

Frank Bosman

In de virtuele hof van Eden: het spel zonder grenzen van 'Adam's Venture'

Het verschijnen van een nieuwe 'reli-game' brengt gamer en theoloog Frank Bosman tot een kort overzicht van de markt voor religieuze computer games. Zijn sombere conclusie is: het blijft tobben met christelijke reli-games.

een kruising
van Dan
Brown en
Indiana Jones

In het najaar van 2009 publiceerde Vertigo de 'reli-game' *Adam's Venture*. Het verhaal van *Adam's Venture* is een kruising tussen Dan Browns *Da Vinci Code* en de beroemde *Indiana Jones*-films van Steven Spielberg en George Lucas. Een verder onbekende ontdekkingsreiziger Adam vindt in een oude Tempelierskerk in Frankrijk een geheim perkament met daarop een boodschap van de kruisridder Charles l'Heureux. Het perkament vertelt Adam waar de poort van Eden te vinden is, de ingang naar het mythisch-Bijbelse paradijs uit het Bijbelboek Genesis. Adam weet de 'Clairvaux Corporation' te interesseren de missie te financieren. Clairvaux Corporation is een duidelijke knipoog naar de H. Bernardus van Clairvaux, geestelijk vader van de Tempeliers en voorvechter van de kruistochten.

Helaas is het spel zelf een grote teleurstelling: het verhaal rammelt aan alle kanten, de technische staat is belabberd en de puzzels die de speler moet oplossen, zijn veel te eenvoudig om het verwende gamepubliek te kunnen behagen. Behalve een gemiste kans legt *Adam's Venture* een belangrijk euvel bloot van 'reli-games'. Dat maakt ons nieuwsgierig naar de vraag wat voor soorten reli-games er zijn en hoe we *Adam's Venture* op deze markt een plaats moeten geven.

Drie soorten reli-games

'Reli-games' bestaan al langer en komen in allerlei maten en soorten. In augustus

2007 stuurde een orthodoxe-christelijke stichting uit Amerika speciale ‘pakketten’ naar de troepen in Irak. Behalve pocketbijbels (ook in het Arabisch), snacks en evangelische stichtelijke lectuur, bevatte het pakket van de ‘Operation Straight Up’ (OSU) ook een nogal controversiële videogame: ‘Left Behind: Eternal Forces’ (2007). De speler sluit zich in het spel aan bij een christelijke organisatie (‘Tribulation Force’) om te strijden tegen de troepen van de Antichrist (‘Global Community Peacekeepers’). De missies bestaan er meestal uit om zoveel mogelijk mensen te bekeren tot de ‘Tribulation Force’ door het ‘spirituele niveau’ van de burgers zoveel mogelijk te verhogen. Tussen de missies door kregen de Amerikaanse soldaten instructiefilmpjes over ‘christelijke waarden’ te zien.

Deze game is een extreem voorbeeld van de eerste manier waarop religie een rol speelt in videogames. Het gebruik is *instrumenteel* te noemen, in de zin dat de ontwerpers de game inzetten om een religieuze boodschap over te dragen. (Dat zou men ook propaganda kunnen noemen.) Bijbelverhalen worden nagespeeld, bekende commerciële games worden christelijk ‘herbewerkt’ of de reddende kracht van Jezus wordt aanschouwelijk gemaakt.¹

religie
instrumenteel

Een tweede vorm van het gebruik van religie in games, zijn die spellen die werken met expliciet *religieuze* (meestal christelijke) *symbolen*. Het gaat dan om elementen die ook in veel films gebruikt worden om een bepaalde scène een bovennatuurlijke of spirituele dimensie te geven: wierook, kaarsen, boeken, monniken, kerken, kruizen, enzovoort. Theologisch gezien blijft dit religieuze element nogal oppervlakkig. De religieuze elementen zijn letterlijk ‘ornamenten’, ‘versieringen’ om het verhaal wat op te leuken. Ook worden deze elementen gebruikt om een soort ‘pseudo-mystieke’ sfeer te creëren. Hiermee raken ze voor een gedeelte aan het idee van het *mysterium faciens et tremendum*, maar deze wordt verder niet ingezet als narratieve of morele factor. Ze vertegenwoordigen geen diepere betekenislaag, noch verwijzen ze naar een religieuze werkelijkheid van enige importantie.²

