

Pas op met Videogames

Bron: https://www.wayoflife.org/reports/beware_of_video_games.php, 17-3-2020

Alle Schriftaanhalingen komen uit de Statenvertaling (HSV)
Vertaling, een weinig ingekort en voetnoten door M.V.

“Sommige studies suggereren dat gamen absoluut de geesten van kinderen overneemt”.

“Het virtuele leven wordt aantrekkelijker dan het echte leven”.

Een vader benaderde me onlangs op een Bijbelconferentie en zei dat zijn tienerdochter hem elke dag smeekt om haar toe te staan zijn smartphone te gebruiken om een videogame te spelen, omdat “ze moet ontspannen”. Ik vertelde hem dat er veel betere en veiligere opties zijn om te “ontspannen” dan videogames. De gevaren zijn veelzijdig zoals we in onderhavig rapport documenteren: verslaving, de ‘slippery slope’ van het worden getrokken in minder onschuldige games, het gebruik van smartphonetijd om toegang te krijgen tot een aantal gevaarlijke platforms, en het worden getrokken in de giftige wereld van sociale media voor tieners.

Het eerste commercieel succesvolle videospel was *Space Invaders*, dat in 1978 verscheen. In 1982 was *Space Invaders* het grootste geld verdienende entertainmentproduct in de VS. Het was alleen beschikbaar in speelhallen en werd verkocht in kleine stukjes tijd die 25 cent kostten, maar het bracht meer op dan \$ 2 miljard! Al snel verdienden videogames \$ 5 miljard per jaar. In de vroege jaren 1980 verschenen de eerste persoonlijke videogameconsoles. In 1982 was Atari het snelst groeiende bedrijf in Amerika.

De meest populaire videogames voor 2020 zijn *Minecraft* (gebruikers kunnen hun eigen virtual reality-werelden maken; het heeft sinds 2011 180 miljoen exemplaren verkocht en heeft 112 miljoen maandelijkse actieve spelers), *Fortnite* (online shooter-game, 125 miljoen spelers per jaar), *GTA Grand Theft Auto V* (hypergewelddadig spel met autodiefstal, roekeloos rijden, bendeoorlogen, en moord), *Rainbow Six Siege* (shooter game), *Super Smash Bros* (fighting game), *Red Dead Redemption II* (western-style violent game), *Overwatch* (multiplayer shooter game), *Rocket League* (vehicular soccer game), *League of Legends* (multiplayer online battle game “geïnspireerd door *World of Warcraft*”), *PayerUnknown’s Battlegrounds* (gewelddadig oorlogsspel waarin 100 spelers vechten tot de dood), *Counter-Strike Global Offensive* (terrorist, contraterrorist), *Call of Duty* (special forces missies), *Legend of Zelda* (occult actie-avontuur), *Spider-Man* (superkrachten), *Elder Scrolls* (gewelddadig occult actie-avontuur, draken, superkrachten).

Grand Theft Auto (GTA) heeft miljarden dollars verdiend. *Grand Theft Auto V* heeft meer opgebracht dan welke film dan ook in de geschiedenis.

Veel van de meest populaire YouTube-kanalen zijn gericht op videogames. De grootste YouTube-beroemdheid is Felix Kjellberg (PewDiePie), een gamer met 102 miljoen abonnees. De populairste YouTube-kanalen zijn ook gamers: JuegaGerman (37 miljoen), El Rubius (36 miljoen), Fernanfloo (34 miljoen), Evan Fong (23 miljoen), Markiplier (20 miljoen), Jacksepticeye (19 miljoen), DanTDM (19 miljoen), PopularMMOs (14 miljoen), Captain Sparklez (10 miljoen), The Game Theorists (10 miljoen), H20Delirious (10 miljoen), I Am Wildcat (6 miljoen), Game Grumps (4,5 miljoen).

Sommigen zijn miljonair geworden via hun YouTube-kanalen. Het aantal volgers van sociale media wordt ‘sociale valuta’ genoemd. Bedrijven zullen sterren op sociale media betalen om hun producten te adverteren en te beoordelen. Sinds 2012 heeft PewDiePie ongeveer \$ 90 miljoen verdiend via de sociale valuta van zijn YouTube-gamingkanaal. Het enige wat hij doet is zichzelf video-opnemen terwijl hij games speelt met een lopend commentaar.

In 2019 waren enkele van de beste YouTube-verdieners, anders dan PewDiePie, Dan Middleton (\$ 18,5 miljoen per jaar), Mark Fischbach (\$ 17,5 miljoen), Evan Fong (\$ 17 miljoen), Luis Alvarado

(\$ 16 miljoen), Sean McLaughlin (\$ 23 miljoen), Alastair Aiken (\$ 7 miljoen), JuegaGerman (\$ 6 miljoen), Guillermo Diaz (\$ 5 miljoen), Samuel de Luque (\$ 4 miljoen).

Net als de videogames zelf, zijn de meeste gamekanalen gevuld met smerige taal, godslastering, onfatsoenlijkheid, het occulte en geweld.

“YouTube-sterren / influencers kunnen verkeerde overtuigingen of gedragingen normaliseren, en dat alles om wat geld te verdienen” (*Smartphone Sanity*).

Videogames en verslaving

Hoewel er videogames zijn die relatief onschuldig zijn en met wijze en goddelijke gematigdheid kunnen worden gebruikt, zijn dit niet de meest populaire, en zelfs met deze is er altijd het gevaar dat videogames een verslavende verspilling van de vluchtige uren van het leven worden.

