

Openingstekst

Genesis 1, 26-31

God zei: 'Laten Wij mensen maken die ons evenbeeld zijn, die op Ons lijken; zij moeten heersen over de vissen van de zee en de vogels van de hemel, over het vee, over de hele aarde en over alles wat daarop rondkruipt.' God schiep de mens als zijn evenbeeld, als evenbeeld van God schiep Hij hem, mannelijk en vrouwelijk schiep Hij de mensen. Hij zegende hen en zei tegen hen: 'Wees vruchtbaar en word talrijk, bevolk de aarde en breng haar onder je gezag: heers over de vissen van de zee, over de vogels van de hemel en over alle dieren die op de aarde rondkruipen.' Ook zei God: 'Hierbij geef Ik jullie alle zaaddragende planten en alle vruchtbomen op de aarde; dat zal jullie voedsel zijn. Aan de dieren die in het wild leven, aan de vogels van de hemel en aan de levende wezens die op de aarde rondkruipen, geef Ik alle groene planten tot voedsel.' En zo gebeurde het. God zag alles wat Hij had gemaakt: het was zeer goed. Het werd avond en het werd morgen. De zesde dag.

Lezing

Het verhaal van Noach en de zondvloed, Genesis 6, 11-19

In Noachs tijd was de aarde in Gods ogen verdorven en vol onrecht. Toen God zag dat de aarde door en door slecht was, dat iedereen een verderfelijk leven leidde, zei Hij tegen Noach: 'Ik heb besloten een einde te maken aan het leven van alle mensen, want door hen is de aarde vol onrecht. Ik ga hen vernietigen, en de aarde erbij. Maak jij nu een ark van pijnboomhout. Maak daar verschillende ruimten in, en bestrijk hem vanbinnen en vanbuiten met pek. Maak hem driehonderd el lang, vijftig el breed en dertig el hoog. Je moet er een lichtopening in aanbrengen en aan de bovenkant één el openlaten; de ingang moet je in de zijkant maken. De ark moet een benedenverdieping krijgen en daarboven nog twee verdiepingen. Ik laat een grote vloed over de aarde komen, een watermassa die haar zal overspoelen, om alles onder de hemel waarin levensadem is te vernietigen; alles op aarde zal omkomen. Maar met jou zal Ik een verbond sluiten. Jij moet de ark in gaan, samen met je zonen, je vrouw en de vrouwen van je zonen. En van alle dieren moet je er twee in de ark brengen, om ervoor te zorgen dat die met jou in leven blijven.

Overweging

Is God een Game? Deze vraag heeft de voorbereidingsgroep van de serie "God in Bits & Bytes" mij 'aangedaan', begin september. En sindsdien denk ik over die moeilijke vraag na. Hoe door ons georganiseerde menselijke kennis nu een stadium bereikt waarin niet-menselijke intelligentie het overneemt van de mens. Betrouwbaarder werkt, diagnoses stelt zonder menselijke fout, reageert op naderend gevaar – volautomatisch.

Moderne technologie is niet onschuldig, en ook niet neutraal. Zoals we in de voorbereidingsgroep zeiden: Wat er in Kunstmatige Intelligentie zit, is er ingestopt door mensen. Vermoedelijk door onderbetaalde mensen in landen waar ze snakken naar een kans op een beter leven.

Marcel Barnard schokte ons in het begin van de serie, door uit te leggen hoeveel hij voor de viering gebruikt had van kunstmatige intelligentie. David van Veen ontroerde in elk geval mij met virtual reality die troost biedt aan meisje van vijf dat sterven gaat.

Harry Pals sprak indringend over de macht van technologie, en hoe dat zich verhoudt tot ons

menselijke verlangen: “wie leidt ons door de woestijn?” Wat heb je aan een verborgen God. Over dat “Wie leidt ons door de woestijn” moet ik het volgende met u delen:

