

Theologie in de game

THE T·Λ·L·Θ·S PRINCIPLE

Is de vrucht van ongehoorzaamheid zelfstandigheid?

Masterthesis in de Systematische Theologie
voor de Master Gemeentepredikant
van de Protestants Theologische Universiteit te Amsterdam

student: A.G. (Bram) Wassenaar *agw.bram@gmail.com*
eerste begeleider: Prof. dr. H.S. (Rick) Benjamins *hsbenjamins@pthu.nl*
tweede begeleider: Dr. F.G. (Frank) Bosman *F.G.Bosman@uvt.nl*
eerste versie: 25 juni 2018
huidige versie 1.04: 6 juli 2018

0. Inleiding	5
0.1 Probleemstelling	5
0.2 Doelstellingen	5
0.3 Vraagstelling	6
Hoofdvraag: Welke theologische reflectie brengt de game <i>The Talos Principle</i> aan in de discussie over nut en noodzaak van ongehoorzaamheid en zelfstandigheid in de God-menselijke relatie, vis-à-vis de visies op dit thema van Bavinck en Tanner?	
0.4 Theoretisch kader	6
DEEL I: THEOLOGIE IN GAMES?	7
1. Waarom zijn games belangrijk voor de theologie?	7
1.1 Taak van de theologie	7
2. Hoe games te begrijpen en te benaderen	9
2.1 (Techniek)filosofische vooronderstellingen	9
2.2 Onderzoek naar definities van 'spel' en 'game'	10
2.3 Resultaat: Zeven karakteristieke kenmerken van 'computergames'	11
2.3.1 Kenmerk 1: Computergames zijn een specifieke vorm van spel.	11
2.3.2 Kenmerk 2: Games zijn computerprogramma's die bedoeld zijn als spel.	12
2.3.3 Kenmerk 3: Games zijn een expressief medium en een vorm van kunst.	12
2.3.4 Kenmerk 4: Games zijn een technisch en cultureel artefact.	13
2.3.5 Kenmerk 5: Games zijn ontworpen voor een bepaalde spelerservaring.	13
2.3.6 Kenmerk 6: Games zijn interactief.	14
2.3.7 Kenmerk 7: Games zijn narratief.	15
2.3.8 Een conclusie over wat een game is?	17
2.4 Het debat: Op welke manier games benaderen?	18
2.4.1 Verschillende benaderingen van een game: narratieve benaderingen en ludologie	18
2.4.2 Eigen positionering in debat ludologische en narratieve benaderingen van games	18
2.4.3 Conclusie: hoe games te benaderen	19
3. Op welke manier bevatten games theologische beweringen?	20
3.1 Het narratieve karakter van games in algemene zin	20
3.2 Theologisch langs de zeven kenmerken van games	21
3.3 Theologische onderzoeksdefinitie: games als ' <i>interactive playable texts</i> ' (Bosman)	22
3.4 Conclusie	24
4. Methode om games te analyseren	25
4.1 Drie mogelijke benaderingen om games te bestuderen	25
4.2 Beschrijving van Bosmans methodologie	25
4.3 Evaluatie van Bosmans methodologie	27
4.4 Dubbelzesmethode	28
4.4.1 Zes aspecten van religieuze verwijzingen in games	28
4.4.2 Zesstappenmethode	29
DEEL II: THEOLOGIE IN <i>THE TALOS PRINCIPLE</i>	30
5. Beschrijving van <i>The Talos Principle</i>	30
5.1 Lezen: Algemene beschrijving van <i>The Talos Principle</i>	30
5.1.1 Het begin van <i>The Talos Principle</i>	30
5.1.2 Doel van <i>The Talos Principle</i>	32
5.1.3 Interne bronnen van <i>The Talos Principle</i>	33
5.1.4 Drie eindes: iteratie, losmaking, transformatie tot boodschapper	35
5.2 Graven: Verdere toelichting op <i>The Talos Principle</i>	37
5.2.1 Over de titel	37
5.2.2 De werelden van <i>The Talos Principle</i> : binnen, buiten, en boven	38
5.2.3 De vier soorten ' <i>narrative</i> ' in <i>The Talos Principle</i>	39
5.2.4 Welke niveaus van religie komen voor in <i>The Talos Principle</i> ?	40
5.3 Selecteren: Welke belangrijke theologische en filosofische thema's zitten er in <i>The Talos Principle</i> ?	40

5.4 Beschrijven: Het tuinmotief als hoofdthema van <i>The Talos Principle</i>	41
5.5 Volgende analysestappen: op weg naar een driegesprek	42

DEEL III: TWEE ANDERE THEOLOGISCHE VISIES (BAVINCK, TANNER) 43

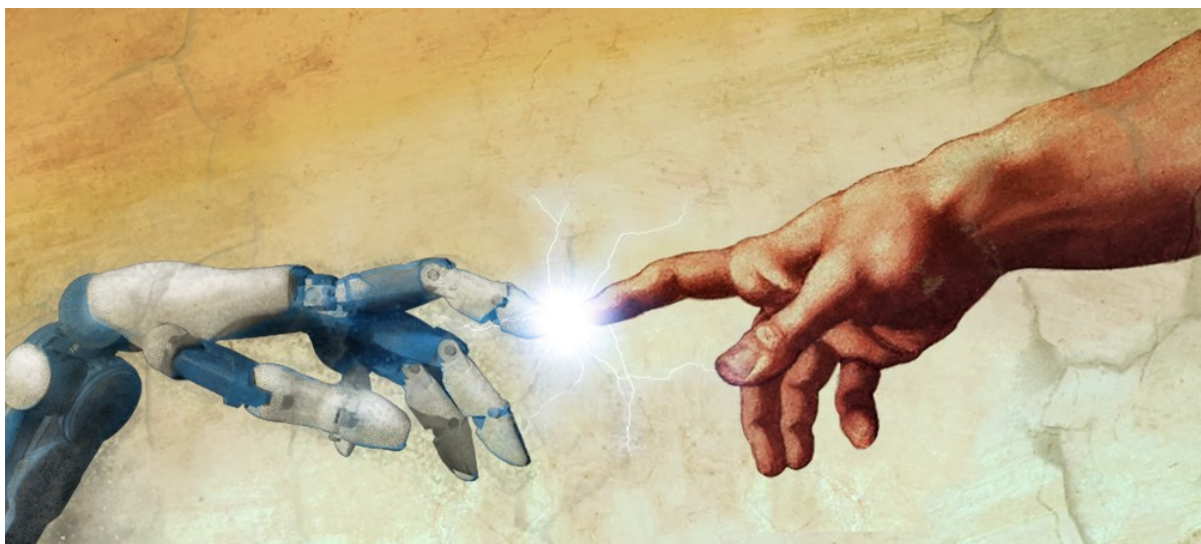
6. Waarom kies ik voor Herman Bavinck en Kathryn Tanner?	43
7. Wat zegt Herman Bavinck in <i>Gereformeerde Dogmatiek</i> over nut en noodzaak van ongehoorzaamheid en zelfstandigheid in de God-menselijke relatie?	44
7.1 Hoofdpijnen van Bavinck, <i>Gereformeerde Dogmatiek</i>	44
7.2 Bavinck scheppingstheologie	44
7.2.1 Schepping gelegen in 'de raad Gods' 45	
7.2.2 Schepping (GD2, §33) 45	
7.2.3 Openbaring noodzakelijk 46	
7.2.4 Ontstaanstheorieën: <i>creatio ex nihilo</i> en andere kosmogonieën 46	
7.2.5 <i>Creatio ex nihilo</i> versus gnosticisme 47	
7.2.6 Hemel en aarde: de geestelijke wereld (GD2, §34) en de stoffelijke wereld (GD2, §35)	48
7.2.7 Conclusies over Bavincks scheppingstheologie 49	
7.3 Bavincks theologische antropologie	49
7.3.1 Bavinck over de mens als <i>imago Dei</i> (GD2, §37) 49	
7.3.2 Adam en Christus: de bestemming van de mens (GD2, §38) 50	
7.3.3 Keuzevrijheid en het proefgebod 50	
7.3.4 Conclusies over Bavincks theologische antropologie 51	
7.4 Conclusie: Bavinck over (on)gehoorzaamheid, zelfstandigheid en onafhankelijkheid	51
8. Wat zegt Kathryn Tanner in <i>God and Creation in Christian Theology</i> over nut en noodzaak van ongehoorzaamheid en zelfstandigheid in de God-menselijke relatie?	52
8.1 Hoofdpijnen van Tanner, <i>God and Creation in Christian Theology</i>	52
8.1.1 (Post)moderne vragen en bezwaren 52	
8.1.2 Tanners antwoord: Analyse en de noodzaak voor theologische spreekregels 53	
8.1.3 Het opstellen van theologische spreekregels (G&C, H1) 53	
8.1.4 Tanner: Twee basisstructuren in spreken over God (G&C, H2) 54	
8.1.5 Tanners samenvatting (G&C, H1-H3) 55	
8.2 Tanners scheppingstheologie	55
8.2.1 Gods transcendentie en immanentie 55	
8.2.2 <i>Creatio ex nihilo</i> : schepping als Gods genadegave 56	
8.2.3 Conclusies over Tanners scheppingstheologie 56	
8.3 Tanners theologische antropologie	57
8.3.1 Tanner over <i>imago Dei</i> 57	
8.3.2 Conclusies over Tanners theologische antropologie 58	
8.4 Conclusie: Tanner over (on)gehoorzaamheid, zelfstandigheid en onafhankelijkheid	58
9. Vergelijking tussen de theologische visies Bavinck en Tanner	59
9.1 Overeenkomsten tussen Bavinck en Tanner	59
9.1.1 Overeenkomsten in scheppingstheologie 59	
9.1.2 Overeenkomsten in theologische antropologie 59	
9.1.3 Overeenkomsten in soteriologie 59	
9.2 Verschillen tussen Bavinck en Tanner	60
9.2.1 Accentverschillen 60	
9.2.2 Grotere verschillen 60	
9.3 Resultaat van de vergelijking: Welke bandbreedte in christelijk spreken is er?	61

DEEL IV: DRIEGESPREK EN EVALUATIE 62

10. Interpreteren en normeren: met <i>The Talos Principle</i> in gesprek over nut en noodzaak van ongehoorzaamheid en zelfstandigheid in de God-menselijke relatie	62
10.1 Interpreteren: <i>The Talos Principle</i> als hervertelling van Genesis 2 en 3	62
10.2 Normeren: Evaluatie	65
10.2.1 Evaluatie van de theologische beweringen van <i>The Talos Principle</i> 65	
10.2.2 Evaluatie van de theologische visie van <i>The Talos Principle</i> 66	
10.3 Leren: Wat kunnen wij leren van <i>The Talos Principle</i> ?	67

CONCLUSIE 68

BRONNEN & BIJLAGEN	69
Bronnen	69
Ludografie	69
Internet: video's, blogs	70
Over <i>The Talos Principle</i>	70
Andere internetbronnen	70
Literatuur: over games en theologie	72
Literatuur: theologie	74
Overige literatuur	75
Bijlagen	76
Bijlage A: Verklarende woordenlijst	76
Bijlage B: Aspecten van de Wijsbegeerte der wetsidee	77
Bijlage C: Overzicht van definities van 'spel', 'spelen', en 'computergames'	78
C1. Van een rondgang langs definities van 'spel' en 'spelen'	78
C2. Naar een definitie van 'computergames'	79
Bijlage D: Beschrijving van narratieve benaderingen, ludologie, en hun debat	82
D1. Beschrijving van narratieve benaderingen (in het bijzonder de narratologie)	82
D2. Beschrijving van de ludologie	82
D3. Het debat tussen ludologie en narratieve benaderingen	83
Bijlage E: Overzicht van theologische verwijzingen in <i>The Talos Principle</i>	84
E1. Algemene verwijzingen	84
E2. Hoofdpersonen	85
E3. Overzicht van <i>ingame</i> karakters	87
E4. Berichten, de QR-codes per locatie	90
E5. Stamboom van karakters uit <i>The Talos Principle</i>	90
Bijlage F: Taxonomie van typen spelers	92
F1. Bartles taxonomie van typen spelers	92
F2. 'Exploration' of 'the joy of discovery'	92
Bijlage G: Gamegenres of taxonomiën van typen games	93
G1. 'Klassieke' gangbare indelingen van gamegenres	93
G2. MDA: 'Mechanics, Dynamics, Aesthetics'	94
G3. voorstel van Frank Bosman: 8 parameters	94



0. INLEIDING

In mijn zoektocht naar theologie in de game *The Talos Principle* bega ik nog grotendeels onbetreden paden. In deze inleiding zet ik daarom de te zetten stappen uiteen. Na de probleemstelling volgen mijn doelstellingen die uitmonden in mijn hoofdvraag. Tot slot schets ik in het kort mijn theoretisch kader. De methode die ik wil gebruiken zal later, in hoofdstuk 4, besproken worden.

0.1 PROBLEEMSTELLING

De **probleemstelling** van deze masterthesis is dat videogames¹ door velen nog ondergewaardeerd worden, ook in de theologie. En dat is zonde, want hier valt onder andere voor de theologie nog een wereld te winnen. Nu worden games op z'n 'best' weggezet als 'maar een spelletje' en op z'n slechtst als verderfelijk voor de spelers die er agressief, verslaafd en/of sociaal geïsoleerd door zouden raken. Games zouden kinderspeelgoed zijn en triviaal tijdverdrijf. Volgens James Newman worden games nog vaak gezien als "mere trifles—low art—carrying none of the weight, gravitas or credibility of more traditional media."² Daarom zouden games niet serieus genomen hoeven te worden.

Net als bij elk nieuw medium speelt mee dat onbekend onbemind maakt en wordt er gewaarschuwd voor (mogelijke) kwalijke invloeden. Grotendeels zijn die angsten onterecht en moeten verklaringen gezocht worden in de nuances van complexe interacties van alle aspecten van het menselijk leven.³

Het is daarom belangrijk om ook onderzoek te doen naar de positieve invloeden van games. Want in weerwil van de gedachte dat ze 'maar een spelletje' zijn, oefenen games wel degelijk invloed uit op hun spelers en op de culturen waarin ze geproduceerd worden. Net als alle andere vormen van kunst en media – zoals boeken, muziek en films – zijn games een cultuurproduct. Daarin komen onder meer opvattingen over goed en fout, over hoe de wereld in elkaar steekt, en over de betekenis van mens-zijn tot uiting. Dat zijn fundamentele thema's die we ook in het vakgebied van de theologie onderzoeken. En hoewel er binnen de theologie meer aandacht is gekomen voor andere vormen van media dan geschreven woorden, vallen games voor veel theologen buiten hun (onderzoeks) blikveld.

0.2 DOELSTELLINGEN

Met mijn masterthesis wil ik graag dit grotendeels onontgonnen gebied betreden en onderzoeken. In de theologie zijn we gespecialiseerd in het onderzoeken, interpreteren, en kritisch doordenken van bronnen. Grotendeels zijn dat *geschreven* bronnen. Om ook andere vormen van media te kunnen onderzoeken moeten we dus methoden vinden om ook dat soort bronnen te kunnen 'lezen'.

Mijn **doelstellingen** met deze masterthesis zijn dan ook tweeledig. Allereerst wil ik aantonen dát er theologie in games te vinden is. In deel I van de thesis zal ik dan ook ingaan op de vraag op welke manier games dragers van theologische beweringen kunnen zijn en met welke methode games benaderd kunnen worden. Vervolgens werk ik in deel II die methode uit voor *The Talos Principle* (2014) om zo de theologische beweringen van die game expliciet te maken. Ik kies voor een analyse van *The Talos Principle* omdat deze game vol zit met filosofische en theologische verwijzingen. Bovendien is het een goed ontvangen commerciële game,⁴ die gemaakt is voor de algemene markt.

Als tweede doelstelling wil ik games serieus nemen als een nieuwe mediavorm waarin op nieuwe manieren theologische vraagstukken worden doordacht. Ik wil de theologische beweringen van *The Talos Principle* dan ook kritisch tegen het licht houden. In deel III van de thesis ga ik daarom te rade bij twee belangrijke (protestantse) theologen, Herman Bavinck en Kathryn Tanner, die beiden een eigen positie innemen binnen de christelijke theologie. Zij zijn de gesprekspartners waar ik *The Talos Principle* vervolgens in deel IV mee in gesprek wil brengen. Met behulp van Bavinck en Tanner kan ik dan *The Talos Principle* kritisch interpreteren en normeren. Het gaat er mij daarbij nadrukkelijk níét om games van een stempel met 'christelijke

1 De termen 'videogame', 'computergame', 'computerspel', 'digital game', en 'game' worden vaak zonder onderscheid gebruikt. Zelf prefereer ik de term 'computergame' of kortweg 'game', en reserveer ik 'spel' als algemene term. Zie Sageng, Fossheim, Larsen 2012, *The Philosophy of Computer Games*, 4.

2 Newman 2004, *Videogames*, 5; geciteerd in Bogost 2006, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, viii.

3 Zie de genuanceerde wetenschappelijke benadering van Patti Valkenburg 2014, *Schermgaande jeugd: over jeugd en media*.

4 *The Talos Principle* heeft een gemiddelde score van 85/100, gebaseerd op 57 reviews op Metacritic: <http://www.metacritic.com/game/pc/the-talos-principle> (2018-03-06). Zie ook https://en.wikipedia.org/wiki/The_Talos_Principle#Reception (2018-03-06).

goedkeuring' te voorzien. Het gaat er mij juist om om te laten zien dat in gewone 'niet-christelijke' games⁵ ook theologische thema's als verlossing, verzoening, en zonde worden verkend. In dat speelse interpretatieproces valt er veel te leren voor wie het opmerkt, ook voor theologen.

0.3 VRAAGSTELLING

In deze masterthesis zal ik daarom de game *The Talos Principle* onderzoeken. Omdat er veel theologische thema's in die game zijn aan te wijzen, richt ik mij op een specifiek thema: (on)gehoorzaamheid van mensen ten opzichte van hun Schepper. Mijn **hoofdvraag** luidt:

Welke theologische reflectie brengt de game *The Talos Principle* aan in de discussie over nut en noodzaak van ongehoorzaamheid en zelfstandigheid in de God-menselijke relatie, vis-à-vis de visies op dit thema van Bavinck en Tanner?