“Graf en verderf worden niet verzadigd, evenmin worden de ogen van de mens verzadigd” (Prediker 27:20).

Er is ook het altijd aanwezige gevaar om meegezogen te worden in echt slechte games. Een voormalige gamer zegt: “Bij het bezoeken van gezinnen heb ik ‘onschuldige’ kinderspellen gezien met advertenties voor gewelddadige games met teksten als ‘kill’ of ‘headshot’, inclusief de bloederige graphics. Andere advertenties bevatten gokken, vrouwen met schaarse kleren, enzovoort. Ik moet nog de eerste videogame op een smartphone/tablet zien die niet zulke reclame heeft”.

De volgende opmerking is van een lezer die een waarschuwing zag over verslaving aan videogames, in onze wekelijkse publicatie, Friday Church News Notes:

“Ik schrijf met een zwaar hart. Uw kerknotities over de video- en computerspellen zijn waar. Ik zie dat videogames en films het leven van de kinderen in mijn kerk hebben overgenomen. Onze predikant preekt tegen dit alles en geeft het beste voorbeeld. In feite hebben we tijdens het reizen geen betere kerk gevonden dan de onze. Ik heb echter zoveel tv- en videogames in huizen zien sluipen en dan wordt het oncontroleerbaar. De moeders zeggen dat ze dit toestaan omdat ze hun kinderen niet uit in de wereld willen laten en ze willen niet dat ze zich vervelen. [Opmerking: Hoe onredelijk is het om de wereld in huis te halen in de naam van het buiten de wereld houden van kinderen!] Het trieste is dat het hun leven inhaalt en ik merk dat wanneer de kinderen in hun tienerjaren komen en zelfs 18, 19, 20, 21, enz., Ze nog dieper in de videogames zitten. Ja, 21-jarigen besteden elke vrije seconde aan het spelen van X Box, Play Station, Nintendo, enz. Diezelfde jonge mensen zingen in de kerkdiensten, niet de hymnen, zitten op de achterbank en lijken niet veel om de dingen van God te geven. Ze staan tijdens de prediking meerdere keren op om water te drinken. Het is zo triest”.

Een jongere zond het volgende getuigenis:

“Ik schrijf u om u te vertellen hoezeer ik uw bediening waardeer. Ik ben een homeschooled student en ik heb uw artikelen talloze keren gebruikt voor het onderzoeken van verschillende onderwerpen en problemen. Ik ben echter vooral blij dat u mensen waarschuwt voor videogames en hun destructieve invloed en algehele effect op de spelers. Helaas zijn veel mensen die ik ken meegezogen in de videogamewereld en verspillen ze bijgevolg hun leven. Zelfs als een videogame niets duidelijk onbijbels heeft, heeft het nog steeds die destructieve invloed. Ik ken verschillende mensen in mijn kerk die videogames spelen. Wat ik niet kan begrijpen, is waarom ze hun tijd niet op een meer voordelige manier kunnen besteden. Als iets spannends of entertainment nodig hebben, kunnen ze gewoon een paar goede boeken lezen, maar dan gaan het spelen van videogames en lezen niet echt hand in hand. Videogames zijn te onrealistisch gewelddadig en opwindend en trekken ze weg [van de realiteit]. Eerder deze maand vertelde een vriendin me hoe haar twee broers de hele dag met veel andere jongens samen videogames speelden. Ze zei dat ze allemaal volledig gebiologeerd zaten terwijl ze naar hun computerschermen staarden. Communicatie werd bereikt door instant messaging in plaats van daadwerkelijk te spreken. Het is heel triest. Talloze mensen verspillen hun leven aan het nastreven van deze ijdele bezigheid. Ik bid met heel mijn hart dat ze hun dwaling zullen beseffen en de Heer zullen zoeken. Ik ben echt dankbaar voor de reacties op dit onderwerp”.

Deze getuigenissen werden geschreven in de jaren 1990 en de situatie is sindsdien veel erger geworden.

Videogames zijn zo verslavend dat duizenden mannen en vrouwen vrijwel ongeremd zijn voor schijnspellen die in cyberspace worden gespeeld. Met andere woorden, ze zijn ongeremd voor een verzinzel van de verbeelding, voor pixels op een scherm, voor niets meer dan zeepbellen.

Een artikel op MSNBC.com was getiteld “Game Widows Grieve Lost Spouses” [Game weduwen treuren over verloren echtgenoten]. Overweeg een fragment:

“Hoewel hun echtgenoten en partners niet naar ‘the great beyond’ (het grote onbekende/hierna-maals) zijn gegaan, zeggen deze specifieke weduwen en weduwnaars dat hun geliefden ergens zijn gegaan dat bijna net zo ver weg en onbereikbaar is. Sommigen hebben deze wereld verlaten voor de ‘World of Warcraft’, anderen hebben dit leven verlaten voor ‘Second Life’ en weer anderen zijn weggenomen door ‘EverQuest’, ‘Final Fantasy XI’ en ‘Dark Age of Camelot’. Naarmate de gelederen van degenen die videogames in het algemeen spelen - en massaal multiplayer online games in het bijzonder - blijven groeien, zo groeien de gelederen van degenen die naar zichzelf verwijzen als ‘game widows’. Het zijn de echtgenoten, echtgenotes, vriendinnen en vriendjes van gamers wier speelgewoonten hun leven hebben opgeslokt. De nabestaanden zeggen dat hun vrienden een soort digitale dood hebben geleden die alleen de schil van de persoon van wie ze hielden achterliet. En zoals met een echte dood heeft het de mensen achtergelaten met een gebroken hart”.

