**Van entertainment tot Militainment**

De gewelddadige wereld achter de videogames- (2008)

**Drs Robert Jan Bleeker**

Inleiding

Dit is de letterlijke tekst van een lezing gegeven 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 tevoren 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.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 tekenfilmpje 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 zwaarbewapend 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 filmpje 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 antihumane humanist en een anti-sociale sociaaldarwinist" beschouwde. Van hem is nu bekend dat zijn interesse 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 hardrockbands 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 massamoord, dat is de mening van Lt.Colonel David Grossman. Grossman is een militair psycholoog, voormalig Ranger en professor op West Point, de opleidingsschool 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% 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 behendigheidsspelletjes, 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 toeschouwer. 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-respons 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: iedereen 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 hoertje 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 stompen af voor geweld. Jongeren zijn minder gevoelig als ze een auto-ongeluk zien. Ook blijkt dat ze iemand minder snel te hulp schieten. Waarschuwing labels 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, overal duivels gegrom en een leger van onbekende vijanden die eruitzien 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 snel vurende machinegeweren moet al het krapuul opgeruimd worden. Dit alles in een heel bedreigende sfeer en begeleid met angstaanjagende 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 Angelsaksische 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 name databases kijkt, zie je dat bestuursleden vaak uit andere soortgelijke bedrijven vandaan komen, maar ook bij voorbeeld uit de defensie industrie, de 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 filmmaatschappijen. 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 burgercomités. 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 elektronica 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 vicepresident 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 Activison 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 Pokemon 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. 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 vicevoorzitter 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 over buitenlands beleid. Verder zit ze in de Trilateral Commision 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 ondersteuning 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 genaamd 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 barrière 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 Vietnamoorlog 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 geënt 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, pinguins 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 simulatiespelen 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 vicevoorzitter 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 allerhand 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 defensie-industrie en het Pentagon.

Ook adviseert hij buitenlandse computergame-ontwikkelaars. Een van zijn projecten is MOVES, Modelling, 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 projectleiders 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 bedelaars 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 mens verachtend 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 word 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 ongewoon. 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 gelijkenis 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 fascinatie 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 onverzadelijke, even onverzadelijke 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 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 jíj 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 technologierevolutie, een revolutie op het gebied van IT en wereldwijde communicatienetwerken 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 fundamenten 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 vriendensites 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, verbrokkeling 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 riolen 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**

**Drs Robert Jan Bleeker (1957) studeerde Oosteuropese talen en Politicologie 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 Computer Magazine, Oktober 2007

-Geweld verkoopt te goed bij computerspellen, Nederlands Dagblad, 29-4-2008

-Ouderen vrezen 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?