Vorig jaar januari was ik met mijn vrouw, mijn dochter en een vriendin twee weken in Israël, vooral voor de feestelijk ordinatie van de eerste vrouwelijke Palestijnse predikante, Sally Azar, in de kerk van de Verlosser in de Oude Stad van Jeruzalem, op 22 januari. De dag ervoor – op shabath, voor de veiligheid – wilden wij de waarnemers van de Wereld van Kerken in Hebron bezoeken. Van het bureau van de Wereldraad in Jeruzalem (waarvoor ik van 2016-2021 zelf verantwoordelijk was) was contact gemaakt met de Noorse waarnemers, de veiligheidssituatie ingeschat, en toestemming gegeven. Wij reden met een in Oost-Jeruzalem gehuurde auto, en gebruikten – zoals in de week daarvoor in Galilea – Google Maps. Over de kolonisten-snelweg – open voor toeristen, niet voor Palestina, reden we voorspoedig tot kort voor Hebron. Toen begon de verwarring. Google Maps wilde ons niet de stad Hebron binnen laten rijden, naar het adres. Google Maps adviseerde hardnekkig, om naar Kiryat Arba, de door kolonisten bezette buitenwijk van de stad te rijden. Sterker nog: volgens Google Maps bestond er helemaal geen weg de binnenstad van Hebron in! Kort gezegd. Wij waren verbluft. Natuurlijk wisten we dat Israëlische staatsburgers verboden is om het door Palestina bestuurde “Area A” te bezoeken (de verhuurder verklapte mij, dat ik er goed aan had gedaan bij hem in Oost-Jeruzalem een auto te huren. Die van het vliegveld hebben een sensor, die afgaat bij het Israëlische leger op het moment dat de auto de Westoever binnenrijdt. Dan hadden we niet alleen de weg niet gevonden, maar ook nog eens het leger op ons af gehad. Nee, moderne technologie blijkt niet neutraal.

Is God een game? Wat is een ‘Game’, en hoe een game werkt. Zodra je het woord game gebruikt, spreek je niet meer van vermaak of spel (entertainment), maar over een culturele, technologische, en sociale beweging. Gaming is een vorm van bezigheid en vermaak waarbij spelers videospellen spelen, van eenvoudige spellen zoals puzzels en kaartspellen tot complexe en meeslepende werelden vol actie, avontuur, en strategie.

Er zijn veel verschillende soorten games. Actiespellen vereisen snelle reflexen en hand-oogcoördinatie. Voorbeelden hiervan zijn bekende schietspellen zoals Call of Duty. Strategiespellen draaien om planning en het nemen van tactische beslissingen, zoals in het populaire “Civilization” of “Age of Empires”. Rollenspellen (role-playing games) zoals Final Fantasy, laten spelers een persoon (“character”) ontwikkelen in een fantasiewereld. Simulatiespellen bootsen de werkelijkheid na en stellen spelers in staat om bijvoorbeeld een stad te bouwen (SimCity) of een boerderij te beheren. Er bestaan erg complexe online spellen waarin spelers van over de hele wereld met of tegen elkaar spelen. Deze spellen hebben vaak een competitief element en worden gespeeld in toernooien. World of Warcraft is hiervan een voorbeeld, en is erg verslavend, zegt mijn oudste dochter.

Gaming levert jongeren verbinding. In games kun je leren om samen te werken of te concurreren met andere speler. Dat kan uitgroeien tot elkaar online ontmoeten, strategieën delen en vriendschappen opbouwen. Dit geeft gaming een sterke sociale component die verder gaat dan het individuele spel. Eén van mijn dochters zei me: “het mooie aan gaming is dat je iets kunt veranderen aan de storyline”. In een boek knars je soms met je tanden, als een persoon een verkeerde richting inslaat, of wanneer je een situatie als enorm onrechtvaardig ervaart. In gamen kun je iets doen. Jouw eigen persona/avatar veranderen, de storyline ombuigen, van karakter veranderen.

Zoals u weet, ben ik een mens van de bijbel. De rijkdom aan verhalen, aan storylines, de emoties van de psalmen, het hopen op een betere toekomst, dat trekt mij aan en verrijkt mijn leven (en dat van deze gemeenschap, hoop ik). Maar gaming heeft een enorme culturele impact. Spellen vertellen – net als de bijbel - complexe verhalen, creëren iconische karakters en dragen bij aan nieuwe vormen

van kunst en muziek. En waar de muziek in geloofsgemeenschappen zich vaak maar langzaam ontwikkelt, gebruiken creatievelingen de nieuwste technologieën om levensechte werelden en meeslepende ervaringen te creëren. En werkelijk, in sommige games wil je liever wonen dan in onze echte wereld.

In de afgelopen weken heb ik – dankzij dit project – hele leuke en goede gesprekken gevoerd met tieners en twintigers, met wie ik meestal zoeken moet naar een punt van overeenstemming. En helemaal verrukt ben ik door het wonderschone boek van Gabrielle Zevin: “Morgen en morgen en morgen” (2022, NL vert. 2023). Door dat boek ben ik heel anders gaan denken over gamen en gamers – veel positiever. Zonder te veel spoilers te geven: het boek gaat over de vriendschap van een Joods-Amerikaans meisje Sadie en een Koreaans-Amerikaanse jongen Sam, die een passie voor het maken van games verbindt. Gabrielle Zevin beschrijft hun zoektocht (“struggle”, zou mijn zoon zeggen) naar verbinding, eigenlijk: naar elkaar. Want hun relatie gaat misschien wel dieper dan een romantische relatie. Hun omgang met elkaar, met hun eigen pijn (Sams moeder bijv. is verongelukt, en één voet is bij dat ongeluk verbrijzeld), hun toenadering, hun misverstanden, alles is verbonden met het creëren van Games.