Videogames waren vanaf het begin verslavend. Een verslaggever van *de Washington Post* die in 1980 *space invaders* moest uitproberen, zei: “Ik viel in een ‘quarter’ en zag 55 rechthoeken zwaaien met kleine armen en die laserbommen op aarde lieten vallen. ... Ik vuurde terug met mijn drie laserbases, die in ongeveer 30 seconden platgebombardeerd waren. ... Ik was nog steeds aan het beuken op de FIRE-knop aan het einde van het spel. Einde quarter. Begin van verslaving”. In dat rapport stond: “Het is net als met drugs. Ze zullen je vertellen: ‘Ik heb een gewoonte van \$ 4 per dag’. In 1981 vertelde Dr. Robert Millman aan *The New York Times* dat videogames als “lijm snuiven” en “een verleidelijke wereld” waren.

Videogames zijn ontworpen om verslavend te zijn. De ontwikkelaars en markten zijn in de business voor geld. Het zijn geen onschuldige promotors van entertainment. Ze zullen je tijd stelen, je hart, je heiligheid.

De multi-player online videogames zijn zo verslavend dat ze worden vergeleken met drugs. *EverQuest* heet dan “never rest” en “ever crack”, *World of Warcraft* wordt World of War Crack genoemd, *Halo 3* wordt Halodiction genoemd.

De meest verslavende games in 2015 waren de volgende: *Madden*, *Dota 2*, *Grand Theft Auto*, *Candy Crush Saga* (het bedrijf wordt gewaardeerd op \$ 7,5 miljard), *Minecraft*, *EverQuest*, *De Sims* (speler heeft almachtige controle over mensen), *World of Warcraft*, *Call of Duty* (de laatste twee worden gespeeld door meer dan 100 miljoen spelers), *Halo 3*, *Total War*, *Pong*, *Civilization*, *Diablo 3*, *Super Meat Boy*, *Team Fortress 2*, *Dark Souls 2*, *Counter Strike*, *Starcraft 2*, *Persona 4 Golden*, *Monster Hunter 3*, *Elder Scrolls*, *Angry Birds*, *Faster Than Light*, *Peggle*, *League of Legends*, *Civilization V*, *Pokemon*.

De meest verslavende en gevaarlijke zijn de MMORPG (massively multiplayer online role-playing games). Niets neemt de harten en geesten van jongeren meer in dan deze.

Zelfs in afgelegen plaatsen zoals Nepal wordt gamecompetitie populair. Een rapport over Nepalese gamers in de *Kathmandu Post* (29 augustus 2015) was getiteld “By Their Bootstraps”. Gaming begon in Nepal in internetcafés in 2010. Het Colors E-sports Carnival 2015 in de Civil Mall had 500 deelnemers die meededen aan *Defense of the Ancients* (DOTA), een multi-online gevechtsspel.

Een jongeman in onze kerk begon niet geestelijk te groeien totdat hij stopte met online multi-player videogames. Hij ging ongeveer een jaar trouw naar de kerk en leek van de Bijbelse leer te houden, maar hij boekte geen echte vooruitgang in zijn geestelijk leven. We wisten niets van zijn videogameverslaving. Sinds hij het heeft opgegeven, heeft hij grote stappen gemaakt. Hij verliet zijn seculiere opleiding om zich aan te sluiten bij onze Bijbelschool.

Een voormalige gamer in Nederland beschrijft de manier waarop de gamebedrijven verslavingen creëren:

“Ten eerste moet je weten dat op de fundamentele achtergrond van alle MMO’s, videogames (of het nu pc of console is) en smartphonegames de statistieken zijn. Ze houden bij welk niveau de karakters van de mensen zijn, welke items ze hebben verzameld, welke items ze kopen, hoe lang het duurt om die items te krijgen, en de lijst gaat maar door. Ze gebruiken de statistieken voor gerichte advertenties, brengen meer items naar voren die goed verkopen en gebruiken dit vooral om te weten wanneer ze nieuwe inhoud moeten vrijgeven.

“Voor de ‘hardcore’ spelers zoals ik, gebruiken ze ‘grinding’ wat gewoon een ander woord is voor ‘hardlopen op de tredmolen’. Ze hebben speciale inhoud nodig om spelers zoals ik verslaafd te houden, omdat we game-inhoud te snel afwerken. De gamemakers geven je groepsgebaseerde content genaamd ‘instances of raids’ waarin je machtige bazen moet uitschakelen. Dit vergt veel coördinatie en tactiek en is niet eenvoudig. Het verslaan van een baas betekent dat je personage speciale ‘armour’ (bepantsering) kan krijgen, zoals borst, benen, laarzen, handschoenen, helm en mantel of zwaarden, bijlen, bogen, ingame valuta, en de lijst gaat maar door. Om alle items te krijgen moet je maandenlang spelen en dan komt er natuurlijk nieuwe content en begint het hele ‘grinden’ opnieuw en opnieuw en opnieuw en opnieuw.

“Tegenwoordig hebben bijna alle games, of het nu op pc, console of smartphone is, de bovengenoemde verslavende componenten en nog meer. Hun doel is natuurlijk om zoveel mogelijk geld te verdienen.

