

HOE DEFENSIE WERFT MET COMPUTERGAMES

# 'IK HEB JE, MOTH ERFUCKER!'

Door Nick Kivits | Illustraties Kristof Luycks@Shoparound

GAMES ZIJN STOER EN DE DOELGROEP VAN DEFENSIE GAMET. ÉÉN PLUS ÉÉN IS TWEE. DE KONINKLIJKE LANDMAGT ZET GEWELDDADIGE GAMES IN OP OPEN DAGEN EN ANDERE WERVINGS-EVENEMENTEN. CDA-KAMERLEDEN ROEPEN OP ER VOORZICHTIG MEE OM TE GAAN. 'URUZGAN IS GEEN SPELLETJE.'

**T**wee minuten nog,' schreeuwt een jonge bevelhebber naar zijn troepen. Heel even staat de veldslag op pauze terwijl het team ongevoefde soldaten hun geweren inspecteert.

Daarna barst de strijd weer los. De blikken strak op... het beeldscherm. Terwijl de linkerhand als een bezetene over het toetsenbord ratelt, vliegt de rechterhand met muis en al over het bureau. Een van de jonge soldaten legt aan en vuurt.

*Headshot!*

'Ging goed, of niet? Nu kun je volgende week komen intekenen voor het echte werk.' Landmachtmajoor Ad-Jan van Andel kijkt toe tijdens de virtuele veldslag waarin twee groepen van vijf spelers elkaar proberen uit te schakelen. Als de gamesoldaten na een wedstrijd van vijftien minuten de virtuele wereld uit geslingerd worden, moeten ze terug naar de werkelijkheid: een gymzaal met baskets en klimmuren, die is omgebouwd tot tijdelijke computerruimte voor de Landmachtdagen, de jaarlijkse open dag van de Koninklijke Landmacht.

De beste virtuele soldaat krijgt een cd'tje met demo's mee. Kan hij thuis nog even flink oefenen. En heel soms wordt de winnaar even aangeschoten door Van Andel, die de actie van een afstandje in de gaten houdt: 'Een positief gesprek of een opmerking kan ze net wat meer prikkelen. Ook als het gaat om daadwerkelijk inschrijven.'

## HIGHSCHOOL DROP-OUTS

Het klinkt als een werfactie in een gemiddeld Amerikaans winkelcentrum, waar legerfanatiekelingen proberen jonge jongens en meiden over



## 'Jongens die het leger in gaan, hopen natuurlijk dat ze minstens één keer onder vuur komen te liggen'

te halen zich aan te sluiten bij het leger. Het ideaalbeeld van zo'n nieuw legerjoch: een *high-school drop-out* van om en nabij de 20 jaar oud. 'Hij is niet mislukt, maar ook niet geslaagd en echt nog heel erg aan het zoeken naar wat hij wil,' stelt gameonderzoeker David Nieborg van de faculteit Mediastudies van de Universiteit van Amsterdam. 'En wat doen die jongens allemaal in hun vrije tijd? Die gamen!'

In zijn onderzoek *Tapping into the Popular Culture of America's Army, the Official U.S. Army Computer Game* schrijft Nieborg over de relatie tussen het leger en games. Hoewel hij zich vooral op het Amerikaanse leger en de door dat leger uitgebrachte videogame *America's Army* richt, ziet hij ook het Nederlandse leger meer interesse voor videogames ontwikkelen. 'Je moet gaan waar je doelgroep zit. Er is geen dienstplicht meer, dus moet je mensen overhalen zich bij het leger aan te

### TERREURGAMES

In de simulatiegame *Virtual Battle Space 2* zijn wij de westerse troepen die de kwade terroristen uit moeten schakelen. Een standaard-scenario, niet alleen voor simulatie, maar ook voor de commerciële oorlogsgames. Behalve als we het internet afstruinen voor speciale aanpassingen, de zogeheten *mods*.

