



Een groot Nederlands [denker](#) zei ooit dat je het pas gaat zien als je het door hebt.

En dat is nu precies dat wat zo goed als totaal ontbreekt in onze huidige maatschappij.

De Telegraaf kwam deze week [met een artikel](#) waarin ze trots melding maakten van het feit dat ze het voor elkaar hadden gekregen om gewelddadige spellen bij gevangenen in Vught weg te halen.

Klaarblijkelijk was de situatie daar dat veroordeelde terroristen in hun cel mogen beschikken over dingen zoals een Playstation of een vergelijkbaar apparaat. Deze worden dan voorafgaand aan gebruik helemaal uitelkaar gehaald zodat er niets naar binnen wordt gesmokkeld, maar er wordt niet gekeken naar de spelletjes die ze daarop spelen.

En zoals nu blijkt zijn vooral de schietspellen heel populair, zoals Grand Theft Auto, Brothers in Arms – Earned in Blood, Halo 4 en Call of Duty.

Dit zijn spellen waarbij je vaak door de ogen van de schutter kijkt en andere mensen volledig aan flarden kunt schieten.

Nu is er na aandringen van de Telegraaf besloten dat de gevangenen in Vught voortaan niet meer dat soort spellen mogen spelen.

*De spellen zijn deze maand verwijderd. Dat gebeurde een paar dagen nadat deze krant daarover vragen stelde. „Spellen waarin geweld voorkomt, achten wij niet wenselijk voor de TA-doelgroep”, zegt een woordvoerder namens de Dienst Justitiële Inrichtingen.*

De filosofie is dan uiteraard dat het spelen van zeer gewelddadige spellen echt geweld in de hand werkt. Als voorbeeld wordt in de gedrukte Telegraaf nog even [Tristan van der Vlis](#) aangehaald, de man die in Alphen aan de Rijn een aantal mensen doodschoot.

Een bericht in [het AD van 2011](#)

*De koele wijze waarop Tristan van der Vlis (24) zijn slachtoffers doodde in Alphen aan den Rijn, vertoont bizarre gelijkenis met de manier waarop hij zijn fictieve slachtoffers vermoordde in zijn favoriete computerspel: Modern Warfare 2.*

*In het spel mikt de spelers op ongewapende, willekeurige en onschuldige burgers. Exact zoals Tristan deed. Als de speler uit de lift stapt, maait hij in rijen wachtende burgers neer. Zelfs vluchtende en doodsbangе doelwitten krijgen een regen van kogels op zich afgevuurd.*

*De beelden lijken welhaast een reconstructie van de getuigenissen van de Alphenaren die zich zaterdag rond het middaguur in het winkelcentrum begaven.*

Als er inderdaad een aantoonbaar verband is tussen het spelen van gewelddadige spellen en het overgaan tot gewelddadige acties in het werkelijk leven, waarom wordt de jeugd dan overspoeld met dit soort spellen?

Als volwassen gevangenen tegen zichzelf beschermd moeten worden door het weghalen van deze spellen, waarom kunnen kwetsbare pubers dan dit soort spellen naar hartenlust spelen?

Voor het antwoord moeten we waarschijnlijk toch weer kijken [naar de satanische agenda](#) die op dit moment tijdelijk de wereld overheerst. Dezelfde agenda die ervoor zorgt dat onze jeugd op een permanente basis wordt blootgesteld aan [satanische symboliek](#) in muziekvideo's en tijdens concerten.

Het is allemaal onderdeel van de satanische programmering van kinderen die opgroeien met bloederig geweld als de norm en steeds vroeger onder de invloed van de ouders moeten worden weggehaald, zodat ze kunnen worden "gevormd" door de staat.

De toekomst wordt voor een aanzienlijk deel bepaald door hoe de jeugd van nu wordt gevormd. Deze groeien op te midden van een wereld die bolstaat van satanische symboliek en ultra gewelddadige spellen.

Daarnaast worden ze nog eens systematisch [vergiftigd door de voedselindustrie](#), komen op steeds [jeugdigere leeftijd in aanraking met chemische medicijnen](#), worden vaak [slachtoffer van vaccinaties](#) en worden in de opvoedfabrieken die [we scholen noemen geïndoctrineerd](#) zodat ze later "goede gehoorzame slaven" zullen worden en vooral niet zelf zullen gaan nadenken.

Dit alles vinden wij als maatschappij prima, maar dat gevangenen een gewelddadig spel spelen wordt gezien als een groot gevaar. Logisch toch?