Er zijn verschillen tussen elk spel, maar dit is hoe ze het doen:

1. Vroeg in het spel storen ze je niet veel. Je krijgt gratis munten, robijnen, diamanten of welke ingame valuta ze ook gebruiken om je een voorsprong te geven. Het is net genoeg om je een tijdje te laten spelen, maar niet te veel. Het doel is om je ‘verslaafd’ te maken.
2. Zodra ze je ‘verslaafd’ hebben gemaakt, beginnen ze ‘wegversperringen’ op te werpen. Er zijn over het algemeen drie manieren om voorbij die ‘wegversperringen’ te komen. Ten eerste moet je beginnen met ‘de tredmolen lopen’. Ze hopen echter dat het je te vervelend wordt om doen, en dat je toegeeft om wat ingame-valuta te kopen. Twee, je koopt ingame-valuta om jezelf voorbij de ‘wegversperring’ te kopen. Drie, je moet een advertentie bekijken die de spelmaker natuurlijk geld oplevert. Het doel is natuurlijk om je ‘verslaafd’ te houden.
3. Ze verkopen je schatkisten die als je ze opendoet items bevatten. Soms krijg je ze gratis, maar meestal niet en moet je ze openen met ingame valuta. Meestal krijg je basisitems, maar af en toe krijg je zeldzame items en heb je een oneindig kleine kans om extreem zeldzame items te krijgen. De laatste categorie is eigenlijk de ‘jackpot’ en zijn de meest begeerde items. Het doel is om ervoor te zorgen dat je schatkisten blijft kopen om de bovengenoemde jackpot te krijgen.

“Het spelen van videogames zal ervoor zorgen dat je steeds meer tijd verspilt aan het spelen van je spel en steeds minder tijd besteedt aan Bijbellezen, Bijbelstudie, gebed, naar de kerk gaan, of je zult gewoon doen alsof en stiekem spelen tijdens de preek. Geen enkele christelijke man, vrouw of kind staat boven de zonde en staat daardoor niet boven het verslaafd raken aan videogames. Je moet weten dat gamemakers JOU BESTUDEREN! Ze bestuderen de menselijke psychologie! Ze weten wat mensen drijft en ze weten hoe ze je verslaafd kunnen maken. Ik ben verslaafd geweest aan games en ik weet dat dit waar is” (‘Getuigenis van een videogamer’, www.wayoflife.org).

Videogames en moreel relativisme

Een andere waarschuwing die we zouden geven over videogames is dat veel van deze zijn geprogrammeerd met relativistische morele keuzes.

Deze keuzes omvatten zaken zoals beslissingen over het doden van een persoon of om hem te redden, om terroristen te helpen of om hen te weerstaan, om de wet te overtreden of om die te gehoorzamen. Veel spellen stellen de speler in staat om zowel goede als slechte persona’s aan te nemen.

Er wordt ons verteld dat “ongestructureerd, open spel de gamers veel keuze geeft over hoe ze zich moeten gedragen in videogames” (“Echte morele keuzes in virtuele spelwerelden”, *The Guardian*, 16 augustus 2007).

De spelen bevorderen moreel relativisme of situationele ethiek, het idee dat moraliteit verandert afhankelijk van de omstandigheden. Voorbeelden van deze games zijn *System Shock* en *BioShock* geproduceerd door Irrational Games. Ken Levine, president van het bedrijf, zegt dat geavanceerde gamingprogrammeurs “morele speeltuinen” bouwen, plaatsen waar mensen “verschillende filosofieën, principes en persoonlijkheden kunnen verkennen”.

De situatie-ethiek is ook te zien in games als *Elder Scrolls IV: Oblivion*. De personages in dit spel “hebben allemaal een gebrek aan principes”.

Vanuit bijbels perspectief is dit om minstens twee redenen gevaarlijk.

Ten eerste kan het gevallen hart van de mens, dat zich van nature aangetrokken voelt tot zonde en rebellie, gevoed en aangestoken worden.

“Weet u niet dat aan wie u uzelf als slaaf ter beschikking stelt tot gehoorzaamheid, u slaaf bent van wie u gehoorzaamt: óf van de zonde, tot de dood, óf van de gehoorzaamheid, tot gerechtigheid?” (Romeinen 6:16).

“Maar ieder mens wordt verzocht, als hij door zijn eigen begeerte wordt meegesleurd en verlost. Daarna, wanneer de begeerte bevrucht is, baart ze zonde, en wanneer de zonde volgroeid is, baart ze de dood” (Jakobus 1:14-15).

Wanneer een jongere toegestaan wordt te leven in een schijnvideowereld waarin hij ervoor kan kiezen om kwaad te doen zonder echte gevolgen, dan voedt en ontsteekt hij zijn oude natuur en wordt hij een slaaf in het proces.

Ten tweede is er het gevaar van demonische misleiding en controle. Hij is “die oude slang, de Dui-vel genoemd, en Satan, die de hele wereld misleidt” (Openbaring 12:9). Hij is “de vorst van de macht van de lucht, de geest die nu werkt in de kinderen der ongehoorzaamheid” (Efeziërs 2:2). Hij is de heerser “van de duisternis van deze wereld” (Efeziërs 6:12). Hij loopt rond op zoek naar wie hij kan verslinden (1 Petrus 5:8). Hij verblindt de geest van hen die niet geloven (2 Korinthiërs 4:4). Hij moet actief bestreden worden met “de hele wapenrusting van God” (Efeziërs 6:11-19).