0.4 THEORETISCH KADER

Mijn onderzoek doe ik binnen de systematische theologie. Ik probeer allereerst om games zo te interpreteren dat ze theologische beweringen opleveren die binnen de systematische theologie doordacht kunnen worden. Mijn theoretisch kader wordt gevormd door de cultuurtheologie van Frank Bosman, die haar grond vindt in neo-natuurlijke theologie. Een ander belangrijk onderdeel van mijn theoretisch kader is mijn filosofische benadering, die gegrond is in de wijsbegeerte der wetsidee, ook wel aspectenleer genoemd.⁶ Dat stelt mij in staat om games vanuit meerdere aspecten te benaderen, zonder reductionistisch te worden. De gekozen filosofische en theologische literatuur geeft mij zo gereedschappen en raamwerken om games te begrijpen. Met behulp daarvan laat ik zien dat games als cultuurproduct narratief geladen zijn.

Ik onderzoek vervolgens de narrativiteit van *The Talos Principle*, kort gezegd het verhaal en de verhalende elementen van de game. Uit mijn analyse zal blijken dat de theologische beweringen die *The Talos Principle* doet met name betrekking hebben op de schepping en op de antropologie. Daarom onderzoek ik specifiek de loci van de scheppingsleer en de theologische antropologie.⁷ Omdat dit op zichzelf grote onderwerpen zijn waarover ook binnen de theologie heel verschillend wordt gedacht, kies ik twee theologen met een duidelijk eigen onderscheiden positie: Herman Bavinck en Kathryn Tanner. Na hun visies in kaart te hebben gebracht, breng ik ze in gesprek met *The Talos Principle* en beproef de theologische beweringen van de game aan de hand van hun theologische visie.

5 Onder een 'christelijke' game versta ik een game voor en door christenen.

6 Zie '2.1 (Techniek)filosofische vooronderstellingen'. De wijsbegeerte der wetsidee is oorspronkelijk ontwikkeld door Herman Dooyeweerd en Dirk Vollenhoven (Dooyeweerd 1935-1936, *De Wijsbegeerte der Wetsidee*, deel 1-3. Amsterdam: Paris.). Later is dit denken onder meer opgepakt door techniekfilosofen, omdat het oog houdt voor de verschillende aspecten die bij technische processen en technische producten horen. Daarbij wordt duidelijk dat alle dingen normen in zich meedragen.

7 De scheppingsleer en de theologische antropologie staan uiteraard niet geïsoleerd op zichzelf, maar zijn onlosmakelijk verbonden met andere loci zoals de soteriologie, christologie, en zonde.

DEEL I: THEOLOGIE IN GAMES?

In deel I onderzoek ik hoe er theologie in games aanwezig kan zijn. Eerst maak ik in hoofdstuk 1 duidelijk waarom theologische aandacht voor games belangrijk is. Daarna onderzoek ik in hoofdstuk 2 wat een game precies is, om vervolgens in hoofdstuk 3 aan te tonen op welke manier games theologische beweringen bevatten. In hoofdstuk 4 beschrijf ik de methode, die ik in deel II zal gebruiken om de game *The Talos Principle* te beschrijven.

1. WAAROM ZIJN GAMES BELANGRIJK VOOR DE THEOLOGIE?

Computer games vormen een populair medium en een medium dat nog steeds groeit, zowel in het aantal mensen dat gamet als in de hoeveelheid tijd en geld die erin wordt gestoken.⁸ Games zijn een relatief nieuw medium, dat nog deels te kampen heeft met een negatieve visie (je zou er gewelddadig van worden) en/of een beperkt begrip van wat games zijn (het zou tijdverdrijf voor kinderen zijn). Als theoloog en als gamer wil ik games serieus nemen, omdat games een veel breder en rijker medium zijn dan vaak wordt gedacht. Ik zal laten zien wat games zijn en aantonen waarom games theologische aandacht verdienen.

1.1 TAAK VAN DE THEOLOGIE

Games verdienen allereerst theologische aandacht, omdat games een product (artefact) zijn die door mensen zijn gemaakt. Mijn vooronderstelling is dat elk product dat mensen maken, normatief geladen is. Games bevatten dus normatieve boodschappen. In die boodschappen worden beweringen gedaan over hoe we de werkelijkheid moeten begrijpen, over hoe we om moeten gaan met problemen als zonde, schuld, wraak, conflict. Games reiken daarbij vaak ook oplossingen aan om die problemen te boven te komen. Theologisch bezien doen games daarmee uitspraken over de mens, de staat van de wereld, en verlossing. Het is de taak van de theologie om deze uitspraken te doordenken. Theologie – het nadenken en spreken over God, mens, en wereld – wordt niet alleen gedaan in de wetenschap, maar dat theologisch spreken gebeurt overal.⁹

Mijn uitgangspunt is dat games (onder andere) een theologische dimensie hebben. Dat wordt het best zichtbaar, door een game als een (kunst)werk te beschouwen dat een verhaal vertelt. Het narratief dat een game vertelt, kan niet alleen op ethisch of psychologisch vlak beoordeeld worden, maar ook theologisch. En dat is wat ik wil doen: de theologische visies van games expliciet maken en evalueren.

Overigens heb ik, zoals gezegd, hierbij niet een theologische beoordeling op het oog in de trant van “deze game is goedgekeurd voor een christelijk publiek.” In de theologische evaluatie die ik op het oog heb, gaat het om een dialoog. Games zijn dragers van boodschappen. De makers van een game hebben, als het goed is, nagedacht over de boodschap(pen) die zij willen vertellen.¹⁰ En daarin doen zij expliciete en impliciete (theologische) uitspraken over de werkelijkheid. Ik ben van mening dat het de taak van de theologie is om zulke uitspraken serieus te nemen en in gesprek te brengen met andere visies en bronnen.

8 In 2017 was de wereldwijde opbrengt van games 116,0 miljard US\$, een stijging van 10,7% ten opzichte van 2016. De verwachting is dat deze groei blijft doorzetten en in 2020 zo'n \$143,5 miljard US\$ oplevert. Zie https://newzoo.com/wp-content/uploads/2016/03/Newzoo_Global_Games_Market_Revenue_Growth_2016-2020_October_2017.png (2018-03-07) en <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/segment-insights/video-games.html> (2018-03-07).

9 Zoals de titel van Bosman 2012 aangeeft: *God is hier al! Over geloof, cultuur en theologie*. Zie ook het citaat van Bosman 2011 hieronder.

10 Denk bijvoorbeeld aan *Missile Command* (1980), die op een krachtige manier via *game mechanics*, *gameplay*, en het verhaal de speler confronteert met de dreiging en gevolgen van totale vernietiging zoals in de Koude Oorlog. Zie noot 77 voor voorbeelden waarin makers onbedoelde boodschappen aan games meegaven.

Religie: terug van nooit weggeweest

Religieuze uitingen en theologische beweringen zijn volop in games te vinden. Frank Bosman:

“Weer steekt religie op een vreemde plek de kop op. Het is een waarschuwing tegen alle (religieuze) cultuursceptici die beweren dat in de moderne maatschappij alleen nog maar individualisme, egoïsme en narcisme te vinden is. Wie gelooft in de ongeneselijke religieuze inslag van de mens – en dat doe ik – ziet overal om zich heen de honger naar existentiële antwoorden. Ook de moderne mens smacht naar een moreel kompas om te weten: hoe kan ik goed leven. En ook games zijn een van de vele cultuuruitingen waar deze antwoorden geformuleerd worden. Het is de taak van de kritische gelovige en van de professionele theoloog om deze antwoorden te wegen op de balans van tweeduizend jaar christelijke rijkdom. Het goud dat de Israëlieten uit Egypte meenamen, werd namelijk gebruikt voor zowel de bouw van het gouden kalf als voor de versiering van het Tabernakel...”¹¹

In een ander artikel noemt Bosman cultuur “De plaats waar theologie ‘gebeurt.’”¹² Hij baseert zijn cultuurtheologie als vorm van neo-natuurlijke theologie op Paul Tillich en Alister McGrath. Met Tillich meent Bosman:

“dat iedere culturele uiting het natuurlijk object van theologie kan zijn en feitelijk is, omdat deze in meer of mindere mate onze *ultimate concern* reflecteert. De makers van het spel gebruiken hier bijbelse referenties voor, voortgekomen uit de christelijke traditie, die ook hen in culturele zin gevormd heeft. Er ontstaat een hermeneutisch proces waarbij de bijbelse referenties in de game geschraagd worden door hun schriftuurlijke context.”¹³

Bosman vervolgt met het benadrukken van de toegevoegde waarde van cultuurtheologie:

“De cultuurtheologische hermeneutiek gaat echter een stap verder. Anders zou de game slechts een illustratie bij een exegese zijn in plaats van dat hij centraal gesteld wordt in de theologische analyse. De manier waarop [de game] *Mass Effect* de bijbelse referenties gebruikt binnen hun futuristische universum zegt niet alleen iets over de wijze waarop onze cultuur tegen deze passages aankijkt, maar werpt tevens nieuw en soms onverwacht licht op die passages. *Mass Effect* ontsluit voor ons de Schriften, en daarmee iets van degene over wie de Schriften spreken, God zelf.”¹⁴

Mutatis mutandis zie ik de mogelijkheden om zo ook *The Talos Principle* te onderzoeken. In deze thesis doe ik verslag van wat we van de theologische reflectie van *The Talos Principle* kunnen leren.

11 Bosman 2011, ‘Avatars tussen geest en lichaam: Verkenningen in theologie en gaming’, 23.

12 Bosman 2013, ‘I am Legion’ – Bijbelse referenties in computerspeltriologie *Mass Effect*’.

13 Bosman 2013, ‘I am Legion’, 20.

14 Bosman 2013, ‘I am Legion’, 20.

2. HOE GAMES TE BEGRIJPEN EN TE BENADEREN

Om de theologie van de game *The Talos Principle* te kunnen onderzoeken, moeten we eerst begrijpen wat het medium 'game' is. In dit hoofdstuk ga ik daarom in op de vragen wat een game is en hoe games benaderd kunnen worden. De antwoorden op deze vragen stellen ons in staat om in de volgende hoofdstukken games theologisch te onderzoeken.

Eerst zal ik in 2.1 mijn vooronderstellingen uiteenzetten, die het brede kader vormen waarbinnen ik nadenk over wat een game is. In 2.2 onderzoek ik definities van 'spel' en 'game'. Omdat een strikte afbakening in een definitie lastig blijkt, zal ik in 2.3 verschillende kenmerken van games onderscheiden. Door deze kenmerken verder uit te werken, hoop ik inzicht te verschaffen in de veelzijdige aard van games. Als laatste zal in 2.4 het grote debat binnen het onderzoek naar games worden besproken: het debat tussen narratieve benaderingen en ludologische benaderingen van games. Tot slot neem ik een eigen positie in in dit debat, waarbij ik de ludologische kritiek op narratieve benaderingen serieus wil nemen. Daarmee kan ik in het volgende hoofdstuk laten zien op welke manier games theologische beweringen kunnen bevatten.

2.1 (TECHNIEKFILOSOFISCHE) VOORONDERSTELLINGEN

Vooronderstelling 1: 'Games zijn normatief geladen artefacten'

Games zijn een product dat door mensen gemaakt is, een artefact. Mijn vooronderstelling is dat elk artefact normatief geladen is, *omdat* het door mensen gemaakt is. Artefacten bevatten dus normatieve boodschappen. Vaak zijn die boodschappen impliciet, maar ze kunnen niettemin verregaande invloed uitoefenen. Zo hebben mobiele telefoons bijvoorbeeld onze manier van afspreken veranderd, en van wat sociaal aanvaardbaar en wenselijk is. Van vaststaande afspraken op lange termijn, zijn dat flexibele afspraken op korte termijn geworden.

Deze vooronderstelling vindt haar grond in de techniekfilosofie. Ook in mijn bacheloreindwerkstuk, waarin ik de ethische dimensie van games onderzocht, heb ik gebruik gemaakt van dit techniekfilosofisch uitgangspunt. Daarbij baseer ik mij op analyse van de aspectenleer van de wijsbegeerte der wetsidee en op Verbeeks idee van '*technical mediation*'.

Peter-Paul Verbeek laat in *Moralizing Technology* zien dat alle artefacten en technieken in zichzelf sturend zijn voor ons gedrag.¹⁵ Techniek en artefacten bemiddelen tussen ons en de werkelijkheid waarop we handelen. Verbeek wil deze bemiddeling expliciet aan de orde stellen, juist ook al in het ontwerpproces en niet pas als het product/de techniek in gebruik wordt genomen. Voor Verbeek heeft dit normerende bemiddelingsproces dus duidelijk een ethische dimensie, zoals de titel van zijn boek al aangeeft. Games als artefact brengen eveneens zo'n bemiddelingsproces op gang.

Het onderliggend ontologisch raamwerk waarop ik mij baseer is de **aspectenleer** van de wijsbegeerte der wetsidee. De wijsbegeerte der wetsidee is oorspronkelijk ontwikkeld door Herman Dooyeweerd (1894-1977)¹⁶ en Dirk Vollenhoven (1892-1978).¹⁷ Dooyeweerd wees erop dat wetenschap en filosofie niet neutraal zijn, maar dat "iedere wetenschappelijke theorie en elk filosofisch stelsel geworteld is in een 'geheel irrationeelen grondslag' en in een 'al-omvattende levens- en wereldbeschouwing'".¹⁸ Dooyeweerd zelf werkte vanuit een calvinistische levensbeschouwing die nadruk legt op de soevereiniteit van God over de gehele schepping.

Een tweede belangrijk thema in de wijsbegeerte der wetsidee is de veelzijdigheid van de werkelijkheid. Dooyeweerd stelt dat elke wetenschap zijn eigen gebied heeft, die zijn eigen wetten en normen kent. De verschillende wetenschappelijke vakgebieden weerspiegelen die veelzijdigheid. In de aspectenleer worden vijftien verschillende aspecten, dimensies of zijnswijzen onderscheiden, die elk een eigen karakter hebben en niet tot elkaar gereduceerd kunnen worden.¹⁹ Naast bijvoorbeeld een ethisch aspect, is er ook een materieel aspect, een economisch aspect, en een geloofsaspect aan te wijzen.²⁰

De aspectenleer is later onder meer opgepakt door techniekfilosofen,²¹ omdat het oog houdt voor de verschillende aspecten die bij technische processen en technische producten horen. Daarbij wordt duidelijk dat

15 Verbeek 2011, *Moralizing Technology: Understanding and Designing the Morality of Things*, Chicago/London: University of Chicago Press. Verbeek baseert zijn denken op de inzichten van Michel Foucault (1926-1984).

16 Zie o.a. Dooyeweerd 1935-1936, *De Wijsbegeerte der Wetsidee*, deel 1-3, Amsterdam: Paris.

17 Zie o.a. Vollenhoven 1933, *Het calvinisme en de reformatie van de wijsbegeerte*, Amsterdam: Paris.

18 Verkerk, Maarten J.; Van der Stoep, Jan; Hoogland, Jan; De Vries, Marc J. 2007, *Denken, ontwerpen, maken: Basisboek techniekfilosofie*, Amsterdam: Uitgeverij Boom, 112.

19 Verkerk e.a., 2007, *Denken, ontwerpen, maken*, 113.

20 Zie Van Woudenberg ²2004, *Gelovend denken: Inleiding in een christelijke filosofie*, Amsterdam: Buijten & Schipperheijn Motief, hoofdstuk III 'Theorie van zijnswijzen (modaliteiten)', 66-123. In de eerste paragraaf gaat Van Woudenberg in op de vraag: 'Opgedrukte categorieën of ontdekte aspecten?' In de tweede paragraaf behandelt 'Het geheim van de analogie en het probleem van het reductionisme'. In de derde paragraaf bespreekt Van Woudenberg vervolgens de aspecten. Zie 'Bijlage B: Aspecten van de wijsbegeerte der wetsidee' voor een kort overzicht van alle aspecten.

21 Zoals, onder anderen, Hendrik van Riessen (1911-2000) en Egbert Schuurman (1937-).

alle dingen normen in zich meedragen. De aspectenleer helpt om die normen expliciet te maken, zoals de auteurs van *Denken, ontwerpen, maken: Basisboek techniekfilosofie* in hun boek laten zien.²²

Vooronderstelling 2: 'De normatieve lading van games heeft ook betrekking op de theologie.'

Mijn tweede vooronderstelling is dat die normatief geladen boodschappen niet alleen ideeën uitdragen op het gebied van de ethiek, maar ook op andere terreinen, waaronder de theologie. 'Normatief' in deze zin heeft dus betrekking op een bepaald terrein van de werkelijkheid. Normatieve boodschappen kunnen iets zeggen op het gebied van het economische, esthetische, of juridische aspect. Zo heb ik mij bijvoorbeeld in mijn bacheloreindwerkstuk geconcentreerd op het ethische aspect van games.²³ Nu wil ik in deze masterthesis graag het geloofsaspect in games onderzoeken, oftewel de theologische dimensie van games.

Vooronderstelling 3: 'Games zijn artefacten die hun normatieve lading kunnen communiceren.'

Naast de vooronderstelling dat artefacten (zoals games) normatief geladen zijn, ga ik er ook vanuit dat artefacten die normativiteit ook *kunnen communiceren*. Dit hangt nauw samen met wat Verbeek 'technical mediation' noemt. Artefacten zijn niet alleen dragers van boodschappen, maar dragen die ook uit. Dát games boodschappen kunnen communiceren, daar zijn de meesten het over eens. Maar de manier waaróp, dat is een belangrijk discussiepunt. Ik typeer dat als 'het narratieve karakter' van games. Daarmee zit ik echter direct in het felle debat tussen narratieve benaderingen van games en ludologische benaderingen.²⁴ Aan dit debat ligt een fundamenteel verschil van inzicht ten grondslag over hoe we games ten diepste 'in essentie' moeten begrijpen. Voordat ik mijn eigen positie daarin inneem, zullen we dus eerst moeten stilstaan bij wat een game nu eigenlijk is.

2.2 ONDERZOEK NAAR DEFINITIES VAN 'SPEL' EN 'GAME'

In deze en volgende paragrafen staat de vraag centraal: 'Wat is een game?' Deze vraag lijkt op het eerste gezicht simpel, maar onder de oppervlakte stromen vele vragen en bruist een ideologisch verschil van inzicht over wat een game is.

