

‘God heeft ons verlaten’

Apocalyps en video games

Frank G. Bosman

Het boek Openbaringen mag zich verheugen in een grote culturele belangstelling. Boeken, films en video games putten uit de rijke beeldtaal van Openbaringen: boeken met verbroken zegels, trompetterende engelen, de vier ruiters, de grote vuurspuwende draak, een kosmisch gevecht tussen de legers van de duisternis en die van het licht, een gouden stad die uit de hemel neerdaalt, de wegneming van de uitverkorenen. Of je nu precies snapt wat er allemaal bedoeld wordt, maakt niet uit: het is spannend, dramatisch en het copyright op de Bijbel is al lang en breed verlopen.

Ook in videogames kan de Apocalyps zich in warme belangstelling verheugen. Games als *The Walking Dead*, *Dying Light* en de *Daraskider* games spelen zich af tegen de achtergrond van een allesverwoestende ramp, die het leven op aarde voorgoed en definitief gebroken heeft. Soms breekt een virus uit het laboratorium waar ’t gekweekt was door hoogmoedige wetenschappers, soms smelten de poolkappen zo hard dat de hele wereld overloopt, soms spelen Grote Kinderen met rode knoppen waardoor het aangezicht van de aarde wordt weggesmolten in een nucleair inferno. De mens is vindingrijk in vernietigen van zijn eigen aardkloot.

God is dood

Metro Last Light is zo’n game. In onze nabije toekomst escaleert een regionale oorlog in het Midden-Oosten tot een wereldwijde oorlog tussen de grote machtsblokken. Het is een scenario dat soms maar al te realistisch lijkt. Uiteindelijk lanceren de grote landen atoomraketten op elkaar, waardoor de wereld gedrenkt wordt in nucleair geweld. Flora en fauna verdwijnen of muteren tot groteske wezens, gebouwen zijn geruïneerd, het weer is stevig van slag, de loop van de seizoenen onherstelbaar aangetast. In Moskou, waar het spel zich afspeelt, hebben enkele mensen

zich weten te redden door zich te verschansen in de metrostelsels onder de Russische hoofdstad. Daar voeren deze ongelukkigen een wanhopige strijd tegen elkaar om het bezit van de schaarse voedingsstoffen en schoon water.

In deze wereld lijkt hoop, geloof en liefde ook definitief verdwenen. In de *Genesis trailer*, uitgegeven door de makers van *Metro*, parafraseert een triest klinkende voice-over het eerste hoofdstuk van Genesis, waarin de schoonheid van Gods schepping wordt bezongen: ‘En God zag dat het goed was’. Onderwijl zien we wat de mens gedaan heeft met de goddelijke gave van het eigen bestaan: ‘En God schiep de mens naar Zijn beeld en gelijkenis’. We zien verwoesting, oorlog, wanhoop, machtswellust. De woorden van Genesis contrasteren pijnlijk met de realiteit van post-apocalyptisch Moskou.

Als de verteller bij de zevende dag is aangekomen veranderen zijn woorden van zekerheid naar twijfel. ‘Op de zevende dag, zo zeggen ze, rustte God. Maar God ging niet rusten. God verliet ons, of misschien ging Hij wel dood. De Dag des Oordeels kwam, maar Hij is ons vergeten.’ In de geschonden wereld van *Metro* kan geen God bestaan. Het is de klassieke theodicee-vraag: Hoe kan je geloven in een almachtige en algoede God in het aangezicht van dergelijke allesoverstijgende ellende? De verteller van de *Genesis trailer* kiest voor het ontkennen van God als laatste redmiddel om God te verontschuldigen een meedogenloze tiran te zijn.

De wereld van *Metro* is een godloze. Of toch niet? Een van de levels speelt zich af in de beroemde Moeder Godskathedraal in Moskou. Je moet de plek kennen om ‘m te herkennen. Binnen in vind je nog enkele omgegooide kandelaars en wat lessenaars, maar voor de rest is elke referentie naar religie gestript. Totdat Artyom, de held van het verhaal, ergens in de kathedraal zijn ergste vijand Pavl tegenkomt. Deze Pavl is de antagonist van *Metro*, zoals



Artyom de protagonist is. Pavl ligt tegen een kastje aan. Zijn gasmasker mist een filter, waardoor het ding feitelijke onbruikbaar is. Je kan kiezen, als speler/Artyom, om Pavl een filter op te draaien of hem te laten sterven.

Als je er voor kiest hem te laten leven, zwaait de camera omhoog naar de muur boven het kastje. En aan die muur hangt, heel vaag, een afbeelding van de Mandylion, de afbeelding van Jezus’ gezicht, het oericoon van het Oosters-orthodox christendom. En dan ineens breekt de hemel open, althans in het hoofd van de gamer die deze verwijzing herkent en begrijpt. Wie doet wat Christus ons geleerd heeft, ‘Vergeef hen, Vader, want ze weten niet wat ze doen’, stelt zelf God tegenwoordig in de godloze wereld van *Metro Last Light*. De speler is christofoor geworden: beelddrager van Christus zelf.

Cyclus

Deze christophore figuur duikt vaker op in apocalyptische games, in de *Mass Effect* serie bijvoorbeeld. In deze science fiction-serie heeft de mensheid net uitgevogeld hoe je sneller dan het licht kan vliegen door de ruimte. Hierdoor treedt de mensheid op in een galactisch forum waar ontelbare volkeren met elkaar handelen en elkaar bevechten tussen de sterren van de Melkweg. Op de achtergrond van de drie games sluimert een galactisch gevaar dat de hele Melkweg bedreigt. Langzamerhand wordt duidelijk dat deze dreiging te vinden is in de duistere ruimte tussen de Melkweg en Andromeda: een hybride robotleger wacht daar om gewekt te worden. Elke 20.000 jaar razen deze *Reapers* door de Melkweg om alle ruimteverende beschavingen totaal te vernietigen. Elke twintig millennia vindt een bijna totale Apocalyps plaats, zonder dat iemand daar enige weet van heeft.