De menselijke verbeelding is een belangrijk geestelijk en moreel slagveld. Als het op een wijze en goddelijke manier wordt gebruikt, kan de verbeelding geestelijke groei voortbrengen. De gelovige vindt de wil van God door “de vernieuwing van uw gezindheid” (Romeinen 12:2) en “wij breken valse redeneringen af en elke hoogte die zich verheft tegen de kennis van God, en wij nemen elke gedachte gevangen om die te brengen tot de gehoorzaamheid aan Christus” (2 Korinthiërs 10:5).

De Bijbel waarschuwt dat degenen die “het hun niet goeddacht God te erkennen” worden overgegeven aan “een verwerpelijk denken” (Romeinen 1:28), omdat alles wat de plaats van God inneemt in het hart en het leven van de mens een afgod is, en God haat afgoden (Exodus 20:3). Ik vermoed sterk dat de meeste jonge mensen die ondergedompeld worden in videogames God niet in hun kennis vasthouden tijdens dat streven, op zijn zachtst gezegd.

In het licht van de bijbelse waarschuwingen over de mogelijkheid van slavernij aan de oude natuur en demonische misleiding in de verbeelding, is het morele relativisme in videogames een recept voor geestelijke rampspoed.

Videogames en geweld

Veel videogames zijn erg gewelddadig.

Een van de meest populaire is *Grand Theft Auto*. Spelers nemen de rol aan van wetteloze, destructieve criminelen die onschuldige omstaanders, politieagenten en militair personeel doden. Het wordt een trainingmachine voor het doden van politieagenten genoemd. Sommige versies vereisen dat de speler mensen op brute manieren martelt om naar nieuwe niveaus te gaan. Seksuele elementen omvatten het inhuren en doden van prostituees (door middel van de keuze van de speler voor vuist, machete, knuppel of geweer). “Grand Theft Auto is een wereld die wordt geregeerd door de wetten van de verdorvenheid. Zie je een auto die je leuk vindt? Steel hem. Iemand die je niet mag? Stamp haar. Een agent in de weg? Blaas hem weg. Er is politie bij elk keerpunt en eindeloze mogelijkheden om

ze neer te halen. Het is 360 graden van moord en chaos” (“Kan een videogame leiden tot moord?” 60 Minuten, 17 juni 2005).

Echte moorden zijn gepleegd door mensen die obsessieve spelers van *Grand Theft Auto* waren en zelfs hebben toegegeven geïnspireerd te zijn door het spel.

Videogames en het occulte

Veel videogames zijn occult.

Het volgende is een uittreksel uit “Escaping Reality: The Danger of Role-playing Games”, Vince Londini, 22 maart 2005.

Opgroeiend in een onafhankelijke baptistengemeente werden we af en toe gewaarschuwd voor de gevaren van het occulte. Om de drie tot vijf jaar bood iemand wiens interesse was gewekt een zondagsschoolles of preek aan over hekserij, tovenarij, magie, satanisme en het occulte. Deze lessen zouden zich richten op de fantastische, bijna ongelooflijke activiteiten die worden uitgevoerd door toegewijden van deze zwarte kunsten. Na terecht gewaarschuwd te zijn om ver weg te blijven van alles wat zelfs maar in de verste verte occult is, kunnen we een paar korte gedachten horen over *Dungeon's and Dragons* (D & D). Die waarschuwingen richtten zich op het heidense / satanische materiaal dat game-auteurs zoals Gary Gygax (van D & D-faam) gebruikten als bronmateriaal voor het creëren van hun schijnbaar magische systemen en fictieve fantasiewerelden. Dat leek de omvang te zijn van de waarschuwingen die ik kreeg over rollenspellen (RPG's).

Als Jr. High-student ontdekte mijn nieuwsgierige geest bordspellen, strategische oorlogsspellen en simulaties. Mijn geest was gefascineerd door het vooruitzicht van geavanceerde make-believe met quasi-realistische weergaven van de keuzes die een generaal, WOII-teamleider of aandelenbelegger zou kunnen maken. Deze spellen, vooral de oorlogssimulaties, begonnen een toenemende hoeveelheid van mijn tijd te verbruiken, omdat ze vaak 40-80 pagina's 8,5x11 inch regelboeken en honderden kleine kartonnen counters nodig hadden om alles te vertegenwoordigen, van vlammenwerpers tot tanks tot individuele officieren op een slagveld. Echter, zoals elk lui Noord-Amerikaans kind, was ik het snel beu om deze spellen verkeerd te spelen omdat ik regel 3.4.2.3 (geen grapje) over de juiste manier van spelen was vergeten, bijvoorbeeld de kogelpenetratie van een .30cal Duits licht machinegeweer. Ik denk dat ik vergeten was om de juiste afstand te tellen voor de kogels om door te dringen en op een kaart uit te rollen om te zien of de eenheden achter het doel gewond waren. Dat had het hele verloop van de strijd kunnen veranderen, maar het gebeurde vijf beurten geleden, en ik ontdekte het pas net tijdens het opzoeken van regel 7.5.10 over vlammenwerperoperaties.

