had de wereld geen macht, noch door angst noch verleiding. Hij verheugde zich over de wereld, maar wanneer Zijn Vader in het geding kwam was de wereld van ondergeschikt belang. Voor ons is de wereld met al haar verlokkingen een groot gevaar. Jezus wist dat, Hij zei dat Hij liever had dat mensen met één oog of één arm het Rijk van God binnenkwamen dan dat ze 'gezonder' buiten blijven (Matt. 18:8 vv).

Jezus en het huwelijk

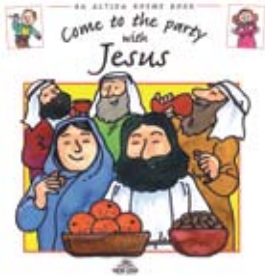
Jezus heeft die zelfverminking nooit nodig gehad en nooit in toepassing gebracht. Of toch wel? Heeft Hij ooit een vrouw de Zijne genoemd? Het lijkt geen twijfel dat Jezus veel goeds zag in het huwelijk. Aan de bruiloftsvreugde, die misschien wel de grootste vreugde is die er bestaat, heeft Hij meerdere gelijkenissen ontleend, en daarbij Zichzelf als bruidegom

vergeleken. Hij heeft nooit geweigerd om als gast aan een bruiloft te zitten. Hij hield van de kinderen die uit het huwelijk voortkwamen (Ps. 128:3). Bovendien hield Hij het huwelijk hoog, ondanks de vele scheidingen (Matt. 19:4 vv). Jezus heeft nooit behoord tot hen die het huwelijk verbieden

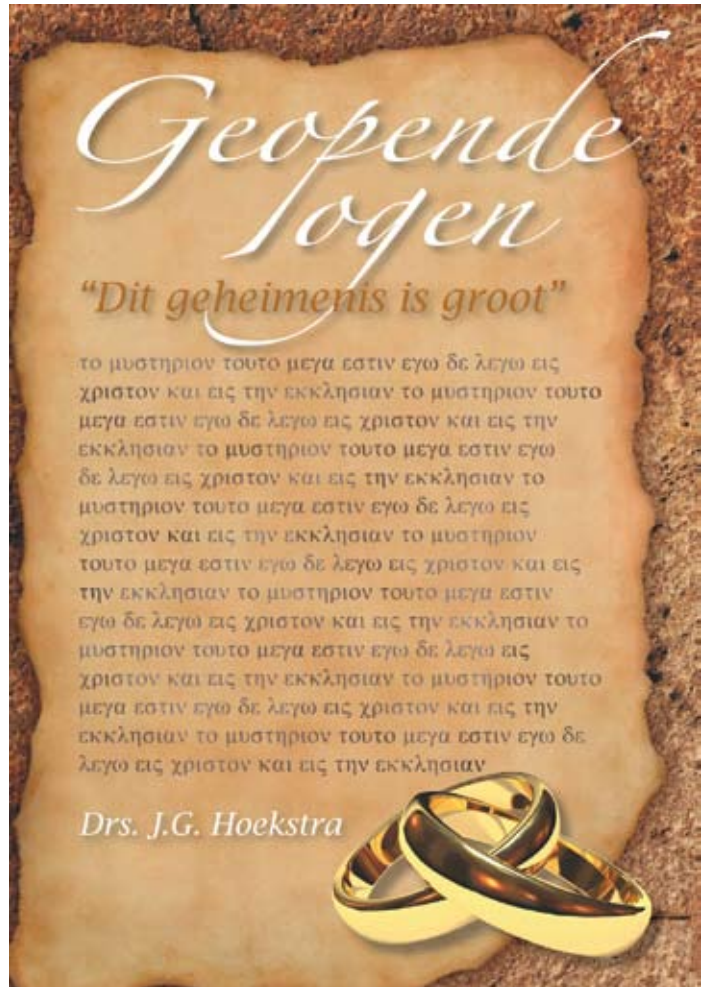
(1 Tim. 4:3). Het is zelfs de vraag of Jezus het volmondig met Paulus eens zou zijn om in veel gevallen niet te trouwen (1 Kor. 7:27,38,40). Des te meer blijft de vraag waarom Hij ongehuwd bleef, als Hij de ongehuwde stand niet als iets 'hogers' beschouwde. Paulus en ook Johannes de Doper zagen af van hun natuurlijke rechten om getrouwd te zijn omwille van het Rijk Gods (1 Kor. 9:5). Hoeveel te meer Jezus die veel taken moest vervullen. Jezus, Die zelfs op een bepaalde manier Zijn moeder corrigeerde omdat Hij het Lam Gods was die de zonden der wereld op Zich zou nemen. In die tijd toen Jezus optrad, lagen de dagen dat Hij normaal gesproken zou trouwen als Hebreeuwse jongeling (omstreek het 18e jaar) al achter Hem. Maar Hij beantwoordde al aan de wetten van het voleindigde koninkrijk van God. In Matt. 22:30 staat immers: 'In de opstanding huwen zij niet en worden niet ten huwelijk genomen'. In die zin was Jezus uniek (Joh. 3:13). En niemand is opgevaren naar de hemel dan die uit de hemel is neergedaald, de Zoon des Mensen.