De derde vorm zijn games die geen expliciete religieuze verhalen willen verbeelden noch willen evangeliseren. Christelijke of anderzijds religieuze symbolen worden spaarzaam of geheel niet gebruikt. Het religieuze element openbaart zich pas bij een grondige analyse van de ‘narratief’ (het verhaal van de game) en dan nog alleen met gebruik van een flinke dosis gevoeligheid om dergelijke thema’s te kunnen bespeuren. ‘Narratives’ – in film, literatuur of welke cultuuruiting dan ook – hebben een duidelijk educatief-pedagogische functie. Zij leren ons door voorbeeld en tegenvoorbeeld hoe wij mens kunnen zijn of, beter gezegd, kunnen worden. Dit gaat verder dan een louter moreel-ethische dimensie, maar sluit deze wel in. Films als de *Harry Potter*-cyclus, de *Lord of the Rings*-triologie en de *Star Wars*-sage schetsen een universum waarin de belangrijkste taak van de helden erin bestaat diegene te worden die ze feitelijk al reeds ‘in de dop’ zijn. Ook videogames hebben deze educatief-pedagogische functie.³ Voorbeelden zijn *Bioshock*, *Prince of Persia*, *Half-Life* en *Fallout3*.

narratief
toont
religieuze
trekken

Onder de loep

In *BioShock* (2007) wordt de teloorgang van een ideële wereld beschreven.⁴ De onderwaterwereld Rapture staat op het punt in elkaar te storten vanwege elkaar bestrijdende drugsverslaafden. Het verhaal in *Bioshock* lijkt een regelrechte aanklacht tegen drugs en genetische manipulatie en laat onderwel op verpletterende

Adam als
stamcel

wijze zien hoe een utopische droom omslaat in zijn absolute tegendeel. De onderwaterwereld 'Rapture', 'Vervoering', is in handen van vastgoedhandelaar Andrew Ryan, die de stad bouwde als ideëel en zelfvoorzienend 'nieuw Eden'. Ondanks alle goede bedoelingen groeit de sociale onrust als een steeds kleinere groep mensen steeds rijker en machtiger wordt. De narratief van BioShock zit vol met christelijke verwijzingen. Zo bestaan er in 'Rapture' superstamcellen met de naam 'Adam'. Deze uit zeedieren geoogste cellen zorgen voor genetische veranderingen bij de gebruiker. Als de 'aangepaste' gebruiker het serum 'Eva' gebruikt, krijgt hij bovenmenselijke krachten. De schaduwzijde is dat de gebruikers steeds verslaafder worden en daarmee langzamerhand hun menselijkheid verliezen (opgeven).

geëmancipeer-
de zondeval

Het is als in de Tuin van Eden. Een ideële wereld wordt langzaam maar onomkeerbaar aangetast door de naar macht en kennis strevende mens. De mens – Adam en Eva – veroorzaken zo hun eigen neergang, de verdrijving uit het aardse paradijs. Adam is de uit-klei-gemaakte, Eva de verleidster die hen beide van de verboden vrucht laat eten. 'Adam' heten de stamcellen uit Rapture, die door het gebruik van het serum 'Eva' tot een onzekere toekomst en een zekere dood leiden. Stamcellen zijn de bouwstenen van het menselijk lichaam, zoals Adam uit de klei opgetrokken is. De overmoed van de mens veroorzaakt Gods woede, waardoor ze over de aarde worden verstrooid. Eden wordt Rapture, paradijs wordt een 'verscheuring' (woordspel van Rapture en Rupture). Deze hervertelling van de zondeval uit Genesis is wel 'geëmancipeerd': zowel 'Adam' als 'Eva' zijn verantwoordelijk.

poëtische
namen
bijna als in
Johannes-
evangelie

In de succesvolle computergameserie *Half-Life 2* (delen vanaf 2004 tot en met zeker 2009) komt de natuurkundige Gordon Freeman (de speler) midden in een interplanetaire veroveringstocht van de *Combine* terecht.⁵ Deze *aliens* onderwerpen de mensheid en putten de menselijke en natuurlijke bronnen van de planeet uit. Geleid door de mysterieuze godachtige 'G-man' en enkele andere verzetsmensen moet Gordon de mensheid verlossen. Tot zover niets nieuws. Dit 'heldenplot' is zo'n beetje de basis voor alle heldenfilms en -games sinds de uitvinding van de televisie en de computer, en natuurlijk eigenlijk zo oud als de wereld zelf. Aan Gordon Freeman (what's in a name?) worden expliciet messiaanse trekken toegedicht. De antagonist Wallace Breen (die collaboreert met de *Combine*) waarschuwt de onderdrukte mensheid: 'We [de buitenaardse onderdrukkers] hebben nu direct informatie over een oproerkraaijer in ons midden, die een bijna messiaanse reputatie heeft gekregen in de gedachten van bepaalde burgers, (...) onderontwikkelden die maar doorgaan om hem romantische krachten toe te dichten, en hem gevaarlijk poëtische namen geven als 'de Enige Vrije Man' [the One Free Man] en 'de Bereider van de Weg' [the Opener of the Way]. Deze benaming lijkt sterk op die van Jezus uit het Johannes-evangelie, waarin Jezus herhaaldelijk over zichzelf spreekt als 'de Weg naar de Vader'. 'Dus wanneer de Zoon u vrij zal maken, zult u werkelijk vrij zijn.' (Johannes 8,36).