De eerste onderstroom is het probleem om tot een goede definitie te komen van 'spel' en 'game'. Het blijkt lastig om 'spel' in een definitie te vangen. We hebben wel een algemeen idee van wat iemand bedoelt als diegene het over een spel heeft, maar een sluitende definitie geven waaronder *alle* soorten spel vallen lukt niet. Het probleem is dat een definitie van spel óf te nauw is, waardoor niet alle soorten spel binnen de omschrijving passen, óf te breed, waardoor er zaken onder vallen die we niet als spel zien.

Ludwig Wittgenstein gebruikte de zoektocht naar een definitie van spel, om aan te tonen dat taal een complex systeem is.²⁵ Taal wordt op veel verschillende manieren gebruikt. Taal is daarmee zelf een spel van woorden. De betekenissen van woorden staan immers niet op zichzelf, maar krijgen pas betekenis in hun context en gebruik. Taal is volgens Wittgenstein dus niet te vatten in afgeronde, essentie-weergevende definities. Taal moeten we daarom begrijpen als een taalspel.²⁶

In plaats van een gesloten definitie te geven – wat volgens Wittgenstein onmogelijk is – kunnen we de veelzijdigheid van woord(betekenis) beter beschrijven zoals dat bij familieleden gebeurt.²⁷ Familieleden lijken op elkaar, maar delen niet alle eigenschappen allemaal met elkaar. Toch vertonen ze een familiegelijkenis en

22 Zie 'Bijlage B: Aspecten van de wijsbegeerte der wetsidee', die gebaseerd is op *Denken, ontwerpen, maken*.

23 Wassenaar 2014, 'Games: een bemiddelend ethisch spel – de ethische dimensie van games onderzocht', BA-scriptie Theologie, Universiteit Utrecht.

24 Zie '2.4 Het debat: Op welke manier games benaderen?'

25 Wittgenstein 1953, *Philosophische Untersuchungen*, § 65.

26 De filosofen Anat Biletzki & Anat Matar geven in hun toelichting op dit concept van taalspel ook bruikbare ideeën voor ons begrip van spel: "Language-games are, first, a part of a broader context termed by Wittgenstein a form of life (...). Secondly, the concept of language-games points at the rule-governed character of language. This does not entail strict and definite systems of rules for each and every language-game, but points to the conventional nature of this sort of human activity. Still, just as we cannot give a final, essential definition of 'game', so we cannot find "what is common to all these activities and what makes them into language or parts of language" (*Philosophical Investigations* § 65). Biletzki & Matar 2016, 'Ludwig Wittgenstein', *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2016 Edition), Edward N. Zalta (ed.), <https://plato.stanford.edu/archives/fall2016/entries/wittgenstein/> (2017-10-23).

27 "It is here that Wittgenstein's rejection of general explanations, and definitions based on sufficient and necessary conditions, is best pronounced. Instead of these symptoms of the philosopher's "craving for generality", he points to 'family resemblance' as the more suitable analogy for the means of connecting particular uses of the same word. There is no reason to look, as we have done traditionally—and dogmatically—for one, essential core in which the meaning of a word is located and which is, therefore, common to all uses of that word. We should, instead, travel with the word's uses through "a complicated network of similarities overlapping and criss-crossing" (*Philosophical Investigations* § 66). Family resemblance also serves to exhibit the lack of boundaries and the distance from exactness that characterize different uses of the same concept." Biletzki & Matar 2016, 'Ludwig Wittgenstein', <https://plato.stanford.edu/archives/fall2016/entries/wittgenstein/> (2017-10-23).

kunnen anderen die herkennen. Dus hoewel we wellicht niet in staat zijn om een sluitende definitie te geven van 'spel', kunnen we wel kenmerken benoemen die bijna alle spellen delen.

Wat algemeen voor spel geldt, geldt ook voor computergames. Games zijn immers een specifiek soort spel. Als zodanig erven games ook de kenmerken van spel, waaronder de moeilijkheden met definiëren.

Niettemin hebben velen toch een definitie van 'spel' en 'computergame' geformuleerd. Ik heb deze definities onderzocht.²⁸ Eerst heb ik breder gekeken naar beschrijvingen van 'spel' en 'spelen', om vervolgens specifiek in te zoomen op 'computergame'. Uit dit onderzoek heb ik zeven karakteristieke kenmerken van computergames gedestilleerd.

2.3 RESULTAAT: ZEVEN KARAKTERISTIEKE KENMERKEN VAN 'COMPUTERGAMES'

Computergames zijn een veelzijdig medium. Om computergames²⁹ te kunnen beschrijven en recht te doen aan haar veelzijdige karakter, onderscheid ik zeven karakteristieke kenmerken. Oog voor deze veelzijdigheid behoedt ons voor reductionistische benaderingen van games.

De kenmerken die ik noem belichten verschillende kanten van games, zonder de pretentie van een 'definitieve' afbakening. Het zijn eerder lenzen waarmee naar games gekeken kan worden. Elk onderzoek naar games moet, ten minste, rekening houden met deze kenmerken:

1. Computergames zijn een specifieke vorm van spel. Dus alle kenmerken van 'spel' zijn ook van toepassing op games.
2. Games zijn computerprogramma's die bedoeld zijn als spel.
3. Games zijn een expressief medium, een kunstvorm, waarin normatieve uitspraken worden gedaan en bepaald gedrag gestuurd wordt.
4. Games zijn een technisch en cultureel artefact. Heel hun ontwerp en uitvoering is daarmee normatief geladen.
5. Games zijn ontworpen om de gebruiker (de speler) een bepaalde ervaring te geven.
6. Games zijn uniek door hun mate van interactiviteit.
7. Games zijn narratief, omdat ze als spel een eigen spelwereld oproepen en een mediavorm zijn die allerlei boodschappen communiceert.

2.3.1 KENMERK 1: COMPUTERGAMES ZIJN EEN SPECIFIEKE VORM VAN SPEL.

Al genoemd is, uiteraard, dat computergames een vorm van spel zijn. Alle kenmerken van 'spel' zijn dus ook van toepassing op games.³⁰ **Wittgenstein** noemde al een eerste belangrijk kenmerk van wat een spel heeft: regels. Taal en spel hebben als overeenkomst dat ze een '*rule-governed character*' hebben.³¹

Roger Caillois zag een 'polariteit' van twee typen of manieren waarop spelen vorm krijgt: *paidia* en *ludus*.³² *Paidia* staat daarin voor de improvisatie, vrije fantasie, en spelregels die worden bedacht tijdens het spelen. Daartegenover staat *ludus*, waarin de regels van tevoren vast liggen en die daarom vaak meer inzicht of vaardigheden vergen. Alle vormen van spel zijn ergens op de bandbreedte *paidia-ludus* in te delen.

28 Zie bijlage C: 'Overzicht van definities van 'spel', 'spelen', en 'computergames'.

29 In navolging van John Richard Sageng, Hallvard Fossheim en Tarjei Mandt Larsen verkies ik de term 'computergame' boven andere beschrijving als 'video game', 'digital game' of 'electronic game'. Zie Sageng, Fossheim, Larsen 2012, *The Philosophy of Computer Games*, 4.

30 Zie bijlage C: 'Overzicht van definities van 'spel', 'spelen', en 'computergames'.

31 Zie noot 25. In de onderzochte definities van 'spel' en aanverwante begrippen (zie bijlage C: 'Overzicht van definities van 'spel', 'spelen', en 'computergames'), wordt dat regelgebaseerde karakter ook vaak genoemd.

32 Caillois 1967 [1957], *Les Jeux et les Hommes*. Parijs: Gallimard. Zie https://en.wikipedia.org/wiki/Roger_Caillois (2017-10-25).

Gonzalo Frasca heeft laten zien dat ook games ruimte bieden aan deze verschillende manieren van spelen.³³ De meeste games oriënteren zich in hun beoogde *gameplay* vaak op één van de twee typen spel.³⁴ Maar beseft moet worden dat het uiteindelijk de speler is die de manier van spelen kiest.³⁵

2.3.2 KENMERK 2: GAMES ZIJN COMPUTERPROGRAMMA'S DIE BEDOELD ZIJN ALS SPEL.

Vanwege het feit dat games computerprogramma's zijn, ligt er extra nadruk op de vorming van regels. Als computerprogramma is een game opgebouwd uit verschillende lagen van computercommando's (instructieregels). Achter de feedback die de speler terugkrijgt, gaat een heel eigen wereld van (interpretatie)processen schuil. En dat betekent dat voor de computer alle in- en output gekwantificeerd, eenduidig, en regelgestuurd moet zijn. Dat is het digitale kenmerk van computergames.

Het beseft dat games computerprogramma's zijn, valt veelal weg in moderne discussies. Omdat dit een belangrijk feit is, prefereer ik de term *computergame* boven die van 'videogame' of 'digital game'.³⁶ Immers, niet alle games maken gebruik van de visuele representatie.³⁷ En het digitale volgt uit een computerprogramma zijn.

Waarom is het zo belangrijk om games als computerprogramma te zien? Omdat computerprogramma's regelgestuurde systemen zijn. In de basis delen computerprogramma's (waaronder games) dus een belangrijk element met alle soorten spel: regels. Computercode is daarin wel formeler. Regels moeten strikt geformuleerd worden om door een computer uitgevoerd te kunnen worden. Ze zijn wat **Janet Murray** noemt 'procedureel'.³⁸ Murray onderscheidt in totaal vier essentiële eigenschappen die een 'digitale omgeving' met zich meebrengt:

"Digital environments are procedural, participatory, spatial, and encyclopedic. The first two properties make up most of what we mean by the vaguely used word *interactive*; the remaining two properties help to make digital creations seem as explorable and extensive as the actual world, making up much of what we mean when we say that cyberspace is *immersive*."³⁹

Het digitale zorgt volgens Murray dus voor een '*interactive*' en '*immersive experience*'. Het is interessant dat Murray meent dat '*immersion*' (letterlijk: 'onderdompeling') voornamelijk veroorzaakt wordt door de ruimtelijke en encyclopedische eigenschap.⁴⁰ De aantrekkingskracht van games komt echter niet hoofdzakelijk door de schier oneindige hoeveelheid (virtuele) ruimten en encyclopedische informatie die verkend kunnen worden, maar doordat de gamedesigners het verkennen zelf tot een interessante spelervaring maken (kenmerk 5). En het meest aantrekkelijke daaraan is het interactieve kenmerk van games (kenmerk 6).

2.3.3 KENMERK 3: GAMES ZIJN EEN EXPRESSIEF MEDIUM EN EEN VORM VAN KUNST.

Het derde punt, dat games een 'expressief medium' zijn, werd aangedragen door Ian Bogost. Games als *medium* maken ons erop attent dat games net als andere vormen van media boodschappen communiceren. En deze boodschappen worden ook actief tot uiting gebracht (expressief). Games zijn ook als een vorm van kunst te beschouwen. Hoofdzakelijk worden games gemaakt als een commercieel product, maar dat neemt niet weg dat ze ook kunstkwaliteiten hebben. De belangrijkste factor daarin is dat games een bepaalde boodschap uitdragen. Games verschillen in dat opzicht niet van andere soorten kunst als literatuur, muziek, film, grafische kunst.

33 Frasca 2001a, 'Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate', 7-14.

34 Frasca noemt als voorbeeld een game uit de serie van *Microsoft Flight Simulator* (1982-2018). De game beoogt een *ludus*-manier van spelen, maar de speler kan de *ingame* gestelde doelen totaal negeren en heel eigen doelen stellen. Zo maakt de speler dus van een *ludus*-georiënteerde game voor zichzelf een *paidia*-spel. Sterker nog, Frasca laat zien dat ook in een tekstverwerkersprogramma gespeeld kan worden. Zie Frasca 2001a, 'Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate', 7-14 voor voorbeelden over *paidia*-manieren van spelen in een *ludus*-type omgeving.

35 De gameonderzoeker zal daarom duidelijk moeten maken of haar/zijn methode uitgaat van het type spel waar de game zelf op aanstuurt, uitgaat van de speler, of beide benaderingswijzen wil meenemen. Zie 4.1 'Drie mogelijke benaderingswijzen om games te bestuderen'.

36 Digitaal wil vaak vooral zeggen niet-analoog. Bovendien zijn games digitaal, omdat ze een computerprogramma zijn.

37 Denk aan games voor mensen die blind zijn en op geluid zijn gebaseerd. Ook bij zogeheten *text-based adventures* kan beargumenteerd worden dat het visuele element niet karakteriserend is voor de game.

38 Murray: "It is surprising how often we forget that the new digital medium is intrinsically procedural. Although we may talk of an information highway and of bill boards in cyberspace, in fact the computer is not fundamentally a wire or a pathway but an *engine*. It was designed not to carry static information but to embody complex, contingent behaviors." Murray 1997, *Hamlet on the Holodeck*, 71-72, cursivering in origineel.

39 Murray 1997, *Hamlet on the Holodeck*, 'The Four Essential Properties of Digital Environments', 71 en verder, cursivering in origineel.

40 Het is interessant dat Murray deze twee eigenschappen opmerkt, omdat die in andere definities van games niet genoemd worden. Wel werkt Henry Jenkins in een artikel apart het ruimtelijke aspect van games uit. Zie Jenkins 2004, 'Game Design as Narrative Architecture'.

2.3.4 KENMERK 4: GAMES ZIJN EEN TECHNISCH EN CULTUREEL ARTEFACT.

Het vierde kenmerken haakt hier direct op in. Games als technisch en cultureel artefact zijn in heel hun ontwerp, uitvoering, en gebruik normatief. De boodschappen die games meegeven dragen bepaalde normen uit en zijn daarmee normatief geladen. Die normativiteit is op alle niveaus aanwezig is. Hiermee wordt niet bedoeld dat alle onderdelen van een game grote morele uitspraken doen, maar wel dat elk onderdeel een bepaalde norm uitdraagt.⁴¹

2.3.5 KENMERK 5: GAMES ZIJN ONTWERPEN VOOR EEN BEPAALDE SPELERSERVARING.

Het vijfde kenmerk is dat games zijn ontworpen om de gebruiker (de speler) een bepaalde ervaring te geven. Meestal willen de spelontwerpers de spelers een aangename spelervaring meegeven. Gamers vragen ook vaak om een 'leuke' game. Maar wat dan precies onder een 'leuke' of 'fun' game verstaan moet worden, daarover lopen de meningen mijlenver uiteen. En sommige games zijn expliciet bedoeld om *niet* leuk te zijn.⁴²

Leuk of niet, alle games zijn gemaakt om de speler een aansprekende ervaring te geven. Games moeten interessant zijn om spelers aan te trekken. Doen ze dat niet, dan worden ze niet gespeeld en niet verkocht. Een veelgebruikte term in dit verband is 'immersion'. Games willen de speler 'onderdompelen' in de spelervaring die ze bieden.⁴³ 'Engagement' is nauw verbonden met een ander *buzz-word*. Games pogen aantrekkelijk (*engaging*) te zijn door hun *pacing*,⁴⁴ door het creëren van mysterie, door te lonken met nieuwe *content*, en door die verwachtingen van nieuwe *content* waar te maken.⁴⁵ Verder geven games spelers continue feedback op hun acties. In combinatie met een mix van doelen voor de korte en lange termijn, daagt een game de speler uit om (goed) te presteren. Games belonen spelers nagenoeg voor alles wat ze doen, wat de aantrekkingskracht vergroot. Tot slot zijn games goed in het uitdagen van spelers door het kalibreren van het moeilijkheidsniveau.⁴⁶ Games proberen daarbij spelers op de toppen van hun kunnen te laten presteren, om spelers in de zogenaamde 'flow' te brengen.⁴⁷

2.3.6 KENMERK 6: GAMES ZIJN INTERACTIEF.

Misschien wel het belangrijkste kenmerk van games en van alle soorten spel is 'interactiviteit', het vermogen om als speler invloed te hebben op het spel. Ermi en Mäyra zien het interactieve karakter van een spel zelfs als dé kenmerkende eigenschap:

"Yet, the essence of a game is rooted in its interactive nature, and there is no game without a player."⁴⁸

- 41 Neem bijvoorbeeld de *user interface* van een game. Leidt de *ui* af van het spelen zelf? Hoe duidelijk en gebruiksvriendelijk is die voor de speler? Kunnen mensen die slechtziend of kleurenblind zijn het spel ook spelen met deze *ui*? Deze vragen laten zien dat er normen zijn voor een goede (of slechte) *user interface*. Ook zegt dit gameonderdeel iets over de toegankelijkheid van games. Tot slot communiceert de *ui* niet alleen maar directe spelinformatie, maar kan het ook gebruikt worden om de speler meer te vertellen over de spelwereld zelf. Zo wordt de *user interface* in *Half-Life 2* (1999) verklaard doordat je een *harzard suit* draagt. Dit draagt bij aan de geloofwaardigheid van wat je waarneemt. In andere *first person shooters* is de *ui* er 'gewoon', zie bijvoorbeeld *Battlefield 1942* (2002) of *Call of Duty* (2003). Zo komen alle aspecten ook in de *ui* tot uiting.
- 42 Zo levert bijvoorbeeld *Spec Ops: The Line* (2012) in zowel de *gameplay* als het verhaal kritiek op Amerikaans militarisme en de keuzes die spelers maken in veel *military shooters*. En in *This War of Mine* (2014) speel je een groep burgers die in een belegerde stad proberen te overleven. De maker zelf was in een soortgelijke situatie bij de belegering van Sarjevo.
- 43 Iedere speler heeft uiteraard verschillende eigen voorkeuren. Toch kunnen volgens Richard Bartle speler ingedeeld worden in vier groepen: *socializers*, *killers*, *achievers*, en *explorers*. Zie Bijlage F1: 'Bartles taxonomie van typen spelers' en Extra Credits, 'Bartle's Taxonomy - What Type of Player are You?', S11 E10, 14 oktober 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=yxpW2ltDNow> (2018-1-26).
- 44 'Pacing' is het ritme van *gameplay*. Door afwisseling proberen games te voorkomen dat spelers interesse verliezen. Intense delen worden afgewisseld met rustige, moeilijkheid wordt gestaag opgebouwd, spelers krijgen om de zoveel tijd andere of nieuwe *game mechanics*, *content*, en dergelijke voorgeschoteld. Games proberen vaak een bepaalde *gameplayloop* te creëren waarin al deze stappen een plek hebben.
- 45 Mark Brown, 'How to keep players engaged (without being evil) | Game Maker's Toolkit', 6 april 2018, https://www.youtube.com/watch?v=7iklM_djBeY (2018-4-12).
- 46 Zie Tom Chatfields TED-talk TED, 'Tom Chatfield: 7 ways video games engage the brain', 1 november 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=KyamsZXXF2w> (2018-4-12) en Mark Brown, 'What Capcom Didn't Tell You About Resident Evil 4 | Game Maker's Toolkit', 2 juni 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=zFv6KAdQ5SE> (2018-4-12).
- 47 Mihály Csíkszentmihályi definieert de term 'flow' als "the satisfying, exhilarating feeling of creative accomplishment and heightened functioning", Csíkszentmihályi 1975, *Beyond Boredom and Anxiety*, xiii; geciteerd in: McGonigal² 2012, *Reality is Broken: Why Games make us better and how they can change the World*, 35.
- 48 Ermi & Mäyrä 2005, 'Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion', *Proceedings of DiGRA 2005*; geciteerd in: Juul & Björk 2012, 'Zero-Player Games Or: What We Talk about When We Talk about Players'.