Gerard Feller

(Fragmenten uit: 'De Christus der Schriften, de Here der Heerlijkheid' geschreven door Otto Borchert, 1924)



Recensie



Geopende ogen "Dit geheimenis is groot." Drs. J.G. Hoekstra (Dordrecht: Importantia Publishing, 2008) pp. 246 Prijs € 17,25

Waar zou een boek over gaan met de titel *Geopende ogen*? Op het kaft lees ik negen maal een zin in het Grieks uit Efese 5:32, wat vertaald blijkt te zijn: "Dit geheimenis is groot – en ik betrek het op Christus en de kerk (gemeente)." De twee afgebeelde trouwringen die in elkaar zijn verbonden wijzen op het eigenlijke onderwerp: het huwelijk. De titel zou wat helderder mogen.

De schrijver houdt terecht een vurig pleidooi voor het huwelijk en pleit zelfs voor het huwelijk als sacrament. Een bruidspaar is de afspiegeling van Christus en de gemeente. De gemeente hoort maagdelijk te zijn, met een pure toewijding voor de enige Ware. Het huwelijk tussen man en vrouw is een permanente verkondiging van en een verwijzing naar het grootse moment, de Bruiloft tussen Christus en de gemeente. Jezus Christus heeft geen samenlevingscontract gesloten, maar zich zonder reserve gegeven, ja zijn bruid betaalt met zijn bloed dus leven.

Onvoorstelbaar hoe in enkele decennia de huwelijksethiek is veranderd. De seksuele revolutie dendert door en heeft een krachtige aanslag op het heilige huwelijk gepleegd. Ook in orthodoxe kerken en evangelische gemeenten lijkt zich een ethische en theologische verschuiving af te tekenen. Wat bijvoorbeeld vroeger in de oude kerkorde van de Hervormde Kerk duidelijk stond verwoord als *het*





huwelijk als een inzet van God, is in de Kerkorde en Ordinanties van de Protestantse Kerk veranderd. Over 'heilig en naar Gods geboden' wordt niet meer gerept. De synthese van *ook andere levensverbintenissen van twee personen, met beroep op de begrippen liefde en trouw* is bereikt. Homofilie is als een sijnbolet, en daaraan wordt gemeten wie je bent en wat je gelooft. Talloze landen en kerkelijke denominaties hebben in een halve eeuw een grote ommezwaai gemaakt, met het progressieve Nederland voorop. Hoe bestaat het dat de mens relaties (in)zegt terwijl God die duidelijk afkeurt? Het ongehuwd samenwonen wordt binnen de christelijke kringen steeds breder aanvaard en soms zelfs openlijk boven een huwelijk geprefereerd. Hoekstra durft ongehuwd samenwonen zonde te noemen. Wie spreekt hem nog na? De auteur spreekt Jezus na die stelde dat de enige grond voor echtscheiding overspel is. We zouden het wat kunnen nuanceren met *en als je leven wordt bedreigd en je kunt 'scheiden van tafel en bed'*, maar veel meer rek zit er niet in. De huwelijksband werd aanvankelijk door veel christenen als onverbreekelijk beschouwd, maar tegenwoordig zien veel christenen haar nog slechts als voorwaardelijk.

Echtscheiding en hertrouwen

Aan echtscheiding en hertrouwen tillen steeds minder christenen zwaar. In christelijke kringen wordt de vraag of het huwelijk de enige te accepteren relatievorm is, zeker niet langer door iedereen bevestigend beantwoord. Huwen met een ongelovige of met iemand van hetzelfde geslacht dienen we als normaal te accepteren. Seks vóór het huwelijk is evenmin een probleem. Kortom wat vroeger als zonde werd betiteld, is in de loop der jaren ook in veel kerken gesanctioneerd en wat anderszits vanzelfsprekend en onopgeefbaar was, wordt nu van alternatieven voorzien. Echter niet Gods Woord maar de menselijke opvattingen zijn veranderd. Wat was oorspronkelijk Gods visie op het huwelijk? Hoekstra bepaalt ons bij de grote omwentelingen in de huwelijksethiek, maar ook bij de heiligheid van het huwelijk. *Zoals Christus de gemeente...*