Ongetwijfeld ben je het al beu als je mijn herinnering leest! Je vraagt je misschien af wat dat met rollenspellen te maken heeft. De zomer voordat ik naar de middelbare school ging, ontdekte ik RPG's. Hoewel vergelijkbaar met oorlogsspellen en simulaties in het hebben van grote regelboeken, leerden de rollenspelregels de spelers hoe ze een interactief verhaal moesten vertellen. Het verhaal richtte zich op een personage dat door de speler wordt bestuurd. Elke speler neemt elke beslissing waarmee zijn respectievelijke personage wordt geconfronteerd terwijl het verhaal zich ontvouwt. De regelboeken boden fictief achtergrondmateriaal en een vechtsysteem om man-tot-man (of beest, al naar gelang het geval) gevechten te spelen met behulp van een verscheidenheid aan wapens. Over het algemeen waren de regels veel minder complex dan oorlogsspellen en de meeslepende escapistische aspecten van het verhaal veel intenser, juist omdat het niet werd onderbroken door obscure regels.

Ik ontdekte het 'Middle Earth Role-Playing' Game (MERP) van Iron Crown Enterprises (I.C.E.). In Jr. High vond en las ik Tolkiens beroemde *Lord of the Rings*-saga die zich afspeelt in zijn denkbeeldige wereld van Midden-Aarde. Hoewel sommige aspecten van het verhaal mijn puberale aandachts-spanne te boven gingen, genoot mijn verbeelding van het idee van elfen, dwergen, mensen en hobbits die goede magie gebruiken om orks, trollen en hun kwaadaardige bondgenoten te bestrijden. In de volgende 10 jaar zou ik de volledige trilogie drie keer lezen, het inleidende deel genaamd *The Hobbit* zo'n vijf of zes keer, en in pogingen om de trilogie opnieuw te lezen, herlas ik *The Fellowship of the Ring* meer dan 10 keer. Ik las ook enkele andere werken van Tolkien die meer achtergrondmateriaal voor zijn mythologie legden, zoals de *Silmarillion*.

Let op drie redenen waarom ik me aangetrokken voelde tot rollenspellen. Ten eerste stelde het spel dat ik vond me in staat om te doen alsof ik een personage was in een fictief verhaal waar ik al van was gaan genieten. Twee, het spel dat ik vond, speelde zich af in een fictieve wereld die ‘veilig’ was verklaard door mijn vader en moeder en leeftijdsgenoten. Natuurlijk had ik D&D al eerder in de schappen gezien, maar ik was niet het minste beetje geïnteresseerd. Ik wist dat DAT fout was. Maar de verhalen van Tolkien waren slechts onschuldige fantasie, toch? Bovendien is het maar een spelletje, nietwaar? Drie, het spel dat ik vond was beter dan alleen een verhaal lezen of tv kijken, omdat het ging om het vertellen van je eigen verhaal en het maken van keuzes om te ontdekken hoe het verhaal zou uitpakken.

O CHRISTEN, PAS OP! Het heeft 10 jaar geduurd om die zondige ‘haak’ uit mijn vlees te trekken. Mijn bedrieglijke, zelfgenoegzame, wereld-aanhankelijke hart bracht me ertoe om de wereld, vlees en duivel te helpen me goed te ‘haken’. Ik ben vandaag de dag nog steeds een zwakkere man omdat ik mijn hart heb gegeven aan rollenspellen. Laat me je alstublieft waarschuwen voor de drie belangrijkste gevaren die rollenspellen vormen voor de wedergeboren christen.

Geweld

Of het nu fantasie (dat wil zeggen quasi-middeleeuws met tovenarij erin gegooid) betreft, science-fiction, horror of historische, role-playing games, ze bevorderen en verheerlijken meestal geweld. In de kern gaat het over het doden of verslaan van iemands tegenstanders om rijkdom, bezittingen en ‘ervaring’ te verwerven. De speler gebruikt deze verworvenheden vervolgens om zijn personage beter uit te rusten en te trainen om betere mogelijkheden te bieden voor het doden of verslaan van krachtigere tegenstanders.

Hekserij

Hoewel dit aspect van rollenspellen tijdens mijn vormende jaren aan bod kwam, geloofde ik dwaasweg dat er ‘goede’ magie kon zijn in plaats van ‘slechte’ magie. Bijna elke RPG bevat ‘magie’ waarbij de regels proberen de ingebeelde effecten van magische bezweringen en vaardigheden te spelen. Science-fiction of ‘horror’ RPG’s zullen zich het bestaan van ESP, telepathie en andere ‘psionische (psi) krachten’ voorstellen met in principe hetzelfde effect.

Het personage van de speler gebruikt toverspreuken en magische items in fantasiespellen (psi-krachten en niet-bestaande technologische apparaten in Sci-Fi-gaming) als een snelkoppeling om tegenstanders te verslaan die het vermogen van het personage te boven gaan. Vanaf hier zal ik meestal verwijzen naar fantasy-rollenspellen, maar je kunt de termen voor de andere genres invullen zoals ik deed voor Sci-Fi in de vorige zin.

Magie in deze games wordt als een goede zaak beschouwd, veel opgezocht om voordeel te behalen, zoals: toverspreuken, drankjes, amuletten, toverstokken, rollen, runen (cryptisch magisch schrift), armbanden, ringen, halskettingen, magische wapens, magische wapenrusting en magische kleding. Als jonge christen wist ik dat magie slecht was, maar we genoten zo van de speleffecten van de magische spreuken en items, dat onze games er steevast veel van hadden. We zouden geen echte spirituele realiteiten zoals demonen of de hel spelen, maar we genoten van magische zwaarden en spreuken, en we dachten dat we er “goed” mee konden doen. Wat een vloek!