Maar wat is 'interactiviteit' precies? **Eric Zimmerman** verkent dit begrip in zijn artikel 'Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline'. Hij begint met een woordenboekdefinitie van 'interactive': "reciprocally active; acting upon or influencing each other; allowing a two-way flow of information between a device and a user, responding to the user's input".⁴⁹

Zimmerman merkt terecht op dat heel veel activiteiten onder deze algemene definitie vallen. Bij elke handeling die je doet is immers wel een reactie of invloed op te merken, hoe klein deze ook is. Zimmerman geeft het voorbeeld van datgene wat je nu aan het lezen bent: "Can you really say that the experience of reading [this] isn't interactive? (...) Aren't you cognitively engaging with language itself to decode the signs of the text? And doesn't the physical form of the book and your understanding of its contents evolve as you interact with it?"⁵⁰

Zimmerman ziet het als een probleem dat op deze manier "all forms of narrative end up being interactive".⁵¹ Dat gegeven is in de theologie en in het bijzonder in de hermeneutiek echter helemaal niet vreemd, maar juist een zeer belangrijke notie. In het interpretatieproces is er altijd sprake van tweerichtingsverkeer. Dat geldt niet alleen voor het lezen van teksten, maar voor elke bewuste handeling die we doen.

In dit geval concentreert Zimmerman zich op '*narrative interactivity*' en wil een onderscheid kunnen aanbrengen tussen een normale roman en een *choose-your-own-adventure book*, dus tussen boek met een lineaire structuur en een boek met keuzemomenten. Allebei de boeken hebben een zekere mate van interactie, maar normaliter wordt een boek niet interactief genoemd en een kies-je-eigen-avontuur boek wel. Om dat onderscheid te kunnen maken identificeert Zimmerman vier modi van interactiviteit:

mode 1: cognitive interactivity; or interpretative participation with a text.

This is the psychological, emotional, hermeneutic, semiotic, reader-response, Rashomon-effect-ish, etc. kind of interactions that a participant can have with the so called "content" of a text.

mode 2: functional interactivity; or utilitarian participation with a text.

Included here: functional, structural interactions with the material textual apparatus.

mode 3: explicit interactivity; or participation with designed choices and procedures in a text.

This is "interaction" in the obvious sense of the word: overt participation such as clicking the nonlinear links of a hypertext novel, following the rules of a Surrealist language game, rearranging the clothing on a set of paper dolls. Included here: choices, random events, dynamic simulations, and other procedures programmed into the interactive experience.

mode 4: meta-interactivity; or cultural participation with a text.

This is interaction outside the experience of a single text.⁵²

Het is goed om hierbij in het oog te houden dat interactiviteit niet per sé hoeft te gaan over grote ingrijpende keuzes. Interactiviteit gaat om de vrijheid om bewust handelingen te kunnen verrichten die invloed hebben op het (speel)proces. Een game met een lineair verhaal is dus niet expliciet interactief op dat niveau, maar wel expliciet interactief omdat er input van de speler nodig is om de game en het verhaal verder te brengen.

Eerder werd **Janet Murray** al aangehaald. Zij ziet interactiviteit als het gevolg van het procedurele karakter van digitale omgevingen en de '*participatory*' (deelnemende) eigenschap. Murray licht toe waarom deze twee eigenschappen games zo aantrekkelijk maken:

"Procedural environments are appealing to us not just because they exhibit rule-generated behavior but because we can induce the behavior. They are responsive to our input. Just as the primary representational property of the movie camera and projector is the photographic rendering of action over time, the primary representational property of the computer is codified rendering of responsive behavior. This is what is most often meant when we say that computers are interactive. We mean they create an environment that is both procedural and participatory."⁵³

Ter illustratie beschrijft Murray een stukje van de *gameplay* in *Zork* op het moment dat je als speler ('interactor') in donkere kelder bent afgedaald.⁵⁴ Omdat je *zelf* hebt besloten om af te dalen in die kelder, ervaar je dat de beschreven gebeurtenissen *jouzelf* overkomen. Dat geeft een dramatisch verschil. Dat is het verschil tussen *lezen* dat de hoofdpersoon iets overkomt, zonder dat je daar invloed op had, en het idee *dat dit jou overkomt* vanwege

49 Zimmerman 2004, 'Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline', 158.

50 Zimmerman 2004, 'Narrative, Interactivity, Play, and Games', 158. Merk op de verschillende aspecten die Zimmerman noemt (cognitief, materieel, talig).

51 Zimmerman 2004, 'Narrative, Interactivity, Play, and Games', 158.

52 Zimmerman 2004, 'Narrative, Interactivity, Play, and Games', 158-159. Zimmerman merkt hierbij nog op dat deze modi niet vier precies gescheiden categorieën zijn, "but four overlapping flavors of participation that occur to varying degrees in all media experiences."

53 Murray 1997, *Hamlet on the Holodeck*, 74.

54 Murray 1997, *Hamlet on the Holodeck*, 81.

jouw eigen keuzes.⁵⁵ Games bieden dus feedback op handelingen en keuzes die spelers maken. Dat maakt games niet alleen interactief, maar ook bijzonder aantrekkelijk voor de spelers.⁵⁶

2.3.7 KENMERK 7: GAMES ZIJN NARRATIEF.

Eric Zimmerman over 'narrative'

Tot slot zijn we aangekomen bij het zevende kenmerk van games: narrativiteit. Games zijn narratief, omdat ze als spel een eigen spelwereld oproepen en omdat ze een mediavorm zijn die allerlei boodschappen communiceert. We hebben al vastgesteld dat games normen communiceren als technisch en cultureel artefact en dat games een expressief medium zijn. Die normatieve lading is in elk aspect van games te onderscheiden, maar komt veelal het duidelijkst naar voren in de narrativiteit die games eigen is.

'Narrativiteit' bedoel ik in de breedst mogelijke zin. Dat gaat dus niet alleen over het verhaal (narratief) van de game, maar over elke boodschap die een game uitdraagt, zowel expliciet als impliciet. Net als eerder wil ik enkele definities langsgaan om tot een fijnmaziger verstaan van het narratieve karakter van games te komen. Ook hier helpt **Eric Zimmerman** ons op weg, nu met een weergave van J. Hillis Millers beschrijving van 'narrative':

1. A narrative has an initial state, a change in that state, and insight brought about by that change. You might call this process the "events" of a narrative.
2. A narrative is not merely a series of events, but a personification of events though [*sic*] a medium such as language. This component of the definition references the representational aspect of narrative.
3. And last, this representation is constituted by patterning and repetition. This is true for every level of narrative, whether it is the material form of the narrative itself or its conceptual thematics.⁵⁷

Net als bij de definities van 'spel' en 'interactiviteit' is deze beschrijving van 'narrative' heel breed. Zimmerman: "It's quite a general definition. (...) A game of chess could also be considered a narrative by this scheme. (...) Many other kinds of things fall into the wide net Miller casts as well – *some of them activities of objects we wouldn't normally think of as narrative*. A marriage ceremony. A meal. A conversation."⁵⁸ De opmerking die Zimmerman hier maakt is heel belangrijk, omdat het duidelijk maakt dat narrativiteit op veel meer plekken te vinden is dan velen normaliter veronderstellen. Dit inzicht is cruciaal voor het debat tussen de ludologische en narratieve benaderingen, waarin het begrip 'narrativiteit' hét hete hangijzer is.⁵⁹

Bovendien levert Zimmerman nog een belangrijke bijdrage aan het debat tussen de ludologische en narratieve benaderingen van games. Zimmerman wil zich nadrukkelijk niet branden aan de uitgesloten vraag: 'Is this thing (such as a game) a "narrative thing" or not?' waar zoveel ruzie over wordt gemaakt. In plaats daarvan stelt Zimmerman een veel zinnigere vraag: 'In what ways might we consider this thing (such as a game) a "narrative thing"?'⁶⁰ Die insteek geeft de broodnodige frisse lucht in het nadenken over narrativiteit.

Dominic Arsenault over 'narrativiteit'

Op een meer fundamenteel niveau maakt **Dominic Arsenault** onderscheid tussen drie domeinen van narrativiteit.⁶¹ De drie domeinen van narrativiteit in videogames zijn: "story content, story structures, and narration as the discursive mode that games use to relay the game-state."⁶²

'Story content' of 'extrinsic narrativity' is een eerste manier om narrativiteit in games te onderscheiden. Hierbij gaat het om het verhaal dat verteld wordt *ongeacht* het medium waarin dat gebeurt. En hoewel het bruikbaar kan zijn om op deze manier te kijken naar wat verteld wordt los van de vorm, gaat door deze reductie

55 Het maakt hierbij niet echt uit of je als speler daadwerkelijk een keus had in een game. De illusie van een keus is even krachtig. Zie Extra Credits, 'Choice and Conflict – What Does Choice Mean in Games?', S1 E23, 24 maart 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=lg8fVtKyYX4>; 'The Illusion of Choice – How Games Balance Freedom and Scope', S7 E7, 3 oktober 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=45PdtGDGhac>; en 'Choices vs Consequences – What Player Decisions Mean in Games', S8 E24, 23 juli 2014, https://www.youtube.com/watch?v=7ikIM_djBeY (2018-1-26).

56 Dit zichtbaar maken van jouw invloed op het proces is één van de belangrijkste spelinzichten die worden overgenomen door 'gamification' (het toepassen van speleigenschappen in niet-spel omgevingen, zoals op het werk of in scholen). De terugkoppeling op het handelen van spelers/interactors maakt het mogelijk dat spelsystemen gebruikt kunnen worden voor het oefenen in ethisch handelen.

57 Hillis Miller 1995, lemma 'Narrative' in: *Critical Terms for Literary Studies*; geparafraseerd in: Zimmerman 2004, 'Narrative, Interactivity, Play, and Games', 157.

58 Zimmerman 2004, 'Narrative, Interactivity, Play, and Games', 157, cursivering door mij.

59 Narratieve benaderingen gaan ervan uit dat games narratief zijn en een bepaald verhaal vertellen. Ludologische benaderingen willen games vooral begrijpen vanuit hun *gameplay*. Sommige ludologen ontkennen het narratieve karakter van games, wat van 'narrativiteit' een beladen begrip maakt. Zie 2.4 'Het debat: op welke manier games benaderen?' voor meer over de narratieve en ludologische benaderingen.

60 Zimmerman 2004, 'Narrative, Interactivity, Play, and Games', 157.

61 Arsenault 2014, 'Narratology', 1-16. Eerder verschenen in Wolf & Perron 2013, *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 475-483.

62 Arsenault 2014, 'Narratology', 4-13.

ook veel verloren. Zeker in games is het gek om het spel-element buiten beschouwing te laten. Daarnaast is het de vraag of de inhoud wel los verkrijgbaar is van de mediavorm. Zo betoogt Marshall McLuhan zelfs het omgekeerde: "The medium is the message."⁶³ De inhoud van wat gecommuniceerd wordt, wordt gevormd (vervormd, gemasseerd) door het medium. En elke boodschap communiceert daarbij ook altijd de waarden van het medium. Volgens McLuhan zou de focus van onderzoek daarom het medium zelf moeten zijn.

Het tweede onderzoeksdomein van narrativiteit in games die Arsenault noemt zijn de verhaalstructuren. Grof geschetst wordt hierbij gekeken naar de onderliggende structuur waarin verhalen worden verteld, los van de inhoud van die verhalen. Hierbij kan gedacht worden aan het onderscheid tussen lineaire games, games met uitwaaiende verhalen, en *sandbox* games. In alle drie de soorten games is sprake van een interactief narratief, maar die narrativiteit komt op heel verschillende manieren tot uiting. Om dat onderscheid inzichtelijk te maken, brengt Arsenault een zeer bruikbaar concept in van Rafael Chandler, die de verhaalstructuren plaatst op een as met twee polen. Aan de ene pool bevinden zich verhaalstructuren met een zogenaamd 'logocentrisch ontwerp', aan de andere pool die met een 'mythocentrisch ontwerp'. Alle verhaalstructuren kunnen op deze as geplaatst worden:

"All structures of interactive narrative provide ways to balance the usual conflicting demands of story and game. These structures may be placed at any point on an axis between two poles, which Chandler identifies as logocentric and mythocentric design: "Logocentric design is linear and controlled and has been plotted out and documented by the designer" (Chandler, 2007, p. 102), while "mythocentric design is wide-open and free-ranging and consists of arenas for player action that have been created by the developers. The player, as author of the core experience, gets to choose the goals and means of the game experience. Unlike logocentric design, the developers are facilitators, not creators, of the events that transpire" (Chandler, 2007, p. 108)."⁶⁴

Het onderscheid tussen logocentrische en mythocentrische verhaalstructuren doet ook denken aan het onderscheid tussen *paidia*- en *ludus*-vormen van spelen.⁶⁵ We kunnen deze twee begrippenparen als volgt bij elkaar brengen: het open ontwerp van een mythocentrisch spel geeft de speler veel ruimte en mogelijkheden om op *paidia*-manier te spelen. Een gecontroleerd ontworpen logocentrisch spel sluit meer aan bij de formele *ludus*-vorm van spelen. Overigens sluiten de vormen van spelen en het ontwerp van het spel elkaar niet uit. Ook binnen een ludocentrisch ontwerp kan een speler de ruimte vinden om daarin op een vrije *paidia*-manier te spelen. Immers, *paidia* en *ludus* gaan over de speler, terwijl ludocentrisch en mythocentrisch gaan over het ontwerp van het spel.⁶⁶

Het derde domein is de 'intrinsieke narrativiteit' van games, wat Arsenault omschreef als "narration as the discursive mode that games use to relay the game-state".⁶⁷ Waar het bij de extrinsieke narrativiteit om de verhaalinhoud gaat zonder de vorm, en bij de verhaalstructuren om de vorm los van inhoud, gaat het bij de intrinsieke narrativiteit om de manier waarop vorm en inhoud samen boodschappen uitdragen. Dat is de "discursive mode" van games.⁶⁸ Hierbij kunnen we denken aan 'environmental storytelling'⁶⁹ en de betekenis die wordt overgedragen via *gameplay*.⁷⁰ Arsenault haalt Rune Klevjer aan die stelt "that the actions which players perform when playing games are symbolic, holding meanings pre-configured by another entity (the game's

63 McLuhan 1964, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: Mentor, hoofdstuk 1 'The Medium is the Message'.

64 Arsenault 2014, 'Narratology', 9-10; met verwijzingen naar Chandler 2007, *Game writing handbook*, Boston: Charles River Media.

65 Zie 2.3.1 'Kenmerk 1: Computergames zijn een specifieke vorm van spel.' en bijlage C2: 'Naar een specifieke definitie van 'computergames' '.

66 Arsenault merkt bovendien nog op dat onderscheid tussen verhaalstructuren (zoals het onderscheid tussen ludocentrisch en mythocentrisch ontwerp) een algemeen concept is. Het is meer een benadering dan een precieze weergave, omdat bijna alle games tijdens het spelen verschillende vertelvormen gebruiken: "It is important to realize that structures of interactive narrative should always be taken as approximate types and general schemata, rather than exact transcriptions of actual game narratives; while many researchers, game designers, and writers may elaborate theoretical story structures out of general principles or typical cases, and even offer some limited examples to demonstrate their models, almost any game examined in its entirety will feature multiple narrative structures over the course of its ergodic traversal (Aarseth, 1997)." Arsenault 2014, 'Narratology', 10; met de verwijzing naar Aarseth 1997, *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

67 Arsenault 2014, 'Narratology', 1. Arsenault werkt dit uit in de pagina's 12-13. Opvallend is dat Arsenault dit grote derde domein slechts heel summier behandelt, omdat op deze manier narrativiteit in games begrijpen verregaande consequenties heeft voor het begrijpen van games zelf. Zonder overdrijven kan worden gesteld dat het hele narratologie-ludologie debat hierom draait. In zijn masterthesis neemt Arsenault wel een duidelijke positie in, zie Arsenault 2007, 'Narration in the Video Game: An Apologia of Interactive Storytelling, and an Apology to Cut-Scene Lovers'.

68 'Discursive' is afgeleid van 'discours(e)', in het Nederlands ook wel vertaald als 'vertoog'. Arsenault verwijst hiermee naar de brede discussie over semantiek en begripsvorming. Het raakt ook aan het denken van Micheal Foucault en via hem aan de techniekfilosofie van Peter-Paul Verbeek.

69 Arsenault verwijst hier naar Jenkins 2004, 'Game Design as Narrative Architecture'.

70 Arsenault 2014, 'Narratology', 12.

authorial instance), so that “my own actions speak to me in a voice which is not mine” (Klevjer, 2002).⁷¹ En omdat spelers zich vaak identificeren met handelingen die hun spelkarakter verricht, is dit het belangrijkste domein om te onderzoeken. Want narrativiteit op deze manier is uniek aan games en verdient dus een eigen aanpak.

Henry Jenkins: vier soorten 'narrative'

Tot slot kijken we in aanvulling op Arsenault domeinen van narrativiteit naar de bijdrage van **Henry Jenkins**. In het verhitte debat over narrativiteit zoekt Jenkins een middenpositie tussen de ludologische benaderingen aan de ene kant en de narratieve aan de andere kant.⁷² Jenkins wil graag de eigenheid en het spelkarakter van gamemedium respecteren, maar wil anderzijds niet blind zijn voor de narratieve aspecten en mogelijkheden van games.⁷³

Jenkins concentreert zich in zijn artikel 'Game Design as Narrative Architecture' op het ruimtelijke aspect van games ('*spatiality*'), door de manieren te onderzoeken waarop games door middel van hun spelomgeving narratief zijn. Deze '**spatial stories**'⁷⁴ en '**environmental storytelling**' ziet Jenkins op tenminste vier manieren tot uiting komen:

“Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives.”⁷⁵

Murray benoemde ook al het ruimtelijk aspect.⁷⁶ Jenkins echter gebruikt het concept '*spatiality*' op een bredere manier. Jenkins heeft niet alleen de eigenlijke spelomgeving van een game op het oog, maar schaaft bijvoorbeeld ook de ruimte die narratieve structuren bieden onder '*spatiality*'.