Natuurlijk is het aan de held van de *Mass Effect*-serie, commander Shepard, om deze apocalyptische dreiging het

De Apocalyps heeft kunstenaars, gelovigen en zinzokers van alle tijden geïnspireerd: van Doom Day Sects tot en met Dante's Goddelijke Komedie. Het is het enige Bijbelboek dat expliciet over de toekomst handelt, en daarmee laat het alle ruimte voor creativiteit en inspiratie. Dat geldt zeker ook voor videogames, de focus van Bosmans lezing.

Games als Fallout 3 en 4, Rage, Brink, Metro Last Light en The Talos Principle spelen zich af tegen de achtergrond van een wereldverniegende ramp, die eigenlijk altijd door de mensheid zelf veroorzaakt is (oorlog, milieuvervuiling, enzovoorts). Bosman laat de deelnemers met andere ogen kijken naar de wondere wereld van videogames.



Dr. Frank Bosman, rooms-katholiek cultuurtheoloog, Tilburg Cobbenhagen Center, Tilburg University. Deze lezing is gehouden op 8 oktober voor Studium Generale Leiden.

hoofd te bieden. En wederom krijgt deze held christofore trekken. Het begint al met zijn naam, Shepard, van het Engelse *shepherd*, 'herder'. Maar behalve de iconische naam trekken nog meer verwijzingen naar de christelijke traditie voorbij. De eerste menselijke ruimtekolonie heeft *Eden Prime*, vernoemd naar het aards paradijs uit Genesis. Een commercieel gerunde gevangenschap heet *Purgaroty*, 'vagevuur'.

Een *Krogan* (buitenaards ras) vrouw met de naam Eva is de enige van haar volk die niet onvruchtbaar is, en daardoor moeder zal worden van een nieuw volk. Als Shepard aan het begin van deel 2 sterft, reconstrueert een misdad syndicaat *Cerberus* zijn leven in een project met de naam Lazarus. En als Shepard een *gesamtgestalt* van meer dan duizend samenwerkende computerprogramma's vraagt naar 'zijn' naam, krijgt hij de naam Legioen, 'want wij zijn met velen'.

Op het einde van de trilogie kan Shepard/de speler ervoor kiezen zijn eigen leven op te offeren om de Melkweg te redden midden in de Apocalyptische slachting door de *Reapers*. Honderden jaren later vertelt een oude man het verhaal van Shepards heldendaden aan zijn kleinkind. Dan vraagt het kind: 'vertel me nog een verhaal van *the Shepherd*'. De eigennaam Shepard is veranderd in een religieuze eretitel 'de herder'. Shepard is de nieuwe herder die door zijn eigen levensoffer nieuw leven kan schenken.

Verschillen

En zo zijn er nog veel meer voorbeelden op te noemen. In *Brink* stijgt de zeespiegel zo hoog dat alleen een drijvend eiland met de naam *De Ark* nog over blijft. In *Fallout 3* is de protagonist op zoek naar een manier om het vervuilde water van de *Wastelands* te zuiveren, allemaal onder het opschrift uit Openbaringen: 'Ik ben de alfa en de omega'. In de *Darksider*-serie wordt de Apoca-

lyps voortijdig gestart door een complot van een engel en een demon: de vier ruiters van de Apocalyps moeten op zoek gaan naar de dader. En zo kan ik nog wel even doorgaan.

Er zijn, als we alle voorbeelden overzien, enkele belangrijke lijnen aan te brengen tussen alle (post-)apocalyptische gameverhalen. Het gaat in alle gevallen om een breuk in de geschiedenis van de mensheid, in de vorm van een allesverniegende ramp of oorlog, die een definitief einde maakt aan het 'oude leven'. Maar waar in het boek Openbaring deze catastrofe leidt tot een nieuw en definitief leven in en met God, leiden de game-apocalypsen tot weliswaar een nieuw begin, maar in dat begin is ook direct het zaad voor een nieuwe kosmische ramp gepland. In *Metro* bevechten de overlevenden van de nucleaire holocaust elkaar nog net zo erg als voor de ramp. En ook binnen de realiteit van *Mass Effect* is het afwachten tot de volgende cyclus van uitroeiing zal beginnen.

In Openbaringen zijn de uitverkorenen die de Apocalyps overleven te prijzen: zij zijn de heiligen van God, de helden van het nieuwe leven. In de games zijn de overlevenden armzalig: ze hebben de Apocalyps overleefd, maar hun leven bestaat uit angst, wanhoop en geweld. Het einde der tijden is gekomen, althans in een relatieve vorm, maar ze ervaren geen goddelijke interventie. Sterker nog, in de meeste (post-)apocalyptische games is God de grote afwezige. Hij laat zich niet zien. Het is dan vervolgens aan de held van het verhaal om zijn of haar christofore rol op zich te nemen en God te representeren in de game.

De Apocalyps is populair in games, maar de ontwikkelaars geven er een eigen draai aan. Toch zijn de game-apocalypsen niet godloos of goddeloos, maar het is aan de speler zelf om het goddelijke element weer naar voren te brengen.