Na het installeren van zo'n mod voor het onwijs populaire strategische oorlogsspel *Battlefield 2*, rennen we ineens rond als een islamitische vrijheidsstrijder die de Amerikaanse indringers moet vernietigen. De mod in kwestie is een projectje van de technische tak van Al Qaida. Het doel is hetzelfde als dat van bijvoorbeeld *America's Army*: zieltjes winnen voor de heilige oorlog. Maar dan voor de andere partij dus. Steeds meer organisaties grijpen wereldwijd naar games. Het bekendste voorbeeld is de Hezbollah. De game *Special Force* en opvolger *Special Force 2* vliegen in Libanon de winkels uit. Gamers spelen de strijd na die Hezbollah tussen 1982 en 2000 tegen Israël voerde. Geheel belicht vanuit het perspectief en de opvattingen van Hezbollah natuurlijk.



sluiten. Dan moet je de voordelen benadrukken. De stoere kant van oorlog dus. Jongens die het leger in gaan, hopen natuurlijk dat ze minstens één keer onder vuur komen te liggen.'

In de gymzaal van het militaire complex in Amersfoort waar de Landmachtdagen gehouden worden, lijkt het benadrukken van die stoere kant aardig te lukken. De hal hangt vol posters, flyers en andere beelden uit *Virtual Battle Space 2* (VBS2),

de game die defensie gebruikt om soldaten te trainen. 'We zijn hier vooral om te laten zien wat we doen. Deze simulatoren – we noemen ze geen games – gebruiken we ook in het dagelijks leven om te trainen voor echte oorlogen. We leren samenwerken in werelden als deze,' aldus Van Anel. 'Maar het is aan de andere kant wel enigszins waar dat we VBS2 op de Landmachtdagen ook gebruiken om jongeren enthousiast te

maken voor het leger. Daar draaien zulke open dagen natuurlijk ook om.'

### OVERTUIGINGSKRACHT

Het gebruiken van games om personeel te werven is een strategie die is overgewaaid uit de Verenigde Staten. Bij het Franklin Mills-winkelcentrum in het Amerikaanse Philadelphia staan bijvoorbeeld grote, sterke pc's en spelcomputers te brommen.

De onderliggende boodschap: speel een game en je weet hoe het is om in een oorlog te zitten.

Dat de pc's opgesteld staan in het Army Recruitment Center is extra makkelijk. Zo kunnen fanatiekelingen meteen intekenen. 'Kennelijk werkt het,' denkt gamedesignconsultant Niels 't Hooft. 'Games hebben een enorme overtuigingskracht. Dat komt omdat je echt intensief bezig bent. Je zit er veel meer in dan wanneer je er alleen maar over leest of het op televisie ziet. De Tweede Wereldoorlog was nog nooit leuk, totdat de game *Call of Duty* op de markt kwam.'

Maar met het gebruiken van games als wervingsmiddel moet op zijn minst voorzichtig omgesprongen worden, vindt CDA-Kamerlid Raymond Knops. 'Uruzgan is geen spelletje. Mensen moeten niet denken dat het hetzelfde is, en dat is wel een beetje de boodschap die zulke games tijdens wervingsdagen overbrengen.'

Samen met zijn collega Mirjam Sterk stelde Knops Kamervragen aan minister Rouvoet van Jeugd en Gezin en staatssecretaris Jack de Vries van Defensie over het gebruiken van gewelddadige games tijdens wervingsevenementen. 'Het is leuk dat je als defensie heel cool wilt zijn om veel jongeren te trekken. Van die jongens moet defensie het hebben. Maar ze moeten wel voorzichtig zijn. Vooral op plekken waar heel jonge kinderen komen. Zij zien het verschil nog niet tussen werkelijkheid en games.'