2.3.8 EEN CONCLUSIE OVER WAT EEN GAME IS?

Een antwoord vinden op de vraag: 'Wat is een game?' bleek een hele queeste te zijn. Eerst gingen we op zoek naar een definitie van 'spel', maar moesten concluderen dat een sluitende definitie niet te geven is. Wat wel mogelijk bleek, is op zoek te gaan naar kenmerken in de familie 'games'. Ik heb betoogd dat games primair als spel én als computerprogramma begrepen moeten worden. Als kind van spel en computerprogramma erft een game de eigenschappen en kenmerken van beiden. Uiteindelijk onderscheidde ik zeven karakteristieke kenmerken, waarbij ik uitgebreider inging op de kenmerken 'interactiviteit' en 'narrativiteit'. En het is dat laatste kenmerk dat ons direct in het middelpunt plaatst van het felle debat tussen ludologische en narratieve benaderingen van games...

71 Arsenault 2014, 'Narratology', 12; met de verwijzing naar Klevjer 2002, 'In defense of cut-scenes', in: *Proceedings of computer games and digital cultures conference*, onder redactie van F. Mäyrä, pp. 191-202.

72 Jenkins spreekt zelfs van een dreigende “blood feud” tussen de beide kampen. Jenkins 2004, 'Game Design as Narrative Architecture', 118. En inderdaad, een militante toon – met name van de ludologen – is helaas niet ver weg. Zie bijvoorbeeld Markku Eskelinen, 'Toward Computer Game Studies' en Espen Aarseth, 'Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation' beiden in dezelfde bundel als Jenkins: *First Person*, onder redactie van Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Voor meer over dit debat zie 2.4.

73 Jenkins 2004, 'Game Design as Narrative Architecture', 119.

74 Zie ook Newman 2004, *Videogames*, hoofdstuk 7 'Videogames, space and cyberspace: exploration, navigation and mastery', 107-126, in het bijzonder 113-117.

75 Jenkins 2004, 'Game Design as Narrative Architecture', 123.

76 Zie het citaat Janet Murray in 2.3.4 op pagina 13.

2.4 HET DEBAT: OP WELKE MANIER GAMES BENADEREN?

In deze paragraaf bespreek ik de vraag op welke manier games benaderd moeten worden. Op die vraag worden verschillende antwoorden gegeven, waarbij onderscheid gemaakt kan worden tussen twee ideologische kampen: de ludologie en de narratieve benaderingen. Zij zijn in een fel debat verzeild geraakt over wat games zijn en wat de (enige) juiste benadering is. Ik zal eerst beide benaderingen beschrijven en het debat kort weergeven, voordat ik mijn eigen positie uiteenzet. Tot slot kom ik met mijn conclusie over hoe games benaderd moeten worden.

2.4.1 VERSCHILLENDE BENADERINGEN VAN EEN GAME: NARRatieve BENADERINGEN EN LUDOLOGIE

Als nieuwe mediavorm zijn computergames vanuit heel veel verschillende disciplines benaderd en onderzocht. In beginsel kwam dat omdat *computer/digital game studies* nog geen aparte discipline was, dus alle onderzoekers namen hun eigen onderzoeksmethoden en studieraamwerken mee. Bij een deel van de onderzoekers groeide er echter onvrede over de manier waarop games werden behandeld. Zij meenden dat de unieke nieuwe mediavorm die games zijn, niet – of in ieder geval niet voldoende – onderzocht kon worden met oude methodes die voor bijvoorbeeld literatuur en films werden gebruikt. Deze groep onderzoekers willen games primair begrijpen vanuit hun unieke spelvorm. Zij vormen de zogeheten 'ludologie' en de ludologen zetten zich met name sterk af tegen narratieve benaderingen van games (vaak 'narratologie'⁷⁷ genoemd). Binnen het onderzoek naar games zijn dit de twee ideologische kampen, waarbij geclaimd wordt dat je of tot de ludologische of tot de narratieve behoort.

2.4.2 EIGEN POSITIONERING IN DEBAT LUDOLOGISCHE EN NARRatieve BENADERINGEN VAN GAMES

Ludologen begrijpen games primair vanuit *gameplay* en de onderliggende *game mechanics*. Verhaal of narratieve elementen horen volgens radicale ludologen⁷⁸ niet tot datgene wat een game is. Zo is het onderzoek van verhaal in games in de ogen van Markku Eskilinen verspilde energie: “[This] should suffice to set games and the gaming situation apart from narrative and drama, and to annihilate for good the discussion of games as stories, narratives or cinema. In this scenario stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy”.⁷⁹ Dat maakt van verhaal in ludologische visie, in de parafrase van Bosman, “een leuk versierseltje, een cadeaupapiertje met maar één doel: kapottrekken en weggooien.”⁸⁰ Aan de andere kant van het spectrum zijn er diegenen die de nadruk leggen op het narratieve aspect van games. Zij zien games voornamelijk – of soms zelfs geheel – als een verhaal.

Zoals gezegd, werd het vaak in dit debat voorgesteld alsof je óf tot het ludologische kamp behoorde, óf tot het narratieve kamp. Echter, voor een goed begrip van wat een game is, moeten zowel de ludologische als narratieve benaderingen serieus genomen worden. Beide benaderingen zijn nodig om niet in eenzijdigheid te vervallen. Beide kampen naderen elkaar voorzichtig, maar van een echte consensus is nog geen sprake. Er wordt wel geschreeuwd, maar nauwelijks geluisterd.⁸¹ Vanuit de theologie ligt een narratieve benadering voor de hand. Dat zal ook mijn vertrekpunt zijn. Ik probeer in mijn eigen benadering echter aan beide recht te doen en de vermeende tegenstellingen overstijgen, om zo tot een scherper verstaan van games te komen.

Van de ludologie leer ik dat games een uniek, eigensoortig medium zijn. We kunnen dus niet zomaar bestaande onderzoeksmethoden die bij andere soorten media horen (zoals literatuur of film) gebruiken en toepassen op games. Games moeten in hun eigenheid benaderd worden. Ik zie de radicale nadruk van een

- 77 De term 'narratologie' gebruiken als aanduiding voor alle narratieve benaderingen is inaccuraat, omdat de narratologie staat voor een bepaalde beweging binnen het geheel van narratieve benaderingen. Zie bijlage D: 'Beschrijving van narratieve benaderingen, ludologie, en hun debat'.
- 78 Zoals Jesper Juul, die met zijn masterthesis 'En Kamp Mellem Spil og Fortælling' (Engelse versie: 'A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction') een radicaal onderscheid maakt tussen games enerzijds, en verhaal anderzijds. Verhaal of narrativiteit behoort volgens hem niet tot het wezenlijke van een game.
- 79 Eskilinen 2001, 'The Gaming Situation', in: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1:1, 2001. Ook gedeeltelijk aangehaald in: Frasca 2003b, 'Ludologists love stories, too'.
- 80 Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 35.
- 81 Zoals ludoloog Gonzalo Frasca in de titel van zijn paper laat zien: Frasca 2003b, 'Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place'. Ook andere onderzoekers merken op dat het debat tussen ludologen en 'narratologen' nog niet echt is gevoerd. Frank Bosman stelt "Het lijkt meer op een *agreement to disagree*. Het debat sluimert onder de oppervlakte nog steeds." in Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 35. En Dominic Arsenault stelt in Arsenault 2013, 'Narratology', 1008: "The debate did not last long, and was in fact repudiated by both "parties" as a non-event. Janet Murray remarked that "The ludology vs narratology argument can never be resolved because one group of people is defining both sides of it. The "ludologists" are debating a phantom of their own creation" (Murray, 2005, p. 3), echoing Gonzalo Frasca's previous interrogation: "Who are the narrativists?" (Frasca, 2003a)."

ludologen als Juul c.s. dan ook als tegenbeweging en correctie op het kritiekloos toepassen van niet-game benaderingen op games. In het afwijzing van (het belang van) narrativiteit in games, ook in *gameplay* en *game mechanics*, zijn ludologen mijns inziens te ver doorgeschoten met hun correctie. Met het badwater gooien zij ook het kind weg.

Een ander probleem – waar geen enkele onderzoeker van games aan ontkomt – is het probleem met definities van belangrijke begrippen als 'spel', 'game', 'narratief', '*gameplay*', '*game mechanics*', et cetera. Frasca wees al op de spraak- en begripsverwarring die hierdoor ontstaat.⁸² Ik acht het daarom van groot belang dat begrippen goed worden toegelicht en in al hun facetten worden bekeken. Dat voorkomt kortzichtige afwijzingen als 'games hebben geen verhaal' of 'games hebben niets te vertellen'.

Games hebben betekenis door hun narratieve karakter

Uiteindelijk is de enige manier waarop games betekenis kunnen hebben, juist gelegen in het vermogen van games om boodschappen over te dragen. Anders geformuleerd: games hebben betekenis, omdat ze altijd een narratieve kant hebben. Die narrativiteit zit in elke onderdeel van een game. De narrativiteit uit zich in de *box art*, de menu's, de *gameplay*, de *game mechanics*, het epische verhaal, de spelomgeving, de geluiden, de muziek, et cetera. Alle facetten van een game zijn betekenisdragers en brengen die, bewust of onbewust, over op de gamer.

Niet alle gameonderdelen hebben een even grote invloed of formuleren een boodschap met grote impact. Maar alle gameonderdelen dragen wel bij aan de bedoelde of onbedoelde boodschappen die games vertellen.⁸³ Juist de boodschappen die de makers van een game (hoogstwaarschijnlijk) niet bedoeld hebben, laten zien dat narrativiteit in alle onderdelen van games zit.

Dit wordt misschien wel het meest duidelijk wanneer er sprake is van '*ludonarrative dissonance*';⁸⁴ dat is de disconnectie die ontstaat als de fictie van een game andere dingen verteld, dan de *gameplay* en *game mechanics* van die game. Vaak wordt dit fenomeen door ludologische zijde aangedragen als hét bewijs dat games geen verhaal zijn. Maar het omgekeerde is waar: Dissonantie tussen gameverhaal en *gameplay* kan alleen ontstaan als beide iets te vertellen hebben.⁸⁵

Zoals gezegd worden voorbeelden van ludo-narratieve dissonantie vaak aangehaald om aan te tonen dat narrativiteit geen echte plek heeft in games. De games die wel een verhaal willen vertellen, zouden hun eigen medium niet begrepen hebben. En hoewel sommige games meer films lijken met interactieve elementen (denk aan de games van *Metal Gear Solid*, *Heavy Rain*, *Telltale-gameadaptaties*) zijn dat géén bewijzen dat verhalen in games niets te zoeken hebben. Wat deze en andere games wél laten zien is dat er juist ontzettend veel manieren zijn om narrativiteit in games te verwerken.

2.4.3 CONCLUSIE: HOE GAMES TE BENADEREN

Games zijn een uniek medium, met eigen karakteristieken. In 2.3 onderscheidde ik zeven karakteristieke kenmerken om recht te doen aan het complexe karakter van 'computergames'. De vele verschillende soorten games die al bestaan en de nieuwe vormen die nog zullen komen vragen daarom ook om een brede, veelzijdige benadering. Elke onderzoeksbenadering van games moet daarom rekening gehouden met deze kenmerken van games. Natuurlijk zullen niet in elk onderzoek naar games alle kenmerken of aspecten van games aan bod komen. De volgende stap in het benaderen van games is dan ook bepalen wélke aspecten je wilt onderzoeken.

Het zal niet verbazen dat ik mij in deze masterthesis concentreer op het narratieve kenmerk van *The Talos Principle*. In hoofdstuk 3 ga ik daartoe eerst in op de vraag: 'Op welke manier bevatten games theologische beweringen?' Vervolgens bespreek ik hoofdstuk 4 de methode waarmee ik in hoofdstuk 5 de theologie van *The Talos Principle* zal beschrijven.

82 Frasca 2003b, 'Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place'.

83 Zie voor een voorbeeld van onbedoelde boodschappen die een game over kan brengen, de analyse van Extra Credits geeft van *Call of Juarez: The Cartel* (2011) 'Call of Juarez: The Cartel – How Lazy Design Hurts Everyone', S3 E15, 17 mei 2002, <https://www.youtube.com/watch?v=W0ci6rY0leM> en *The Division* (2016): 'The Division – Problematic Meaning in Mechanics', S12 E9, 13 april 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=4jKsj345Jjw> (beide 2017-10-20).

84 De term is van Clint Hocking die deze term gebruikt om *BioShock* (2007) te analyseren in 'Ludonarrative Dissonance in Bioshock – The problem of what the game is about', http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (2017-10-4). Met dank aan Dan Olson van Folding Ideas voor deze verwijzing in 'Ludonarrative Dissonance', <https://www.youtube.com/watch?v=04zaTjuV60A> (2017-10-4).

85 Een voorbeeld van ludo-narratieve dissonantie is *Tomb Raider* (2013). Daarin speel je als de jonge vrouw Lara Croft die schipbreuk lijdt en strandt op een eiland. Het verhaal van de game laat zien dat je gewond, zwak en hulpeloos bent, en met grote tegenzin een hert doodt om te kunnen overleven. Echter, in het spelen van de game dood je met gemak tientallen vijanden zonder dat je daar een moment bij stilstaat. Het verhaal van de game en het verhaal van de *gameplay* vertellen dus twee verschillende verhalen. En zo zijn er nog vele voorbeelden te geven waarin de narrativiteit van de verschillende game-onderdelen tot uiting komen (en elkaar soms tegen spreken).

3. OP WELKE MANIER BEVATTEN GAMES THEOLOGISCHE BEWERINGEN?

Voordat we in staat zijn games theologisch te onderzoeken, moeten we antwoord geven op de vraag hoe games theologische beweringen kunnen bevatten. In het hoofdstuk 1 heb ik al genoemd waarom games theologisch interessant zijn. Ik zie het als taak van de theologie om de theologische beweringen die games doen te onderzoeken. In hoofdstuk 2 hebben we nauwkeurig gekeken naar wat games precies zijn. Van de karakteristieke kenmerken die ik daar onderscheidde, is het vooral het narratieve karakter van games waardoor ze zo interessant zijn voor de theologie. In dit hoofdstuk werk ik dit verder uit. Eerst zal ik in 3.1 het narratieve karakter van games in algemene zin beschrijven. Daarna loop ik in 3.2 de karakteristieke kenmerken van games theologisch langs. In 3.3 beschrijf ik met behulp van Bosmans definitie van een game als 'interactieve, speelbare tekst' hoe games theologische beweringen doen. Ik sluit af met een samenvattende conclusie (3.4).

3.1 HET NARRATIEVE KARAKTER VAN GAMES IN VERGELIJKING MET ANDERE VORMEN VAN MEDIA

Games zijn normatief geladen artefacten, die met hun normen een boodschap uitdragen. Dat geldt voor alle dingen, zowel een fiets als een game doen dat. Dat is het algemene narratieve karakter van dingen. Maar games hebben ook een meer specifiek narratief karakter. Games zijn een vorm van media en als zodanig communiceren zij boodschappen, verhalen. Games hebben een plaats in het rijtje van literatuur, muziek, en films. Daartussen zijn overeenkomsten en verschillen aan te wijzen. Overeenkomsten zijn dat het allemaal menselijke producten, uitingen van cultuur, en vormen van kunst zijn. Theologische modellen die bijvoorbeeld films analyseren, zouden ook toegepast kunnen worden op games.⁸⁶

Nieuwe mediavorm die voortbouwt op oude

Het medium games is niet ontstaan in een vacuüm. Games maken gebruik van bestaande communicatietechnieken uit andere mediavormen. Denk aan beeldtaal en cinematografie. Veel games gebruiken/lenen technieken uit films, zoals het creëren van zichtlijnen en scènewisselingen door middel van 'cuts'.⁸⁷ Op hun beurt hebben films weer technieken geleend van fotografie en andere kunstvormen. Een nieuwe vorm van media bouwt dus altijd voort op oude vormen. En net zoals films eigen technieken voor hun medium hebben ontwikkeld (zoals de *cut*), doen games dat ook voor hun medium (bijvoorbeeld *gameplay*).

Deze genealogie rechtvaardigt het gebruik van zowel benaderingen die zich concentreren op de communicatietechnieken die al bekend zijn uit andere vormen van media, als benaderingen die de unieke technieken van games zelf onderzoeken.

Op een nieuwe manier communiceren

Games zijn niet alleen theologisch interessant vanwege de narratieve inhoud die ze hebben, maar ook vanwege hun unieke manier waarop ze die kunnen communiceren.⁸⁸ Alle onderdelen van een game spelen daarin een rol. *Graphics*, geluid, controllers,⁸⁹ *user interface*, *game mechanics*, *gameplay*; allemaal dragen ze bij aan wat een game vertelt.

Games hebben een echt eigen uniek karakter, zoals ik in hoofdstuk 2 betoogd heb. Het belangrijkste onderscheidende kenmerk in vergelijking met andere mediavormen is interactiviteit en de mogelijkheid tot het maken van betekenisvolle keuzes. Zo zijn games niet gebonden aan één verhaallijn met een vaste uitkomst. Het narratief van een game kan op meerdere manieren uitwaaien of bijvoorbeeld in een losse configuratie asynchroon verteld worden (bijvoorbeeld doordat de speler zelf de volgorde kan bepalen). In sommige games is het gevolg hiervan dat er niet één eindresultaat kan worden bereikt, maar dat er meerdere eindes mogelijk zijn – zo ook bij *The Talos Principle*.