Anti-God Wereldbeeld

Hoewel de hekserij-aspecten van de meeste fantasie-RPG’s af en toe aandacht krijgen van onze kansels, wordt dit laatste aspect vaak genegeerd. Een hele preek zou hier gebracht kunnen worden tegen het gebruik van fictie, films, wellust en games om te ontsnappen aan het denken over de werkelijkheid en Geestelijke waarheden.

Het is net zo anti-God Hem te negeren, als Hem te vervloeken of aan te vallen.

Met betrekking tot rollenspellen worden God, Christus, verlossing van de zonde, het evangelie, de hemel en de hel ofwel bespot door deze spellen of verdraaid en vervormd buiten de schriftuurlijke erkenning. De spelers worden gevoed met ideeën, houdingen en filosofieën over geestelijke waarheden vanuit een zeer heidens perspectief.

De meeste wedergeboren zielen die verstrikt raken in rollenspellen hebben dit punt waarschijnlijk nooit doordacht. Maar wat je God echt vertelt als je een spel speelt dat verheerlijkt wat God tegenstaat of Zijn bestaan negeert, is: ‘Dank voor het scheppen van de wereld, sterven voor mijn zonden, mijn ziel te redden, me te verzegelen met uw Geest en uw Woord te bewaren voor mijn opbouw, maar ik zou mijn tijd liever besteden aan het doen alsof ik een denkbeeldige wereld verken waarvan de auteurs rebelleren tegen uw bestaan door u niet in te sluiten. Ik weet dat U begrijpt dat ik mijn plezier moet hebben’.

Welke ware gelovige zou dit ooit verbaal voor Gods aangezicht willen zeggen? Maar hoevelen vertellen God dit door hun daden?

Volgens Psalm 10:4 is een van de gedragingen van de goddeloze zijn weigering om voortdurend aan God te denken. ‘De goddeloze, met zijn neus trots omhoog, onderzoekt niet. Al zijn gedachten zijn: Er is geen God!’

Het gevaarlijkste aspect van rollenspellen is niet hun zondige inhoud (hoewel die gevaarlijk is), maar de verleiding waarmee de speler wordt geconfronteerd om over het spel te mediteren, toekomstige scenario’s voor het spel in te beelden en te berekenen hoe verschillende situaties uit de echte wereld te spelen. **Met andere woorden, deze spellen hebben een groot vermogen om je geest voortdurend af te leiden van geestelijke waarheden en realiteit.**

Ik wil niet de vernederende details delen van de games waar ik een kort seizoen naar terug ben gegaan, of de onverstandige, zondige aankopen die ik heb gedaan. Voor mij was het opgeven van het rollenspel veel gemakkelijker dan het opgeven van goddeloze, wereldse computerspelletjes die net zo zondig zijn als de games die ik heb beschreven, omdat ze veel van dezelfde elementen bevatten. In de loop van mijn adolescentie heb ik op dwaze wijze maanden en jaren besteed aan het vormen van deze zondige gewoonten en genegenheden. Ze verdwenen niet zomaar toen ik besloot dat ik wilde dat ze weg zouden gaan. Pas op voor de gevaarlijke ‘haken’ van de zonde! (‘Escaping Reality: The Danger of Role-Playing Games’, 22 maart 2005).

(Ik ben bedroefd om te melden dat Londini enige tijd na dit te schrijven de bediening verliet en terugging naar zijn videogameverslaving, maar dit voegt een nog luider waarschuwing toe aan de gevaren die hij blootlegde en de ‘haken’ die dergelijk gamen in de gebruikers veroorzaakte).

Zelfs veel van de meer onschuldig lijkende videogames zijn diep geassocieerd met het occulte.

Denk aan de huidige rage, **Pokémon Go**¹. Pokémon bevordert de zoektocht naar occulte kracht. De kaarten worden ‘energiekaarten’ genoemd. Spelers houden zich bezig met “doen alsof” occulte oorlogvoering. Er is niets onschuldigs aan Pokémon. Het is een slimme poging tot demonische mind-control. Bijna van de ene op de andere dag werd het de populairste mobiele game in de Amerikaanse geschiedenis, waardoor de beurswaarde van mede-eigenaar Nintendo met meer dan 50% toenam. Pokémon Go, de nieuwste iteratie van de bijna 20 jaar oude Pokémon-franchise, betreft spelers in een ‘augmented reality’ waarin ze Pokémons proberen te vinden en te vangen die verborgen zijn in de echte wereld. De *Australian Business Review* heeft gesuggereerd dat het een ‘keerpunt’ kan zijn in de ontwikkeling van virtual reality” (“Pokémon Go-rage trekt gamers naar de kerk”, *Baptist Press News*, 15 juli 2016). Het spel “gebruikt de camera van de mobiele telefoon om de perceptie te creëren dat de Pokémon-personages zich eigenlijk voor de spelers bevinden”. Het is zo boeiend en verslavend dat mensen hun auto’s hebben laten crashen en in gevaarlijke situaties zijn terechtgekomen. Twee mannen vielen onlangs van een klif in de buurt van San Diego terwijl ze betrokken waren bij het spel.