Het gebruiken van games op open dagen van defensie geeft volgens CDA'er Sterk een verkeerd beeld aan de bezoekers. 'Onze mensen die uitgezonden worden leren vooraf op een verstandige manier met geweld omgaan. Games doen dat juist niet. Ik snap het dilemma van defensie wel. Zij hebben ICT'ers nodig, en een groot deel van hen gamet. Maar ik denk niet dat dit de juiste manier is. Het valt op dat defensie steeds vaker aanwezig is bij evenementen waar jongeren zijn. Dit is daar een onderdeel van. Maar het brengt wel risico's met zich mee. Er zijn genoeg andere manieren om jongeren te benaderen.'

Het Wetboek van Strafrecht biedt volgens zowel Knops als Sterk de oplossing. De games zouden verboden moeten worden, omdat het tonen van schadelijke afbeeldingen aan jongeren onder de 16 jaar niet mag.

### BIJZONDERE WERVINGSACTIE

Twee weken na de Landmachtdagen klinken er schoten vanuit twee enorme loodsen van een militaire basis in Coevorden. Ook dit keer zijn ze virtueel. Van het militaire materieel dat normaal in de loodsen ligt opgeslagen, is niets meer te zien. Kilometers kabel verbinden honderden pc's en beeldschermen met elkaar. Daartussen zitten een slordige vijfhonderd gamers verstopt. Allemaal voorzien van een headset en met tientallen literflessen Red Bull binnen handbereik.

## BEREID JE THUIS VOOR OP EEN OORLOG

### BATTLEFIELD 1942

**Wat leer je? Samenwerken.**

Hoewel je de game ook in je eentje kunt spelen, ligt het zwaartepunt op online spelen met anderen. In teams moeten spelers de tegenstander uitroeien. Wie de groep achterlaat om in zijn eentje de held te spelen, komt niet levend terug. Nadeel is wel dat de game onrealistisch is. Je kunt met een gevechtsvliegtuig op de kop landen en er zonder kleerscheuren vandaan lopen. Dat gaat in Uruzgan toch anders.

### CALL OF DUTY

**Wat leer je? Incasseren.**

Eén of twee welgemikte schoten en we zijn dood. In tegenstelling tot andere games, waarbij we regelmatig kogelregens van honderden projectielen overleven. Welk deel van de *Call of Duty*-serie (inclusief *Modern Warfare*) maakt niet uit, allemaal realistisch. Nadeel: je speelt alleen en traint dus wel je snelheid, maar niet je samenwerkingstechnieken.

### WORLD OF WARCRAFT

**Wat leer je? Samenwerken.**

*World of Warcraft* is een vreemde eend in de bijt, omdat de game in een fantasiewereld speelt, in plaats van in een oorlog. Maar ook fantasiewerelden kennen oorlogen, alleen dan met andere wapens. Op internet wordt de game gespeeld door meer dan elf miljoen mensen, die er iedere maand 15 dollar voor neertellen. Daarmee is het met afstand het grootste leger op aarde. WoW is een spel voor de eenling, maar later is samenwerken een *must*. Samenspelende groepjes gaan daardoor veel lijken op kleine legermachten, waarin ieder zijn eigen functie heeft.

### RED ALERT 3

**Wat leer je? Leidinggeven.**

Als legerleider sturen we onze troepen de strijd in. Zelf lopen we geen gevaar, maar we willen natuurlijk zo min mogelijk manschappen verliezen. Nadeel: weinig samenwerking, ook niet online. Het is ieder voor zich.

Het is een LAN-party, waar gamers samenkomen om virtueel oorlog te voeren. Ze komen uit het hele land en sleuren hun eigen computers mee. In de gamewereld is het een bekend fenomeen. Maar in dit weekend is het wel de eerste keer dat een dergelijke LAN-party mede georganiseerd wordt door de Landmacht. Een 'bijzondere

## 'Werven is een vies woord. Dat suggereert dat we op slinkse wijze jongeren proberen over te halen zich aan te sluiten bij het leger'