De mogelijkheid om keuzes te maken én dat die keuzes consequenties hebben, geeft games een betrokkenheid die veel directer en persoonlijker is dan bij andere vormen van media. Jij bent de speler, de actor, in plaats van de meer indirecte toeschouwer. De meeste beslissingen zijn jouw eigen beslissingen, en veelal het

86 Zo zou bijvoorbeeld de theologische reflectie die Ruard Ganzevoort doet aan de hand van films ook met games kunnen. Ganzevoort noemt die mogelijkheid zelf ook. Ganzevoort 2006, *De hand van God en andere verhalen: Over veelkleurige vroomheid en botsende beelden*, Meinema: Zoetermeer, 120-144. Een ander voorbeeld van theologie en films is Clive Marsh 2007, *Theology goes to the movies: An introduction to critical Christian thinking*, London/New York: Routledge.

87 Zie bijvoorbeeld Folding Ideas, 'Language of Editing: Basic Cuts', 4 maart 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=RzgLbuj6dHM> (2018-02-20).

88 Het zou bijvoorbeeld interessant zijn om te onderzoeken welke invloed de spelvorm heeft op de inhoud, c.q. beoogde boodschap.

89 Naast speciale gamecontrollers zoals de DualShock of Wii Remote, vallen hier ook randapparatuur als toetsenbord en muis onder. Voor Newman vallen controllers onder de *[user] interface*. Zie Newman 2004, *Videogames*, tabel 2.1 'The elements of a videogame', 11.

gevolg van jouw eigen handelen. Door daar de consequenties van te ervaren, wordt de kennis die je opdoet ook ervaringskennis.⁹⁰

Andere vertellers in games

Het narratieve karakter van games is nog op een andere manier te beschrijven. Games vertellen veel, maar op een andere manier dan door tekst.⁹¹ Verhoudingsgewijs bevatten games juist vaak weinig tekst. Veel wordt gecommuniceerd via andere methoden. De belangrijkste 'vertellers' in games zijn de gamewereld (visueel en audio), *gameplay*, en *game mechanics*. Het filmadagium 'show, don't tell' wordt in games aangevuld met 'play'.

Hier duikt het debat tussen ludologische en narratieve benaderingen weer op. De narratieve benadering, die ik kies, stelt zoals gezegd het narratieve aspect centraal. Daarbij heb ik niet allen het verhaal dat de game vertelt op het oog, maar *alle* verhalende elementen in de game.⁹² Op deze manier kunnen spelmechanismen ook begrepen worden als verhalende elementen.

Vanuit de ludologie is kritiek geuit op deze narratieve toe-eigening ('kolonisatie') van *game mechanics*. De ludologische angst dat games hierdoor verkeerd begrepen worden deel ik echter niet. Ik zie uiteindelijk geen onoverbrugbare tegenstelling tussen ludologische en narratieve benaderingen. De ludologie wil er vooral op wijzen dat spellen – en games in het bijzonder – een eigen karakter hebben die andere mogelijkheden bieden. Volgens ludologen vraagt dat een eigen benadering van games. Games zijn inderdaad een eigen, uniek medium. Maar het medium games vertoont wel degelijk overeenkomsten met andere vormen van media. Ik ga daarom niet mee in de militante oproep van sommige ludologen om géén gebruik te maken van al eerder ontwikkelde onderzoeksmethoden. De rijke diversiteit van dit jonge medium vraagt er juist om om vanuit alle denkbare richtingen doordacht te worden. Elk denkgereedschap dat we hebben kunnen we daarvoor gebruiken. Een narratieve benadering acht ik gezien het narratieve karakter van games daarom zeker valide.

3.2 THEOLOGISCH LANGS DE ZEVEN KENMERKEN VAN GAMES

Niet alle kenmerken die in 2.3 onderscheiden zijn, zijn voor het theologische gesprek direct interessant. 'Games als computerprogramma' heeft bijvoorbeeld geen directe theologische raakvlakken. Ook 'games als technisch en cultureel artefact' vragen om een aanleiding of tussenstap voordat dit in een theologisch gesprek wordt ingebracht. Overigens wil ik hiermee niet suggereren dat er een grote kloof gaapt tussen games als artefact en de theologie. De overbrugging is onder meer mogelijk door de reflectie op de normatieve lading die games in hun ontwerp, uitvoering, en (spel)ervaring wordt meegegeven. Dat is immers ook het doel van games, om spelers een aansprekende spelervaring te geven.⁹³

Makkelijker is het om theologisch aan te sluiten bij de spelervaring. Wat ervaart de speler? En wat doet dat dit met de visie van de speler op de onderwerpen die spelenderwijs worden verkend? Vanuit de praktische theologie kan daar meer over gezegd worden.⁹⁴ Als spel hebben games namelijk op een onderliggend niveau een relatie met het heilige. Huizinga schrijft daar onder meer over:

"Gelijk er formeel geen onderscheid is tusschen een spel en een gewijde handeling, dat wil zeggen, dat de heilige handeling zich in dezelfde vormen als een spel voltrekt, zoo is ook de gewijde plek formeel van een speelruimte niet te onderscheiden. De arena, de speeltafel, de toovercirkel, de tempel, het toneel, het filmscherm, de vierschaar, het zijn alle, naar vorm en functie, speelruimten, d.w.z. gebannen grond, afgezonderde, omheinde, geheiligde terreinen, waarbinnen bijzondere eigen regels geldig zijn. Het zijn tijdelijke werelden binnen de gewone, ter volvoering van een gesloten handeling."⁹⁵

90 Ook bij andere mediavormen kan dit het geval zijn, bijvoorbeeld bij het inleven in een karakter van een boek of film. De toe-eigening van handelingen door karakters is vaak wel sterker en persoonlijker in games. Maar net als in alle mediavormen is er ook bij een boek of film sprake van een zekere mate van interactiviteit. Zie 2.3.6.

91 Aangezien games een computerprogramma zijn, kunnen games ook nog op die manier als tekst gezien worden – uiteindelijk als een reeks enen en nullen. Dit niveau laat ik echter verder buiten beschouwing.

92 Zie het onderscheid dat Arsenault maakt tussen drie domeinen van narrativiteit, zoals besproken in 2.3.7.

93 Die spelervaring hoeft niet noodzakelijk 'leuk' of 'vermakelijk' te zijn. Sommige games willen primair een duidelijke boodschap overbrengen, zoals de eerder genoemde *This War of Mine of Spec Ops: The Line* (zie noot 42). *Darfur is Dying* (2006) is ander voorbeeld van zo'n game. Het hoofddoel van die game is niet commercieel gericht, maar op het creëren van publiek bewustzijn. *Darfur is Dying* wordt geclassificeerd als een 'serious game' en dan specifiek als een 'newsgame'. Zie https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Special:CiteThisPage&page=Darfur_is_Dying&id=802008001 (2018-02-05) en Bogost, Ferrari, Schweizer 2010, *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge (MA)/London: MIT Press.

94 Hier raken de gebieden van de praktische en de systematische theologie elkaar. Als in een onderzoek de nadruk op de spelervaring ligt, ligt de keus voor praktisch theologisch onderzoek voor de hand. Ligt de focus op de theologisch inhoudelijke beweringen, dan wordt voorgesorteerd op de systematische theologie. Maar beide vakgebieden hebben elkaar nodig. De inhoud staat niet los van de vorm. De (theologische) beweringen gaan door een proces van *technical mediation* en interpretatie van de ontvanger (de speler). Ook ik ontkom daar niet aan.

95 Huizinga 1950, *Homo Ludens*, 37.

Er zou nog veel meer te zeggen zijn over deze relatie tussen spel en het heilige,⁹⁶ maar ik wil hier nog slechts wijzen op het verband tussen vorm en inhoud. Het handelen zelf (spelen) en wat inhoudelijk bedoeld wordt, zijn niet strikt te scheiden. Dat komt omdat het verrichten van handelingen zelf ook zeggingskracht heeft, net als de symbolen en woorden die worden gebruikt. Zo wordt de liturgie als heilig spel beschouwd. In dit verband moet de theoloog Romano Guardini (1885-1968) genoemd worden, die in *Vom Geist der Liturgie* het vijfde hoofdstuk wijdt aan 'Die Liturgie als Spiel'.⁹⁷ Ook Huizinga haalt Guardini aan en schrijft over hem: "Hij kent aan de liturgie tal van kenmerken toe, die wij als karakteristiek voor het spel aanmerkten."⁹⁸ Huizinga besluit met de opmerking: "De gewijde handeling blijft te allen tijde met sommige van haar zijden in de categorie spel begrepen, maar de erkenning van haar heiligheid gaat in die onderschikking niet teloor."⁹⁹

Expressie door de game, door de ontwerpers, en door de spelers

Een ander belangrijk kenmerk dat we bij games hebben onderscheiden is 'games als expressief medium'. Dit kunnen we op twee manieren begrijpen. De eerste manier is de expressie van het medium zelf: de normatieve uitspraken die gedaan worden door de gamedesigners, door de game zelf, en door het gedrag dat gestuurd wordt. Maar ook op een tweede manier is een game een expressief medium, namelijk als middel waarmee een speler zich kan uiten. Op deze manier sluit dit kenmerk aan bij de relatie tussen spel en het heilige.¹⁰⁰

Spelers kunnen zich uiten, omdat games interactief zijn. Handelingen van de speler zijn vereist om verder te komen in een spel. Daarvoor is handelingsruimte – of beter gezegd: speelruimte – nodig. In werkelijkheid is die vrije ruimte om te kunnen handelen vaak kleiner dan spelers beseffen, maar dat is niet erg. Als een speler een betekenisvolle keuze kan maken, dan heeft de game de speler de mogelijkheid gegeven om zich te uiten.¹⁰¹

Er zijn heel veel verschillende manieren waarop spelers zich kunnen uiten in een game en het verschilt enorm per game. Soms is dat alleen door cosmetische zaken,¹⁰² soms draait het gehele spel om creatieve uitingen van de speler.¹⁰³ Op het oog kleine manieren van expressie kan al een grote impact hebben. Neem bijvoorbeeld het geven van een naam aan spelkarakters. In games als *XCOM: Enemy Unknown* (2012) en *Guild of Dungeoneering* (2015) worden spelers daartoe aangemoedigd, zodat het verlies van zo'n karakter aan impact wint.

De expressieve vrijheid in games loopt uiteen. Te denken valt aan cosmetische zaken, het maken van een eigen spelkarakter, de keuzes in plot, de keuzes in het nastreven van doelen (zowel in-game als zelfgekozen), en de interactie met andere karakters in het spel – zowel die van menselijke medespelers als computergestuurde karakters (NPC's). Tot slot kunnen nog de creatieve narratieve interpretaties die spelers zelf geven naar aanleiding van een game genoemd worden. Ook in dit interpretatieproces kunnen spelers zichzelf uiten.

Alle kenmerken van games kunnen theologisch onderzocht worden, maar het expressieve karakter van games en hun narrativiteit bieden daarvoor de meeste aanleiding. Dat is ook zichtbaar in de theologische onderzoeksdefinitie die in de volgende paragraaf behandeld wordt.

96 Zie bijvoorbeeld Huizinga's verdere uitwerking van de relatie tussen spel en het heilige in *Homo Ludens*, 34-55.

97 Guardini 1918, *Vom Geist der Liturgie*. In het Engels vertaald door Ada Lane in 1935 als *The Spirit of Liturgy*, New York: Sheed & Ward, hoofdstuk 5 'The playfulness of the liturgy', 24-30. Online te raadplegen via: <http://www.sanctamissa.org/en/spirituality/the-spirit-of-the-liturgy.pdf> (2018-02-14).

98 Huizinga 1950, *Homo Ludens*, 47, in voetnoot 2.

99 Huizinga 1950, *Homo Ludens*, 55.

100 Ook wordt zichtbaar hier weer dat de kenmerken die genoemd zijn elkaar overlappen en impliceren, en niet strikt gescheiden concepten zijn.

101 In 'The Illusion of Choice – How Games Balance Freedom and Scope', S7 E7, 3 oktober 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=45PdtGDGhac> (2018-02-20) geeft Extra Credits het voorbeeld van een speler in een shooter die een bepaalde straat in wil lopen. De gamedesigners willen de speler echter een andere kant op sturen. In plaats van gewoon een doodlopende straat te maken of een onzichtbare muur te plaatsen, kunnen de designers ervoor kiezen om de speler vijanden te laten zien die grote versperringen optuigen. De speler 'besluit' nu om een andere kant op te gaan. Die beslissing is echter gestuurd door de gamedesigners. Zie ook Mark Browns toelichting op hoe spelers onbewust gestuurd kunnen worden: 'Why Nathan Drake Doesn't Need a Compass | Game Maker's Toolkit', 26 oktober 2015, https://www.youtube.com/watch?v=k70_jvVOcG0 (2018-02-20).

102 Het kan oppervlakkig lijken, maar de mogelijkheid om bijvoorbeeld het uiterlijk van een spelkarakter aan te passen – zonder dat dit gevolgen heeft voor de manier waarop de game reageert op jouw karakter – kan wel degelijk van invloed zijn waarop de speler zijn of haar karakter ervaart. Zie bijvoorbeeld Extra Credits, 'Encloded Cognition – Do Character Outfits Affect Our Play?', S12 E12, 4 mei 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=NQAKOdZw7F8> (2018-02-20). En wat te denken van spelers die bewust een spelkarakter van een ander geslacht kiezen?

103 *Scribblenauts* (2009) is hier een voorbeeld van. Ook zogeheten 'sandbox games' vereisen de creatieve input van hun spelers, zoals *Minecraft* (2011). De game biedt een open speelruimte en mogelijkheden tot interactie, maar het is vervolgens aan de speler om daar iets mee te doen. *The Sims* en andere simulatiegames bieden ook dit spelraamwerk.

Om games theologisch te onderzoeken, maak ik gebruik van de eerder genoemde definitie die **Frank Bosman** geeft:

“Video games are digital (interactive), playable (narrative) texts. As a text, a video game is an object of interpretation. As a narrative, it communicates meaning. As a game, it is playable. And as a digital medium, it is interactive.”¹⁰⁴

Bosman noemt hier vier manieren om games te zien: als tekst, als narratief, als spel, en als digitaal medium. Met zijn nadruk op games als tekst en narratief, kiest Bosman dus duidelijk voor een narratieve benadering van games.

Op het eerste gezicht lijkt het misschien raar om games als een tekst te zien. In de meeste games worden immers maar weinig woorden gebruikt.¹⁰⁵ We dienen echter ‘tekst’ in dit verband niet te begrijpen als een aaneenschakeling van woorden, maar als het brede concept van ‘betekenisdragend fenomeen’. Tekst wordt dus heel breed opgevat. Naast de letterlijke woorden en uitgesproken teksten, worden hiertoe ook de ‘andere vertellers’ gerekend, zoals beeld, geluid, de spelomgeving, *gameplay*, *game mechanics*, et cetera.

Wat bovendien opvallend is, is dat Bosman onderscheid maakt tussen de game als tekst en de game als narratief. Ik begrijp dit onderscheid als volgt. Games als tekst zijn ‘een object van interpretatie’, maar daarbij communiceren games als narratief actief een boodschap. Games vertellen een verhaal. Dit idee sluit aan bij de techniekfilosofische uitgangspunten die ik genoemd heb. Als artefact is een game een object van interpretatie, maar specifiek aan een game is dat het een artefact is dat gemaakt is om te communiceren.

Van communiceren door games naar theologische beweringen

Games communiceren op alle niveaus, in al hun onderdelen. Alle onderdelen dragen bij aan de boodschappen die een game uitdraagt. Games doen dat door hun artistieke stijl, door *gameplay*, door letterlijke en niet-letterlijke tekst. Games doen dat door intertekstualiteit, door interne en externe verwijzingen, door verschillende lagen van betekenis en informatie.¹⁰⁶ Immers, het verhaal van een game wordt verteld door meerdere vertellers. Dat is het narratieve karakter van een game wat ik als zevende kenmerk besprak in 2.3.7.

Om bij theologische beweringen in games uit te komen, moeten de volgende stappen gemaakt worden. Allereerst moet worden aangetoond dát games boodschappen communiceren en normatief geladen zijn. Als artefact zijn games betekenisdragers, als mediavorm gemaakt om actief te communiceren. De volgende stap is het lezen van de tekst, dat wil zeggen het uitpuittend spelen van de game. Daarmee begint het interpretatieproces, waarbij ook de beweringen die de game doet expliciet worden gemaakt. Daarin kunnen ook theologische beweringen onderscheiden worden.

Zeker, niet elke boodschap die een game uitdraagt is een theologische bewering. Maar vanuit het besef dat games allerlei beweringen doen, is het niet moeilijk te zien dat games dat ook op theologisch gebied doen. Net als in andere vormen van kunst worden thema's behandeld zoals over hoe we moeten omgaan met schuld, wraak, conflict, et cetera. Games (en hun makers) reiken daarbij spelers bepaalde antwoorden aan en laten andere antwoorden buiten beschouwing of wijzen die af. Daarmee stellen zij grenzen en doen zij beweringen over hoe we de werkelijkheid moeten begrijpen en ermee om kunnen gaan. En dat zijn voluit theologische beweringen.

104 Bosman 2016a, 'The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games', 33.

105 Waar een televisieserie ongeveer 120 woorden per minuut gebruikt, telde Extra Credits voor enkele 'narrative heavy' games slecht ongeveer 16 woorden per minuut. Bovendien moeten games een substantieel deel van die woorden gebruiken om de speler informatie te geven. Elk woord telt dus. En het lukt lang niet elke game om elk woord voldoende gewicht te geven. Zie Extra Credits, 'Game Writing Pitfalls – Lost Opportunities in Games', S11 E20, 6 januari 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=0RzIDj0FGH0> (2018-02-20).

106 Zie Extra Credits, 'Information Density – How Mr. Robot Does a Lot with a Little', S11 E21, 13 januari 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=ghrl2Vb8u2U>; 'More Than Exposition – Building Worlds without Info Dumps', S6 E4, 14 maart 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=TEERJ1a2rsU>; 'Word Choice – How to Handle Exposition in Games', S6 E5, 21 maart 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=5j1PXhkXJ2A>; en 'Game Writing Pitfalls – Lost Opportunities in Games', S11 E20, 6 januari 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=0RzIDj0FGH0> (alle video's 2018-02-20).

