

# Wie kijkt er mee in de slaapkamer?

## NSA-dossiers

Nieuwe documenten van klokkenluider Edward Snowden tonen aan dat inlichtingendiensten zeer geïnteresseerd waren in de gamewereld en gamers.

Door **David Nieborg** en **Arjan Terpstra**

**M**et de aankoop van een Xbox One haal je een apparaat de huiskamer in met een camera en een microfoon. De Orwelliaanse nachtmerrie van een Big Brother die alles ziet en hoort wat zich in de privésfeer afspeelt is weer een stapje dichterbij gekomen. De Amerikaanse National Security Agency (NSA) en de Britse tegenhanger GCHQ zijn actief geweest in online games als *World of Warcraft* en in de virtuele wereld van *Second Life*, zo bleek uit nieuwe onthullingen uit de koker van de Amerikaanse NSA-klokkenluider Edward Snowden. Nieuwe informatie is dat ook Xbox Live, de online dienst van de Xbox spelcomputers, is gecompromitteerd.

Maandag kwam 82 pagina's met als 'top geheim' geclassificeerde documenten online op website ProPublica.org, ondersteund met artikelen van *The Guardian* en *The New York Times*. Ze beschrijven minutieus hoe online gamewerelden in elkaar steken en waar kansen liggen voor infiltratie, werving van spionnen en datamining, alles in het kader van terrorismebestrijding. Opvallend is het nauw verholen enthousiasme: de Britten worden bestempeld als 'gretig' en games



Poster van **Starcraft II: Wings of Liberty** op de gamebeurs in Anaheim, Californië.

en virtuele werelden 'bieden een kans' - dit laatste met uitroepteken.

Wie de 82 pagina's tegen het licht houdt, ziet een mix van oude en nieuwe feiten. Deels bevestigen ze eerdere vermoedens. Begin 2008 berichtten de *Washington Post* en Nederlandse media al over het Amerikaanse ministerie van Defensie en de CIA die actief zouden zijn in *World of Warcraft* en *Second Life*. Een onderzoekstak van het leger kwalificeerde de opkomst van virtuele wereld destijds als 'de volgende frontier', een voor analisten onbekende wereld waar een zekere weteloosheid geldt.

## De Orwelliaanse nachtmerrie komt een stapje dichterbij

Uit de documenten van Snowden blijkt dat de overheidsdiensten veel verder zijn gegaan dan eerder werd aangenomen. Zo heeft het Britse Government Communications Headquarters (GCHQ) een 'robuuste inspanning' geleverd om 'exploitatie modules' te ontwikkelen voor *World of Warcraft*, maar ook Xbox Live - waar zo'n 48 miljoen gebruikers geregistreerd staan. Na een testronde is het gereedschap naar verwachting in april 2008 in gebruik genomen; in september dat jaar wordt gemeld dat het gelukt is 'discussies te vangen' van verschillende Xbox Live-gebruikers.

Het hacken van de Xbox Live dienst door Britse spionnen komt voor eigenaar Microsoft op een buitengewoon ongelegen moment. Haar nieuwe spelcomputer, de Xbox One, maakt

voor zowel de games als andere media-uitingen gebruikt van de zogenaamde 'Kinect-sensor', een pootje met camera's en microfoons die de gebruiker volgen. Al sinds mei Microsoft het apparaat aankondigde worden er privacy-vragen gesteld over de Kinect. Big Brother, zei u? Kinect kijkt direct de huis- of slaapkamer in - en de kans bestaat dat gretige Britten meekijken. Zonder toestemming van Microsoft, dat dinsdag aangaf niet op de hoogte te zijn van eventuele infiltratie.

Of de situatie op dit moment zo erg is als geschetst, kan niet uit de Snowden-documenten worden afgeleid. De documenten zijn gedateerd op de jaren 2007 - 2009, toen *World of Warcraft* (in 2008 10 miljoen geregistreerde gebruikers) en *Second Life* op hun hoogtepunt waren, maar de Kinect nog niet op de markt was. Ze beschrijven dus een oude situatie, en zeggen niets over infiltratie van hedendaagse online *communities*, games en werelden. Wel geven ze een inkijkje in de mentaliteit van inlichtingendiensten.

De gelekte documentatie bestaat uit een paar korte memo's en een lijvig geheim rapport van het Amerikaanse bedrijf SAIC over de mogelijkheden van games voor inlichtingendiensten. In de zomer van 2006 haalde dit bedrijf deze krant omdat het een satirisch filmpje van een Nederlandse fan van schietspellen per abuis aanzag voor jihadistische propaganda. Dit tot grote hilariteit van de online gamegemeenschap. Opvallend is dat in het gelekte SAIC rapport de analysefout niet is hersteld, wat de zorgen om overheids-surveillance in games alleen maar groter maakt: niet alleen begrijpen de diensten het spelletje niet, er wordt ook niet geleerd van eigen fouten.