Pastor David Brown, First Baptist Church of Oak Creek, Wisconsin, die in 1999 de moeite nam om *Pokémon* te onderzoeken en de test van Gods Woord erop toe te passen, zegt: “De naam *Pokémon* is afgeleid van POCKEt MONster. ... Een van de eerste dingen die ik deed, was uitzoeken wie de Trading Card Game produceerde. Hier is een exact citaat van de webpagina van de producent - ‘The *Pokémon* Trading Card Game is een nieuw verzamelbaar kaartspel dat is gemaakt en gedistribueerd

¹ Over Pokemon: <https://bijbelonderwijs.nl/occult-en-licht/het-probleem-met-pokemon/>, http://www.verhoevenmarc.be/PDF/Pokemon_A4.pdf. Pokémon is een mediafranchise, eigendom van The Pokémon Company, die rond 1995 werd opgericht door Satoshi Tajiri. (Wiki).

door *Wizards of the Coast*. Hetzelfde bedrijf dat het best verkochte spel maakte ... *Magie: De Bijeenkomst*. *Wizards of the Coast* is ook eigenaar van TSR, de producenten van *Dungeons & Dragons*. Toen ik ontdekte wie de eigenaar was van de Amerikaanse *Pokémon* Trading Card Game-rechten, wist ik dat het niet alleen een onschuldig kaartspel was voor basisschoolkinderen. [De *Pokémon* rap mantra zegt]: 'I will travel across the land / Searching far and wide / Each Pokémon to understand / The power that's inside / Gotta catch them all'. Zeker, het is een spel, maar een spel dat God niet verheerlijkt! Als God zegt dat iets verkeerd is, dan is het verkeerd, ongeacht in welke vorm het bestaat. Niet alleen dat, maar veel van de kinderen die dit spel spelen, worden werkelijk verleid om de principes te geloven die het spel subtiel leert" (Dave Brown, "The Problem with Pokémon", http://www.verhoevenmarc.be/PDF/Pokemon_A4.pdf).

In de officiële literatuur worden de hoofdpersonen van het spel beschreven als eigenwijs, koppig, bekvechtend, hormonaal, met een fascinatie voor het "scoren" bij het andere geslacht, egocentrisch, wraakzuchtig, irritant en vatbaar voor cross-dressing (transvestitisme/transvestie)!

Pokémon bevordert de zoektocht naar occulte macht. De kaarten worden 'energiekaarten' genoemd. Spelers "doen alsof" ze bezig zijn met occulte oorlogvoering. Momenteel zijn er 729 soorten *Pokémon*-monsters en 151 daarvan worden gezocht door *Pokémon* Go-spelers. Twee van hen heten *Abra* en *Kadabra*, lang geassocieerd met magie. De *Abra*-kaart bevordert het vermogen om gedachten te lezen. Het *Kadabra*-personage heeft een pentagram op zijn voorhoofd. Wat een ongelooflijk gevaarlijke, slechte invloed voor kinderen! *Nintendolife* zegt dat er giftige typen, paranormale typen, duistere typen, feeëntypen, drakentypen en spooktypen zijn.

Er is niets onschuldigs aan *Pokémon*. Het is een slimme poging tot demonische mind-control. Voor meer informatie over de gevaren van *Pokémon* zie "The Problem with Pokémon" van David Brown, http://www.verhoevenmarc.be/PDF/Pokemon_A4.pdf.

Videogames, Gods naam ijdel gebruiken en gewelddadige gedachten

"Ik heb spelletjes gespeeld die extreem geweld bevatten en de naam van de Heer ijdel gebruiken. *GTA* [Grand Theft Auto] is zo'n spel. Het misbruikt de naam van de Heer bijna voortdurend en stelt je in staat om overspelige handelingen en moorden uit te voeren door een hoer op te pakken, ergens rustig naartoe te gaan, een item uit de prijslijst te kiezen (ik zal het hier niet noemen omdat het te slecht is). Nadat je klaar bent, dood je haar en krijg je het geld terug. Ja, de game belooft je daarvoor. Het eindresultaat was dat ik de naam van de Heer ijdel begon te gebruiken, vuile taal gebruikte die ik hier niet zal noemen, en vermakelijke gedachten had over geweld. Videogames die de naam van de Heer ijdel gebruiken, en geweld, tovenarij en dergelijke gebruiken, zijn niet onschuldig en vormen een groot geestelijk gevaar" ('Getuigenis van een videogamer', www.wayoflife.org).

Videogames en spirituele wonden en littekens

Een jongere denkt misschien dat hij een tijdje met videogames kan rommelen en ze later achter zich kan laten als hij serieuzer wordt in het leven.

Maar rommelen met zonde laat altijd littekens na. Een vader illustreerde dit aan zijn zonen door ze wat spijkers in een houten deur te laten slaan. Toen zei hij: "Haal ze eruit". Terwijl de spijkers verwijderd konden worden, bleven de gaten achter. Dat is wat er gebeurt met degenen die met de wereld rommelen. Het laat wonden en littekens achter, zelfs als men berouwvol is.

"Het was lang geleden dat ik dwaas met deze games speelde en de schade in mijn leven blijft tot op de dag van vandaag" ('Getuigenis van een videogamer', www.wayoflife.org).

"In de loop van mijn adolescentie heb ik op dwaze wijze maanden en jaren besteed aan het vormen van deze zondige gewoonten en genegenheden. Ze verdwenen niet zomaar toen ik besloot dat ik wilde dat ze weg zouden gaan. Pas op voor de gevaarlijke haken van de zonde! (Vince Londini, 'Escaping Reality: The Danger of Role-Playing Games', 22 maart 2005).