Dus, op welke manier bevatten games theologische beweringen? Games doen dat op meerdere niveaus. Allereerst zijn games als cultureel en technisch artefact normatief geladen. Die normen hebben ook altijd een geloofsaspect. Ten tweede bevatten games theologische beweringen omdat ze als spel een bijzondere relatie hebben met het heilige, met religie. Ten derde zijn games een expressief medium met een narratief karakter. Het is daarbij behulpzaam om games te beschouwen als 'interactieve, speelbare tekst'. Alle onderdelen van een game dragen bij aan het narratief dat de game vertelt. Ze kleuren de beweringen die gedaan worden. Naast letterlijke en gesproken tekst, kunnen onder meer de artistieke stijl, de gamewereld, *gameplay* en *game mechanics* beschouwd worden als 'andere vertellers'. De speler staat hierbij niet buiten spel. Games zijn namelijk ook een expressief medium in de zin dat ze de speler in staat stellen om zich te uiten. De speler wordt uitgedaagd om te interpreteren, te reageren, en te interacteren. Al spelende doet een speler mee met het narratief van de game en draagt hij of zij bij aan de narrativiteit van die game.

Games communiceren op hun eigen, unieke manier, wat ze theologisch interessant maakt. Onderzoek naar de theologische beweringen in games is nog grotendeels onontgonnen terrein. Tot slot openen games, door hun unieke mediavorm, nieuwe manieren om theologische inhoud te begrijpen en te communiceren.¹⁰⁷ Zowel voor ontwikkelaars als onderzoekers zijn hier nog werelden te winnen!

107 Veel 'christelijke' games van goede kwaliteit zijn er helaas nog niet. Maar er is hoop. Bijvoorbeeld de game *That Dragon, Cancer* (2016) "An immersive, narrative videogame that retells Joel Green's 4-year fight against cancer through about two hours of poetic, imaginative gameplay that explores themes of faith, hope and love." De game brengt op een authentieke manier het christelijk geloof van de ouders, Ryan en Amy Green, in. Beiden werkten aan de game, Ryan Green als ontwikkelaar en Amy Green als schrijver. Zie ook de documentaire *Thank You For Playing* (2015) over de ontwikkeling van *That Dragon Cancer*.

4. METHODE OM GAMES TE ANALYSEREN

In dit hoofdstuk bespreek ik mijn methode waarmee ik *The Talos Principle* zal analyseren. In 4.1 schets ik eerst drie mogelijke benaderingswijzen voor de analyse van games. Dan bespreek ik in 4.2 Bosmans methodologie, die ik vervolgens evalueer (4.3) en aanpas (4.4) tot mijn dubbelzesmethode voor de analyse van *The Talos Principle*.

4.1 DRIE MOGELIJKE BENADERINGSWIJZEN OM GAMES TE BESTUDEREN

Omdat games een veelzijdig medium zijn, zijn er vele benaderingswijzen mogelijk. Er kunnen bestaande analysemethoden voor andere vormen van media gebruikt worden, zulke methoden kunnen aangepast worden voor games, of er kunnen nieuwe methoden ontwikkeld worden. Vanuit overeenkomsten met andere vormen van media zie ik mogelijkheden voor de eerste twee, maar ik meen dat games (ook) om een eigen benadering vragen. Deze methode moet rekening houden met de karakteristieke kenmerken van games.¹⁰⁸

Drie hoofdstromen van benaderingswijzen

Espen Aarseth onderscheidt drie hoofdstromen van mogelijke benaderingswijzen van games: 1) de makers van de game bevragen, 2) een *actor-centered approach*, 3) een *game-immanent approach*.¹⁰⁹

1) Makers van de game bevragen, of 'auteursbenadering': Bosman zegt hierover: "Deze methode lijkt vruchtbaarder dan ze in werkelijkheid is. Gameproducenten zijn – net als hun collega's in de filmindustrie – geneigd óf elke interpretatie van hun product te beamen óf elke interpretatie af te wijzen. Bovendien: het is maar de vraag in hoeverre de maker van een cultureel werk in staat is zijn eigen werk in de volle breedte te begrijpen, of dat een goede film, roman of game altijd meer in [zich, AGW] behelst dan de maker ooit expliciet bedacht heeft."¹¹⁰

2) Actor-centered approach: meekijken met gamers die de game spelen, interpreteren, en beoordelen.

3) Game-immanent approach: de game zelf spelen om zo de verschillende aspecten zelf te ontdekken én te ervaren. Bosman: "Wetenschappelijk schrijven over digitale games zonder deze zelf gespeeld te hebben, is als een filmrecensie schrijven zonder de film gezien te hebben. En omdat digitale games per se *interactief* zijn – in tegenstelling tot film, zoals we eerder zagen – legt het kijken naar een ander die een game speelt, het altijd af tegen *the real thing*."¹¹¹ Zelf spelen is noodzakelijk voor directe kennis, door de eigen speelervaring. Ervaringskennis is een ander soort kennis dan de kennis die je opdoet door er over te horen van een ander (indirecte kennis). Bovendien vraagt/eist het interactieve karakter van een game deze zelf te spelen, anders verflauwt de game tot een film. Dat vraagt van de onderzoeker dat hij/zij de game intensief heeft gespeeld.

4.2 BESCHRIJVING VAN BOSMANS METHODOLOGIE

Bosmans methodologie bestaat uit drie elementen: Bosmans vierstappenmethode, Bosmans onderzoeksdefinitie, en de vijf niveaus van religie die Bosman onderscheidt.

Bosmans vierstappenmethode

Bosman pleit voor een methode die de *game-immanent approach* en de *actor-centered approach* combineert.¹¹² Het zwaartepunt ligt op het doorwrocht spelen van de game. Niet slechts op hoofdlijnen alleen de *main quest*, maar ook secundaire spellijnen in de vorm van *side missions* of *side quests*.¹¹³ Het inzicht dat de onderzoeker opdoet door de eigen speelervaring wordt aangevuld door ervaringen van anderen. Bovendien helpt de *game-immanent approach* om de speelervaring van anderen beter te begrijpen. Bosman werkt deze combinatie van methodes uit tot een vierstappenmethode:

108 Hierin neem ik de kritiek van ludogen mee. Ludologen pleitten voor een eigen benadering van games, vanwege het unieke karakter van games. Echter, bestaande methoden kunnen ook vruchtbaar zijn. Het is niet nodig om door te slaan naar een "reductive formalism" van 'pure' ludologische benaderingen (zoals Bogost dat noemt). Zie Jones 2008, *The Meaning of Video Games: Gaming and textual strategies*, 4-5.

109 Deze hoofdstromen kunnen worden gecombineerd om tot een goede methode te komen. Aarseth 2003, 'Playing research. Methodological approaches to game analysis', *Papers from Spilforskning.dk Conference*, <http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf> (2018-04-10), geciteerd in: Bosman 2016a, 'The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games'.

110 Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 35.

111 Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 35, cursivering in origineel.

112 Bosman 2016a, 'The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games', 37-39.

113 Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 35.

- Eerste stap: *internal reading* = de game zelf uitputtend spelen. Zo mogelijk alle verhaallijnen doorlopen.
- Tweede stap: *internal research* = het verzamelen van alle *in-game* informatie.
- Derde stap: *external reading* = het zoeken naar bronnen buiten de game die informatie geven over de game zelf (bijvoorbeeld in de 'special edition' van *The Talos Principle* met 'the making of', eigen interviews met ontwikkelaars, websites, mini-game *The Sigils of Elohim*).
- Vierde stap: *external research* = "Hierbij gaat het om het verzamelen van alle voor de game relevante informatie die niet door (of in samenwerking met) de spelontwikkelaars is ontwikkeld."¹¹⁴ (Bijvoorbeeld artikelen en reviews, externe interviews en opnames van *playthroughs* door anderen.)

Onderzoeksdefinitie van Bosman

Een belangrijke pijler voor Bosmans methodologie is zijn begrip van een game als 'tekst': "Video games are digital (interactive), playable (narrative) texts."¹¹⁵ 'Tekst' moet hier begrepen worden in de postmoderne zin, waarin "any object that communicates information in such a way that it can be conceived as doing so, and interpreted in any way, is considered a 'text'."¹¹⁶ Op deze manier kunnen games dus (intern en extern) 'gelezen' worden.

Vijf niveaus van religie

Het derde element van Bosmans methodologie is gericht op het concept 'religie' in games. Daartoe onderscheidt Bosman vijf verschillende niveaus van religie in games: een materieel, een verwijzend, een reflexief, een ritueel, en een meta-niveau.¹¹⁷ Deze niveaus hebben drie assen, "ranging from explicit to implicit, from game-immanent to game-transcendent, and from developer-intended to gamer-intended."¹¹⁸

1. Het meest duidelijk komt religie tot uiting op het eerste, **materiële** niveau. "Hierbij is sprake van expliciete (bestaande of verzonnen) religieuze symbolen, teksten en afbeeldingen."¹¹⁹
2. Als tweede kan een game ook **verwijzen** naar religie. "Er is dan een expliciete of impliciete link naar een bestaande religieuze traditie buiten de game."¹²⁰
3. Op het derde niveau **reflecteren** games "op existentiële noties die traditioneel worden geassocieerd met religie."¹²¹ "Many games, especially those with elaborate narratives, reflect more or less implicitly on the existential themes of humankind: friendship, love, sacrifice, birth, life, death, sin, salvation, forgiveness et cetera."¹²²
4. Games kunnen ook **ritueel** gedrag bij spelers faciliteren. "Het gaat dan om spelers die *in-game* gedrag vertonen dat traditioneel gezien geassocieerd wordt met religie."¹²³ Die rituelen kunnen zowel door de gamedesigners in de *gameplay* zijn verwerkt (zowel direct door *game mechanics* als indirect door referenties), als door spelers zelf ontwikkeld worden.¹²⁴
5. Tot slot onderscheidt Bosman ten vijfde het **meta-niveau**, "where the experience of gaming itself is identified as religious (by scholars and/or the gamers themselves)."¹²⁵ Bosman noemt in dit verband het genre van zogeheten '*god games*', games waarbij de speler de rol heeft van een (demi)god¹²⁶ die de 'goddelijke' macht krijgt om werelden en/of bewoners te beïnvloeden.¹²⁷ Rachel Wagner heeft in haar boek *Godwired* betoogd dat deze spelervaringen in feite een religieuze activiteit zijn.¹²⁸

114 Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 36.

115 Bosman 2016a, 'The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games', 33. Zie 3.3 'Theologische onderzoeksdefinitie: games als *'interactive playable texts'* (Bosman)'.¹¹⁵

116 Bosman 2016a, 'The Word Has Become Game', 30.

117 Bosman 2016a, 'The Word Has Become Game', 35-36.

118 Bosman 2016a, 'The Word Has Become Game', 35.

119 Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 36.

120 Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 36.

121 Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 36.

122 Bosman 2016a, 'The Word Has Become Game', 35. Bosman noemt hier *The Talos Principle* als voorbeeld.

123 Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 36.

124 Zie Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 36 voor voorbeelden.

125 Bosman 2016a, 'The Word Has Become Game', 36.

126 Aangezien de speler niet almachtig is in dit gamegenre, is het accurater om deze rol aan te duiden als 'demigod' of 'demiurg', aangezien de (spel)wereld al geschapen is voordat de speler kwam. Zie Alessandro Testa, 'Religion(s) in Videogames: Historical and Anthropological Observations', in: *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet vol. 5 (2014)*, 249-278 en Bosman 2015, 'Playing God': On God & Game', in: *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet vol. 7 (2015)*, 185-188.

127 Zie Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 37.

128 Zie Wagner 2012, *Godwired: Religion, ritual, and virtual reality*, New York: Abingdon. Net als Huizinga en anderen, merkt Wagner de verbinding op tussen spelen en religieus handelen. Religie als heilig spel. Beide fenomenen vertonen overeenkomsten en kunnen geduid worden in elkaars termen. Graag had ik een verdere uitwerking van Bosman op dit

Goed aan Bosmans vierstappenmethode vind ik de brede scopus ervan door de combinatie van de *actor-centered* en de *game-immanent approach*. Verder bieden de vier stappen goede handreikingen om de game uitgebreid te bestuderen. Naast de eigen spelervaringen neem je ook die van anderen mee, net als hun interpretaties. Door het zoeken naar externe informatie wordt je onderzoeksblik verbreed. De heldere onderzoeksdefinitie benadrukt duidelijk dat games object van interpretatie zijn, zonder dat daarbij afbreuk wordt gedaan aan de eigenschappen van het medium. Verder is het indelen van religieuze verwijzingen in vijf niveaus interessant. Samen met de drie assen die Bosman noemt, bieden zij een goed raamwerk om die verwijzingen te beschrijven. Wel heb ik enkele aanvullingen en opmerkingen bij Bosman methodologie.¹²⁹

Aanvullingen op Bosmans vierstappenmethode

Bosman begon zijn artikel met het min of meer afwijzen van wat ik de auteursbenadering noem.¹³⁰ Het is inderdaad onvruchtbaar als makers van een game alle interpretaties van hun werk afwijzen of goedkeuren. Maar er zijn ook gamemakers die wel zinvol kunnen reflecteren. Belangrijker nog, dat is niet het enige moment waarop de gamemakers aan het woord zijn. In hun game zijn ze immers continue aan het woord! Onvermijdelijk spreken zij door hun werk heen.

Bosman heeft in zijn methode wel oog voor het perspectief en de (veronderstelde) bedoelingen van de gamemakers. In de vierstappenmethode is dat met het intern lezen en onderzoeken, en komt het tot uiting in het extern lezen, waarin gamedesigners met hun toelichtingen vaak een inkijkje geven in hun bedoelingen met de game. Impliciet, verspreid over verschillende stappen, worden de intenties van de gamemakers dus wel gezocht c.q. gelezen. Mijns inziens echter verdienen de auteursintenties expliciete aandacht in het onderzoek naar games.¹³¹ De auteurs(intenties) bepalen niet 'dé interpretatie', maar hebben er wel een stem in.

Opmerkingen bij de vijf niveaus van religie in games

De meeste vragen heb ik bij de vijf niveaus van religie in games (materieel, verwijzend, reflexief, ritueel, en meta) en de drie assen: as van expliciet – impliciet; as van game-immanent – game-transcendent; as van *developer-intended* – *gamer-intended/experienced*.

Ten eerste is er een vreemde ongelijkheid tussen verschillende niveaus. Het materiële niveau en meta-niveau zijn van een heel andere orde dan de graduele niveaus van verwijzing en reflectie. Maar tegelijk koppelt Bosman deze niveaus aan de drie genoemde assen. Echter, de materiële *ingame* representatie van een religieus symbool zoals een kerk of een kruis, zegt nog niets over de immateriële religieuze lading die dat symbool heeft.

Ten tweede vind ik het meta-niveau te specifiek omschreven, als 'de spelervaring die in zichzelf religieus' is. Kan reflectie niet ook op meta-niveau plaatsvinden? Bovendien zie ik overlap met het rituele niveau. Alleen al door mee te doen aan zulke rituelen, ben je immers religieus bezig.¹³²

punt gezien. Bosman erkent dat er meer over te zeggen valt en hint op kritiek op Wagners religiebeprij. Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 37.

129 Ik heb nog kleinere aanvullingen en opmerkingen. In de vierstappenmethode is het onderscheid tussen *reading* en *research* niet altijd zo strak te maken. Open vraag blijft in welke mate de meningen/interpretaties van anderen meewegen. Wat de werkdefinitie betreft spreek ik liever over computergames dan over digital/video games. Bovendien onderscheid ik meer kenmerken. Tot slot vraagt games als 'tekst' zien voor ludologen wellicht extra uitleg.

130 Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 35.

131 Een mogelijk bezwaar tegen zulke expliciete aandacht voor de auteursintenties is het gevaar dat die het medium games plat slaat en in een verouderd raamwerk forceert dat geen rekening houdt met het unieke karakter van games (de ludologische angst). Echter, in het spelen, lezen, en interpreteren van games (en elk ander werk) kunnen we ons niet onttrekken aan de invloed van de auteur(s). De gamedesigners bakenen immers letterlijk de speelruimte af waarbinnen de speler zich kan bewegen en zij bepalen ook welke handelingen wel en niet kunnen worden verricht. Verder bepalen gamedesigners ook de verhaalstructuur en besluiten ze welke narratieve elementen ze wel en niet opnemen. De gamedesigners lopen hier ook zelf tegen grenzen aan. Zo had Jonas Kyratzes, één van de schrijvers voor *The Talos Principle*, graag citaten van moderne schrijvers in de tekstbestanden op de computerterminals willen opnemen, maar dat mocht niet vanwege copyright-bescherming. Kyratzes in het interview met Sam Zucchi, 'Rambling through the Garden', 21 september 2015, <http://web.archive.org/web/20160208034910/https://killscreen.com/articles/rambling-through-garden/> (2018-04-04).

132 Het is bovendien een lastig te vangen categorie, omdat dit (ook) over persoonlijke spelerservaringen gaat. Zo zou je het spelen van games als *Flower*, *Journey*, *Abzû*, en *Panoramical* een religieuze ervaring kunnen noemen. Dat zou zelfs verbreed kunnen worden naar games die een sterke emotionele impact hebben op de speler (bijvoorbeeld *Inside*, *Brothers: A Tale of Two Sons*), of naar gamers die 'flow' ervaren: een bijna meditatieve staat van spelen waarin de gamer op de toppen van zijn of haar kunnen presteert en waarin tijd en omgeving vervagen. Maar als het meta-niveau op deze manier begrepen wordt, wat hoort dan tot deze categorie? In potentie faciliteert elke game een speelervaring die tot flow kan leiden. Wanneer geldt die speelervaring als 'religieus'?

Ook het genre van *[demi]god games* die in dit verband genoemd wordt, overtuigt mij hier niet. Op een bepaalde manier heeft een speler namelijk altijd verregaande, bijna goddelijke macht in een spel. Wellicht dat de mate waarin een speler macht heeft als onderscheidende factor kan worden genomen. In een RTS- of 4X-game heeft een speler vaak een

Ten derde is het onderscheid tussen de verschillende verwijzende niveaus niet zo helder te maken als voorgesteld. Want wanneer is iets slechts ‘verwijzend’, en wanneer wordt dat ‘reflexief’? Hoeveel reflectie moet daarvoor worden opgeroepen?

Ten vierde stelt Bosman dat “[t]hese five levels run from explicitly religious to implicitly religious, from game-immanent to game-transcendent, and from developer-intended to gamereperienced.”¹³³ En, dat al de ‘hogere’ niveaus van religie de vorige insluiten.¹³⁴ Maar klopt dat wel? Een subtiele verwijzing kan immers meer diepgang hebben dan een overduidelijke religieuze object dat alleen decoratief bedoeld is.¹³⁵ Kortom, kunnen de drie assen ook in andere configuraties voorkomen? Ik meen van wel, omdat ze alle drie een andersoortig aspect beschrijven.