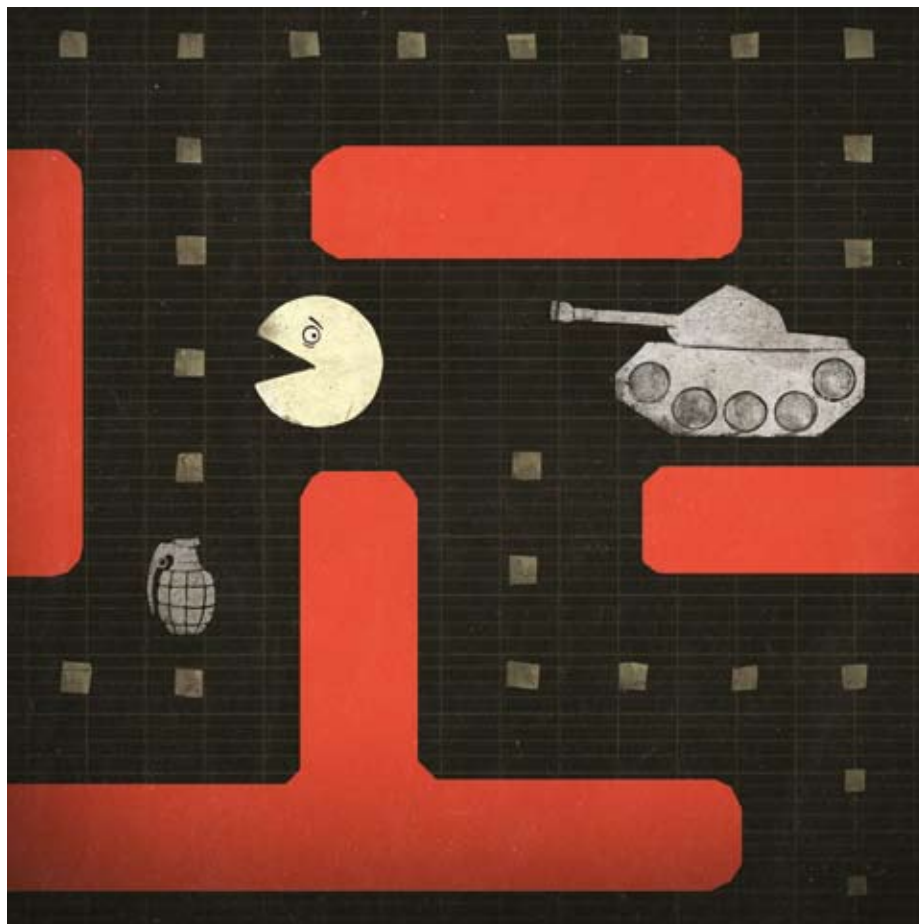
wervingsactie' noemt de website van de Landmacht het zelf. Tussen de games door wordt er tijdens de LAN-party met echte pistolen gezwaaid. Gewoon, om gamers eens te laten weten hoe dat nou voelt. Tussendoor kunnen de gamers nog even een potje paintballen of meedoen aan het ochtendreveil. Want een soldaat moet ook fit zijn.

Staatssecretaris van Defensie Jack de Vries noemt de LAN-party in zijn antwoord op Kamervragen van Knops en Sterk een pilot, 'om te bezien of via dit evenement jongeren die tot de specifieke IT-doelgroep behoren, geïnteresseerd kunnen worden voor IT-functies bij Defensie.' Volgens De Vries wordt het evenement momenteel geëvalueerd. 'De door de deelnemers meegenomen games zijn daarvan onderdeel.'

'Werven is een vies woord,' vindt Landmachtwoordvoerder Detlev Simons. 'Dat woord suggereert dat we op slinkse wijze jongeren proberen over te halen zich aan te sluiten bij het leger. Dat is niet zo. We zijn heel transparant. We hebben geen verborgen agenda's.'