Wat te doen als we God bewust niet gehoorzamen? Gemeentetucht is een onderwerp dat Hoekstra niet noemt, dit ligt inderdaad buiten zijn gekozen onderwerp. Door Schriftgebonden onderwijs en door desnoods corrigerende gemeentetucht kunnen we proberen de gemeente te zuiveren en onbezoedeld te houden. Maar ik vrees dat gemeentetucht hoogstens nog bestaat in theorie. In Nederland, met ons beroemde poldermodel gekoppeld aan een allergie voor leiderschap, maken we dat allemaal zelf wel uit. Vele gemeenten zullen deze praktijk van het in liefde confronteren en je blijven conformeren aan Gods Woord, dus muf vinden ruiken en ook overboord gezet hebben. De leuze is immers *vrijheid blijheid*, en betuttelen, elkaar de maat nemen, beoordelen, zijn vieze woorden geworden, ja is vloeken in de kerk. *Jouw visie en mijn visie zijn gelijkwaardig en alle waarheid is relatief, dus wees niet zo superieur. Wat ik doe in relatie met andere mensen is privé en daar heeft een ander niets over te zeggen*, zo stelt de moderne en mondige kerkmens zich vaak op.

Vooraf leiders van kerkelijke gemeenten hebben een grote aanwinst aan dit boek als zij zich bezinnen op pastoraal ingewikkelde onderwerpen als alternatieve relaties, ongehuwd samenwonen, homofilie, maar ook echtscheiding en hertrouwen in eigen gemeente.

Alles in dit boek is degelijk, gestoeld op Gods Woord, ondersteund vanuit de kerkgeschiedenis en met veel verklarende voetnoten onderbouwd, wat blijkt uit vier bijlagen, 22 pagina's met geraadpleegde literatuur, 18 internetsites en een lang register van schiftplaatsen. Na veel onderzoek, is dit boek, soms wat breedvoerig uiteengezet, geschreven.

Vreemde drukfouten aan het begin van een cursieve zin (de eerste letter tussen []) moeten er in een volgende druk -en die zou er moeten komen- uitgehaald worden. Wat urgenter moet worden verwijderd is onze bedekking voor het goddelijk gegeven huwelijk.

W.J.A. Pijnacker Hordijk

Colofon

Het blad "Promise" is een uitgave van stichting Promise en verschijnt 4 maal per jaar.

Het doel van de stichting is de verkondiging van het evangelie van Jezus Christus.

De stichting tracht dit doel te bereiken door:

- Het toetsen van allerlei maatschappelijke en geestelijke stromingen en denkwijzen, vooral op medisch en sociaal gebied aan het Woord van God, de Bijbel.
- Het publiceren via het blad Promise van geschriften en of bijbelstudies met bovengenoemd doel, dit tevens via audiovisuele middelen aan een zo breed mogelijk publiek.

De stichting is interkerkelijk en heeft als grondslag, zich daarbij alleen te laten leiden door de Bijbel, waarvan ze gelooft dat dit het geïnspireerde Woord van God is en alleen onfeilbaar gezag heeft.

We geloven dat God deze wereld zo lief heeft, dat Hij zijn Zoon gegeven heeft om onze straf op de zonde te dragen, opdat wij, indien we in Hem geloven eeuwig met Hem mogen leven en ook nu dagelijks Zijn aanwezigheid mogen ervaren. Door middel van diverse activiteiten van de stichting willen we deze boodschap uitdragen

Redactie

Gerard en Coby Feller, Oudewater
drs. W.J. Pijnacker Hordijk, Delft

Comité van aanbeveling

Ds. Orlando Bottenbley
Drs Martie Dieperink
Drs Bert Dorenbos
Drs MartienJan de Haan
Prof. dr. Ir. Henk Jochemsen
Dhr. Hans L.J. Keijzer
Prof.dr. Martjan Paul
Drs Chr. Steyn
Dhr. Teun Stortenbeker
Dhr Feike ter Velde
Ds dr. Paul J. Visser
Drs Jef de Vriese (België)
Drs Téó v.d. Weele
Dr. Jim Wilder (U.S.A.)

De verantwoordelijkheid voor de inhoud van de artikelen is voor de auteur en/of de redactie

Vormgeving

DUO-ontwerp, Utrecht

Druk

UnitedGraphics, Zoetermeer

ISSN: 1383-0295

verschijnt 4x per jaar

Abonnement: minimaal €10,- per jaargang

St.Promise

Lange Burchwal 80
3421 SM Oudewater
Tel. 0348 - 563359
Fax. 0348 - 563968
e-mail: info@stichting-promise.nl
internetpagina: www.stichting-promise.nl
Rabobank: 39.16.83.071
Postbank: 4906197

Voor België:

jaarrekening abonnement minimaal €10,-
Belg.Post.Rek.Nr. 000.16.92.998-57
St.Promise
Lange Burchwal 80
3421 SM Oudewater, Holland

Losse nummer €2,50



9 771383 029001