Het boek begint met een “Magic Eye” ervaring: In een 2D afbeelding zit een 3D illusie verscholen. Door je gezicht dichterbij en verder af te houden, kun je de verborgen afbeelding in 3D zien. Je kunt, is de boodschap, de wereld “beter zien”, “anders zien”. En natuurlijk denk ik dan aan de profeten van Israël, en aan het werken van Jezus.

Aan het eind van het boek wordt duidelijk, hoezeer hun ‘gamen’ verbonden is met zingeving. Op een interessante manier ontstaat dan een soort van omkering. De creatieve mens kijkt naar de wereld: (pagina 410): Sam en Sadie lopen door New York, en hebben net een diep gesprek gevoerd over wie ze zijn, wie ze hadden kunnen zijn, en over de pijn van hun leven. “Ze keken omhoog, naar de lucht. Het was een diepblauwe, fluwelen avond en de maan hing zwaar en onnatuurlijk bol aan de hemel. “Wie zou die engine (software-omgeving OB) hebben gebouwd?”, vroeg Sadie. “Mooi werk”, zei Sam. “Die stralen zijn goed gedaan, maar de maan is bijna te mooi. De verhoudingen kloppen niet”. “Waarom is hij zo groot, en waarom hangt hij zo laag?” Er moet meer textuur in, en ook wat Perlin-ruis. Hij moet wat ruiger, anders lijkt hij niet echt”. “Maar misschien is dat wel de look die ze willen”. “Ja, misschien”.

Een andere manier om naar het uitspannel te kijken, de hemel, “het werk van uw handen”. Gamen is – kortom - een nieuwe metafoor voor het ervaren van de werkelijkheid. Een metafoor naast God. In gamen zit een spannende mogelijkheid om te scheppen, heel te maken, op te bouwen, en ook om te vernietigen (of leren te vernietigen, zoals de schietspellen). Gamen kan ook gebrokenheid inbouwen, empathie, kwetsbaarheid, emotie. In die zin is het veel volwaardiger, dan ik ooit had bedacht.

En dan God (...). Is er nu nog plaats voor God? Waar dan? Mensen kunnen ook de bijbelse verhalen in de database doen, en mee laten wegen. Maar dan moeten ze concurreren met andere datasets en uitkomsten. Deze serie doet ons werkelijk wat aan. Onze hersens kraken, en we moeten van mening veranderen. Dank je wel, Marcel Barnard! Ik heb vermoedens, maar ik wil ook iets over laten voor Karin van den Broeke. Haar intuïtie om met dit thema om te gaan was “virtual reality en echte ontmoeting”. Fascinerend. Ik kijk ernaar uit.

Wat mij betreft: Ik heb gamen ontdekt als schepping, als volhouden, nieuwe kracht putten, nieuw perspectief vinden. En dat doet mij enorm denken aan alles waarvan wij zingen. En die wij een naam geven: Eeuwige. Gij die geroepen hebt “o mens”, en wij werden geboren. Gij die mijn leven zo geleid hebt tot hiertoe, dat ik nog leef. “Omdat jij het zijt, groter dan ons hart, die mij hebt gezien, eer ik werd geboren”.

Slottekst

Openbaring 21: 1-7

Ik zag een nieuwe hemel en een nieuwe aarde. Want de eerste hemel en de eerste aarde zijn voorbij, en de zee is er niet meer. Toen zag ik de heilige stad, het nieuwe Jeruzalem, uit de hemel neerdalen, bij God vandaan. Ze was als een bruid die zich mooi heeft gemaakt voor haar man en hem opwacht. Ik hoorde een luide stem vanaf de troon, die uitriep: 'Gods woonplaats is onder de mensen, Hij zal bij hen wonen. Zij zullen zijn volken zijn en God zelf zal als hun God bij hen zijn. Hij zal alle tranen uit hun ogen wissen. Er zal geen dood meer zijn, geen rouw, geen jammerklacht, geen pijn, want wat er eerst was is voorbij.' Hij die op de troon zat zei: 'Alles maak Ik nieuw!' – Ik hoorde zeggen: 'Schrijf het op, want wat hier wordt gezegd is betrouwbaar en waar.' – Toen zei Hij tegen mij: 'Het is voltrokken! Ik ben de alfa en de omega, het begin en het einde. Wie dorst heeft geef Ik vrij te drinken uit de bron met water dat leven geeft. Wie overwint vallen deze dingen toe. Ik zal zijn God zijn en hij zal mijn kind zijn.'

Ekklesia Leiden
Rapenburg 100
2311GA Leiden
www.ekklesialeden.nl
info@ekklesialeden.nl