De wereld van *Fallout 3* bestaat uit een zogenaamde 'divergence reality', een realiteit die op de onze lijkt, maar ergens in het verleden van de onze is afgebogen.⁶ Het spel vindt plaats in het jaar 2077, maar dan vormgegeven zoals men in de jaren veertig en vijftig van de vorige eeuw dacht dat de toekomst eruit zou



zien. Het resultaat is een bizarre combinatie van ultramoderne uitvindingen en een cultuur en een moraal die compleet hebben stilgestaan sinds de Tweede Wereldoorlog. In ieder geval heeft een bekend scenario weer plaatsgevonden: een apocalyptische wereldvernietigende atoomoorlog.

*Screenshot uit
Adam's Venture.*

Het is aan de anonieme 'lone wanderer' ('eenzame zwerver') om een ambitieus wetenschappelijk project *Purity* ('reinheid') te laten slagen, zodat de alles verziekende radioactieve straling wordt beëindigd. Om de mensheid zo letterlijk een tweede kans te geven, moet de speler op het einde van het spel ervoor kiezen (ja, kiezen!) om zichzelf op te offeren. Ook dit lijkt weer sterk op het christelijke verlossingsverhaal: Christus is gestorven voor onze zonden. *Project Purity* wordt op zijn beurt in direct verband gebracht met het 'levende water' uit het boek. De inspiratie voor het hele project wordt expliciet gehaald uit het Bijbelvers: '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' (Openbaring 21,6). Verlossing in een 21e-eeuws jasje.

verlossing
21-e eeuws

Besluit

Adam's Venture lijkt een poging om uit de begrenzing van deze drie categorieën te komen. Het spel wil een kwalitatief expliciet religieus spel zijn, maar zonder te evangeliseren. Het resultaat is echter dat *Adam's Venture* geen van drieën is geworden: het evangeliseert zeker niet en feitelijk blijft het religieuze aan de oppervlakte steken. Ja natuurlijk, de Tuin van Eden is Bijbels, net als die talloze citaten, en de verwijzingen naar de Tempeliers geven de game wel een christelijk sausje, maar het is dan vooral een sausje. Het blijft spelen met Bijbel en traditie, zonder dat het leidt tot een beter verstaan van beide. Noch heeft dit

spel een verrassende filosofische of theologische boodschap voor de speler in petto.

religieuze
armoede

Hiermee legt *Adam's Venture* de armoede van 'reli-games' ongenadig bloot. Ze zijn te eenzijdig evangeliserend, gebruiken religie alleen als ornament of verstoppen hun christelijke symboliek in de game zelf. Ik zou wel eens een expliciet religieuze game willen spelen die tegelijkertijd inhoudelijk en kwalitatief 'volwassen' is. Alleen zo'n game komt voor mij in aanmerking voor de term 'reli-game' in de inhoudelijke zin van het woord.

Drs. Frank G. Bosman is als theoloog verbonden aan de Faculteit Katholieke Theologie van de Universiteit van Tilburg. Hij publiceert op het snijvlak van theologie, religie en de (laat)moderne cultuur. Op dit moment bereidt hij een proefschrift voor over de receptie van de woestijnvaders in het Duits dadaïsme. E-mail: f.g.bosman@uvt.nl.

Noten

1. Voorbeelden zijn: The Bibleman Video Game Adventure, The Axys Adventures: Truth Seeker Battle Against the Lies, Bible Builder, Bongo Loves the Bible, Conflict in Jerusalem, Fluffy & God's Amazing Christmas Adventure, Forgiveness: The First Chapter & The Second Chapter, Galilee Flyer, King of Kings, Noah's Ark, Super 3D Noah's Ark (een herwerking van de commerciële hit Wolfenstein 3D), Truthware en Victory at Hebron.
2. Voorbeelden van dit soort religieuze games zijn Serious Sam II: The 2nd Encounter, Return to Castle Wolfenstein en Painkiller.
3. Zie ook Frank G. Bosman, 'Bioshock, F.E.A.R. en Half-Life. Identiteit, gaming en jongeren,' *Narthex* 2008/6, p. 30-35.
4. Frank G. Bosman, 'Religie in Cyberspace. Religie en videogames', *CV Koers* 04-03-09; idem, 'Levend water. Verlossing in de computergame Fallout 3,' in: *Communio* 2009/1, p. 128-141.
5. Bosman, 'Religie in Cyberspace'.
6. Bosman, 'Religie in Cyberspace'.