### ONMISBARE TRAINING

Tarin Kowt. Een stad midden in de woestenij. En de plek waar de Nederlandse soldaten van de ISAF-missie in Afghanistan gelegerd zijn. Speciaal daarom werd de plek nagebouwd in *Virtual Battle Space 2*. De simulator lijkt in alles op een computergame: prachtige omgevingen, veel verschillende missies met een wapenarsenaal om u tegen te zeggen. Maar toch is het volgens landmachtwoordvoerder Detlev Simons geen spelletje. 'Het spel is maar éénderde deel van de training. Voordat het spel gespeeld wordt, krijgen de soldaten eerst een uitgebreide briefing, met daarin de missie. En naderhand wordt de gespeelde missie uitvoerig doorgesproken bij de *after action review*. De bevelhebber kijkt mee, dus die kan zien waar het mis gaat. Wie er bijvoorbeeld slecht communiceert. Zo kunnen we heel gericht trainen. Zelfs in hartje juli kunnen we in het besneeuwde Tarin Kowt van de winter rondlopen. Het is onmisbare training.'



Het inzetten van games op LAN-party's en de Landmachtdagen maakt volgens Simons deel uit van een bredere strategie. 'Bij grote sportevenementen sturen we ook onze sportinstructeurs. Dat is normaal in onze aanpak. We laten zien hoe we werken en dat we enorm trots zijn op onze simulatiesoftware.'

De vijfhonderd gamers die aanwezig zijn op LAN-macht zijn dé doelgroep van het leger. Al dat virtuele geschiet en oorlogvoeren geeft fanatieke gamers volgens TNO-onderzoek een beter tactisch inzicht en leert hen volgens onderzoek van de universiteit van Rochester beter richten.

Dat weet ook defensie. Even bladeren door de gamemagazines en -websites die Nederland rijk is, laat verrassend veel advertenties van defensie zien. 'We willen niet specifiek gamers enthousiasmeren,' aldus Landmachtwoordvoerder Simons, 'maar ze bevinden zich wel precies in de doelgroep die wij ook willen aanboren.'

Uiteindelijk solliciteren van de vijfhonderd gamers op LAN-macht enkele tientallen voor een functie bij de Landmacht. Volgens gameonderzoeker David Nieborg is dat logisch. 'Niet alle gamers zullen een carrière bij defensie zien zitten. Maar als slechts een klein deel van de gamers zich aansluit, hebben ze de investeringen al terugverdiend. En ze besparen niet alleen geld op jongeren die zich aanmelden, maar ook op jongeren die na het spelen

van een game ineens niet meer bij het leger willen omdat ze het gevaarlijk vinden.'

### VIRTUEEL DOOD

In de tot gamehal omgebouwde loods klinkt het na drie dagen knallen nog steeds alsof er een oorlog gevoerd wordt. Veel gamers dragen dan wel headsets, maar laten zich in hun enthousiasme meesleuren. 'Ik heb je, *motherfucker!*' Verderop schiet het beeld op zwart. Virtueel dood!

Als ik je neerschiet, ben je dood. Het is een waarheid als een koe. Maar die zie je niet terug in games, ook niet in de games die defensie gebruikt tijdens hun werfcampagnes. Doodgaan zou het meteen een stuk minder leuk maken.

En dat is volgens Nieborg net het grote probleem wanneer games door het leger gebruikt worden voor werving. 'Je moet er terughoudend mee zijn in het gebruik. Oorlogsgames trivialisieren. Het is altijd het goede tegen het kwaad. Er is weinig ruimte voor nuances. Games wekken de indruk dat oorlog eerlijk is. Dat iedereen evenveel wapens heeft en dat de groepen van gelijke sterkte zijn, maar dat is niet zo. En in games draait oorlog altijd om geweld. Maar oorlog is veel meer dan dat. Het draait toch vooral om het heropbouwen van een land. En dat aspect krijgen gamers niet te zien. Die zien alleen het geweld.'

Reageren? [reactie@revu.nl](http://reactie@revu.nl)