4.4 DUBBELZESMETHODE

Op basis van Bosmans methodologie kom ik met mijn eigen dubbelzesmethode. Ten opzicht van Bosman wil ik extra aandacht geven aan de auteursintenties. Vanuit een *game-immanent approach* probeer ik om achter die auteursintenties te komen. Aangetekend zij dat dit mijn interpretatie is van wat ik meen dat de gamemakers bedoeld hebben. Die zal uiteraard gekleurd zijn door mijn eigen (speel)ervaringen. Echter, voor mijn lezing baseer ik mij zowel op het intensief bestuderen van de game zelf, als op externe bronnen. Voor mijn dubbelzesmethode verfijn ik eerst de manier waarop een religieuze verwijzing beschreven kan worden, door zes verwijzingsaspecten te onderscheiden. Daarna noem ik de stappen van mijn aangepaste zesstappenmethode.

4.4.1 ZES ASPECTEN VAN RELIGIEUZE VERWIJZINGEN IN GAMES

Volgens mij kunnen religieuze verwijzingen in games preciezer beschreven worden dan Bosman doet. De vijf niveaus van religie (materieel, verwijzend, reflexief, ritueel, en meta) hebben als gemeenschappelijke eigenschap dat ze **verwijzen** naar religie. Het onderscheid volgt uit de manieren waarop ze verwijzen. Daarvoor zijn de drie assen die Bosman noemt bruikbaar. Bij Bosmans ‘niveaus van religie’ wordt een religieuze verwijzing direct beoordeeld en ingeschaald. Ik acht het nauwkeuriger om eerst verschillende de aspecten¹³⁶ van de religieuze verwijzing te beschrijven, om daarmee vervolgens de boodschap (het zesde verwijzingsaspect) te beoordelen.

1. **Materiële aspect.** Beschrijft de symbolen, teksten, materialen van de religieuze verwijzing in de game.
2. **Expliciteitsaspect.** Refereert de verwijzing duidelijk naar een bestaande religie/traditie? Of staat de verwijzing los daarvan in de fictionele gamewereld? Oftewel, hoe expliciet is de religieuze verwijzing? (de as expliciet – impliciet)
3. **Functioneel aspect.** Welke functie heeft de religieuze verwijzing binnen de game?
 - a. Als achtergrond? *Diablo*
 - b. Als één van de thema’s van de game? *Assassin’s Creed*
 - c. Als hoofdonderwerp van de game? *The Binding of Isaac*
 - d. Als optioneel deel van het verhaal? Bijvoorbeeld als locatie/*side quest* in *Fall-Out*
 - e. Als *game mechanic*? *In Civilization*
 - f. ...andere functies?
4. **Ritueel aspect:**
 - a. *Developer-intended*: introduceert de game je tot religieuze rituelen? Neemt de game je daarin mee, of niet?
 - b. *Gamer-intended/experienced*: Spelers die eigen rituelen maken. Verder kunnen spelers delen van de *gameplay* zelf als religieus-ritueel ervaren. In extreme wordt de activiteit gamen in z’n geheel een religieuze ervaring. (het ‘oude’ meta-niveau van Bosman)

gelijke mate van macht, maar neemt de speler de rol aan van opperbevelhebber of leider, en niet per sé die van (demi)god. Omgekeerd zijn er games waarin je een godheid speelt, maar die niet tot het genre *god games* behoren.

133 Bosman 2016a, ‘The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games’, 30.

134 “En u zult wel merken aan de voorbeelden, naarmate ik lager of hoger kom – al naar gelang u wil – dat die andere niveaus er doorheen klinken. Het is een soort blokken die je op elkaar stapelt.” Frank Bosman in: Universiteit van Nederland, ‘Waarom zitten videogames vol met religie? | RELIGIE’, 19 maart 2018, 7:06-7:16, <https://www.youtube.com/watch?v=rvcJwxBmwRs> (2018-04-17).

135 Bosman werkt precies zo’n voorbeeld uit in zijn artikel: in één van de vele monologen van *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* citeert een hoofdpersoon opeens Johannes 1: 14 “The Word became flesh.” Bosman: “Je moet erop bedacht zijn óf een zesde zintuig hebben, anders gaat deze uitspraak gewoon aan je voorbij.” Bosman 2016b, ‘Spelen met God: Videogames en religie’, 34. Zie ook: Bosman 2016a, ‘The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games’.

136 Net als artefacten zoals een boek verschillende eigenschappen hebben (zoals gewicht, kleur, genre, materialen, economische waarde, etc.) hebben religieuze verwijzingen ook meerdere aspecten.

5. **Diepgangaspect.** Welke diepgang heeft de verwijzing? Dit hangt nauw samen met het functionele aspect. Is de verwijzing slechts oppervlakkig in de functie van decor (brandende kaarsen, gezang in pseudo-Latijn), of heeft de verwijzing meer diepgang (zoals de titel van de game *The Binding of Isaac*)? Dit is het reflexieve niveau van Bosman: welke mate van reflectie wordt door de game opgeroepen?¹³⁷
 - a. Geen. De verwijzing was slechts oppervlakkig.
 - b. Interne reflectie: de verwijzing is alleen intern op de gamewereld gericht. (game-immanent)
 - c. Externe reflectie: de verwijzing wijst ook naar de wereld buiten de game. (game-transcendent)
 - d. Reflectie op meta-niveau. De verwijzing daagt uit tot een samenspel van interne en externe reflectie. Dit vraagt een abstractie op meta-niveau. ('nieuwe' meta-niveau)
6. **Boodschapsaspect.** Welke boodschap(pen) draagt de religieuze verwijzing uit in de game door het narratief en de *game mechanics*?
 - a. Auteursintentie(s)
 - b. Normatieve lading van de verwijzing zelf (inclusief intertekstualiteit)
 - c. Spelersinterpretaties

Ook in deze opzet ontkom je er niet aan om met het beschrijven van aspecten tegelijk al een gedeeltelijke beoordeling te maken. Interpretatie is deel van het interpreteren. Maar ik hoop door een fijnmaziger onderscheid in bovenstaande aspecten de variatie aan religieuze verwijzingen meer recht te doen.

Tot slot een opmerking over schaal. Een religieuze verwijzing in een game staat nooit op zichzelf. Alleen al door te verwijzen raakt het aan een bredere context, zowel binnen als buiten de game. Het is als het aanraken van een draad in een spinnenweb: de trillingen raken het hele netwerk. Religieuze verwijzingen zullen in dat netwerk, in hun context beschouwd moeten worden. Andere verwijzingen en thema's waar de onderzochte verwijzing aan raakt moeten dus ook onderzocht worden.

4.4.2 ZESSTAPPENMETHODE

Mijn zesstapenmethode is gebaseerd op Bosmans vierstapenmethode en bestaat uit de volgende stappen:

Stap 1: 'Lezen'

Als eerste stap moet een game grondig gespeeld worden. Alle interne informatie moet worden doorzocht. Dit is Bosmans *intern reading & research*.

Stap 2: 'Graven'

De tweede stap is externe informatie zoeken over de game. Dit komt overeen met Bosmans *extern reading & research*. Bij deze stap hoort ook het aanwijzen van hoofdlijnen en belangrijke thema's van de game.

Stap 3: 'Selecteren'

De derde stap is een selectie maken uit de opgegraven thema's van de game.

Stap 4: 'Beschrijven'

In de vierde stap volgt een nauwkeurige beschrijving van de religieuze verwijzing(en) en het bijbehorende thema aan de hand van de eerste vijf verwijzingsaspecten.

Stap 5: 'Interpreteren'

Interpreteren is de vijfde stap. Hierin wordt het zesde verwijzingsaspect onderzocht: de boodschap(pen) die de game door de verwijzingen uitdraagt. Deze boodschappen worden vervolgens geduid.

Stap 6: 'Normeren'

Tot slot volgt als zesde stap het normeren van die boodschap. De uitgedragen boodschap wordt in verband gebracht met het narratief van de game en wordt in gesprek gebracht met andere opvattingen over dat thema.

¹³⁷ Dat ligt natuurlijk ook aan de speler, maar hier gaat het om wat de game beoogt.

DEEL II: THEOLOGIE IN DE GAME *THE TALOS PRINCIPLE*

In deel II ga ik op zoek naar theologie in de game *The Talos Principle*. In deel I hebben we gezien wat een game is, op welke manier games theologische beweringen kunnen bevatten, en de methode om die op het spoor te komen. Met dit arsenaal aan inzicht zijn we gewapend om nu *The Talos Principle* te analyseren. Uit die analyse zal blijken dat een belangrijk thema in *The Talos Principle* de verhouding tussen Schepper en schepsel is. Hoe zelfstandig zijn we? Waar blijkt dat uit? En welke rol speelt (on)gehoorzaamheid hierin?

The Talos Principle heeft een eigen visie op dit thema. Ik zal de theologische beweringen die gedaan worden expliciet zal maken. In deel III van de thesis zal ik dit thema onderzoeken in de theologische visies van Herman Bavinck en Kathryn Tanner. Tot slot zal ik deze visies in deel IV met elkaar in gesprek brengen. Maar nu eerst is het woord aan *The Talos Principle*.

5. BESCHRIJVING VAN *THE TALOS PRINCIPLE*

In 5.1 geef ik eerst een uitgebreide beschrijving van *The Talos Principle*. Vervolgens licht ik in 5.2 enkele elementen van de game toe. Daarna benoem ik in 5.3 welke belangrijke theologische en filosofische thema's aanwezig zijn. Daaruit kies ik als hoofdthema zelfstandigheid en ongehoorzaamheid (5.4). In 5.5 blik ik vooruit op het driegesprek naar aanleiding van het hoofdthema.

5.1 LEZEN: ALGEMENE BESCHRIJVING VAN *THE TALOS PRINCIPLE*

Het is niet makkelijk om het medium games over te brengen in een ander mediavorm. Toch waag ik dat hier. Eerst zal ik een beschrijving geven van de ervaring van het beginnen van *The Talos Principle*. Vervolgens beschrijf ik het doel dat *The Talos Principle* de speler geeft en presenteer ik een overzicht van de gamewereld. Daarna bespreek ik de verschillende interne bronnen die de game heeft. Tot slot van deze paragraaf werk ik kort de drie verschillende eindes van de game uit.

5.1.1 HET BEGIN VAN *THE TALOS PRINCIPLE*

Bij het opstarten van de game valt op dat de logo's van de ontwikkelaar (Croteam) niet helemaal netjes worden weergegeven, maar dat er een soort verschuiving is in de afbeelding, een *glitch*, een verstoring in het computerprogramma. Dat is ook hoorbaar in het geluid.

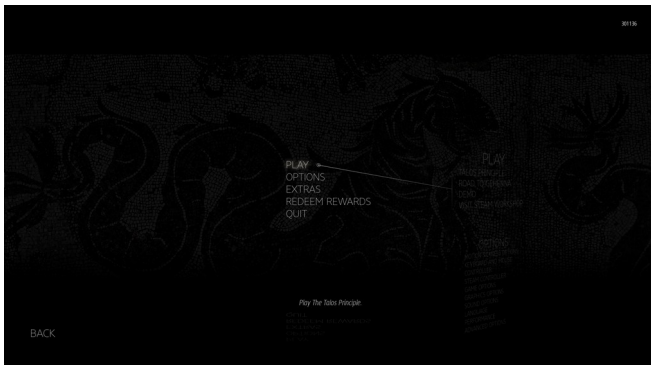
Na de logo's van uitgever Devolver Digital en *The Talos Principle* zelf, zie je verschillende shots uit de game zelf. Het startmenu (zie afbeelding 5.5) dat je daarna te zien krijgt is zwart en donker, met een animatie van mozaïekafbeeldingen en fresco's op de achtergrond. De belettering van de menuopties is in een duidelijk, schreefloos lettertype. Onderliggende menu's worden van opzij weergegeven. Ondertussen klinkt er de muziek 'Virgo Serena',¹³⁸ een modern nummer dat enkele regels gebruikt uit een versie van het 'Ave Maria, Virgo Serena'.¹³⁹ Deze combinatie van een donkere achtergrond, een ruim opgezet en stilistisch ingetogen menu, en kerkmuziek in het Latijn, geeft *The Talos Principle* een gedragen, mysterieuze stemming. Het is een combinatie van oud en nieuw, van klassieke kunst en technologie.

138 Gecomponeerd door Damjan Mravunac. 'Virgo Serena' is nummer 21 van de OST (original soundtrack) van *The Talos Principle*.

139 Zie artikel Bosman over dit nummer 'Virgo Serena'. Bosman 2015, 'Praising the Virgin Mary in the Talos Principle', <https://frankbosman.wordpress.com/2015/09/08/praising-the-virgin-mary-in-the-talos-principle/> (2017-12-12).



afbeeldingen 5.1-5.4: Stills uit de openingsanimatie van het logo van The Talos Principle-ontwikkelaar Croteam.



afbeelding 5.5: Startmenu van The Talos Principle.

afbeelding 5.6: Still uit de openingsscène van The Talos Principle, met de eerste system checks.

Begin van 'A New Game' in *The Talos Principle*

Bij het starten van een nieuwe spelsessie is de overgang van het stemmige menu naar de openingsscène groot. Van het donker naar het licht. Ook de muziek is lichter, 'hemelser'. Je kijkt zwevend boven de zonovergoten wolken uit, terwijl in de linkerbovenhoek computercommando's zichtbaar worden (zie afbeelding 5.6). Dan word je verblind door het felle licht van de zon en je houdt je robohand voor je ogen. Nadat je zicht hersteld is, zie je een ommuurde binnenplaats met een zuilengalerij, mozaïeken, fresco's, en marmeren beelden zonder hoofd. Vervolgens klinkt er 'uit de hemel' een (mannen)stem die zegt:

"Behold, child.
You are risen from the dust,
and you walk in my garden.

Hear now my voice,
and know that I am your maker,
and I am called ELOHIM.
Seek me in my temple,
if you are worthy."¹⁴⁰

Nadat je de binnenplaats uitloopt, moet je één van de hulpmiddelen (de *jammer*) leren gebruiken om langs de eerste obstakels te komen. Dit is de *tutorial*, die *ingame* wordt gepresenteerd als het controleren van de volgende *system checks* van het 'child process'-programma:

"Initiating child program logic check.....
Subject-object interaction....OK.
Complex task management....OK.
Child program basic calibration successful
Spatial awareness....OK.
Predictive capacity....OK."

140 Introductie van *The Talos Principle*. Zie bijvoorbeeld de eerste paar minuten van *gameplay* door Kilosagan, 'The Talos Principle Walkthrough Part 1, A1 - No Commentary', 7 september 2015, https://www.youtube.com/watch?v=_eNR-TZbU_0 (2018-03-12).

Na het voltooiën van de tutorial worden nog een paar systeem parameters opgestart, terwijl Elohim ondertussen vertelt wat jouw doel is:

“All across this land I have created
trials for you to overcome
and within each I have hidden a sigil.
It is your purpose to seek these sigils,
for thus you will serve the generations to come
and attain eternal life.”

```
“Child program logic check successful
Checking sigils....Done.
Removing child restrictions....Done.
Recording data....
Have a nice day.”
```

5.1.2 DOEL VAN THE TALOS PRINCIPLE

Het doel van deze game is dus om te spelen in de tuin van Elohim. Om verder te komen in de werelden van Elohim, moet je puzzels oplossen om zogeheten 'sigils' te verzamelen. *Sigils* zijn tetrisachtige blokjes die je nodig hebt om deuren te openen en hulpmiddelen te verkrijgen. *Sigils* zijn echter niet zomaar sleutels, maar verwijzen naar het Tetragrammaton, dat ook uit vier onderdelen bestaat.¹⁴¹

Het andere doel van *The Talos Principle* is uit te zoeken waarom je in deze werelden bent geplaatst, wat er aan de hand is, wie of wat Elohim is, en of je wel naar die stem moet luisteren. Naast de stem van Elohim zijn er namelijk andere bronnen met aanwijzingen over jouw bedoeling en de context van de werelden te vinden.

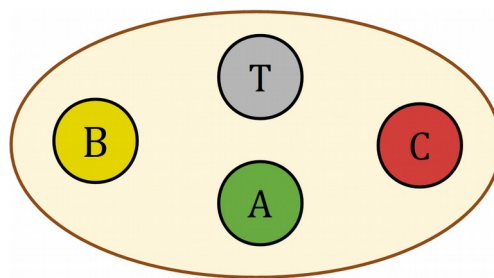
De game is te classificeren als een puzzelgame, die zowel vanuit *first-person* als vanuit *third-person* perspectief gespeeld kan worden.¹⁴² *Sigils* zijn opgesloten in op zichzelf staande puzzelruimtes binnenin een level. De puzzels bestaan eruit om langs de energievelden te komen waar *sigils* liggen. Daarvoor maak je gebruik van een combinatie van het reflecteren van laserlicht, *jammers*, en een milde vorm van springen naar andere platforms.

Als je genoeg *sigils* hebt verzameld, dan kun je nieuwe delen van de wereld openen. *The Talos Principle* is een 'open world game', omdat je vrij bent om veel van de gamewereld te verkennen (ook als je bijvoorbeeld nog de hulpmiddelen mist om de levels zelf op te lossen). Het geleidelijk verder openen van de gamewereld is gekoppeld aan de spelerprogressie, wat *The Talos Principle* een 'incrementally open world game' maakt.¹⁴³ Zo kan bijvoorbeeld wereld C niet bezocht worden voordat je genoeg *sigils* uit wereld B hebt verzameld.

Deze structuur geeft de speler veel vrijheid – zeker omdat niet alle *sigils* verzameld hoeven te worden om verder te komen – maar geven de gamedesigners tegelijkertijd wel enige controle over wanneer de speler wat kan ervaren. Tot slot geeft deze 'verzamelstructuur'¹⁴⁴ de speler een overkoepelend doel en richting in een game met puzzels in levels in een wereld in een wereld in een wereld.

Overzicht van de werelden van *The Talos Principle*

De gamewereld van *The Talos Principle* bestaat uit drie aparte werelden, die verbonden zijn door een centrale nexus (het eiland). Daarin zijn vier gebouwen te zien, één voor elk van de werelden plus een grote toren waarvan Elohim gezegd heeft dat het verboden is om die te betreden, 'want dan zul je zeker sterven.'



T = de 'Great Tower' | A = klassieke wereld | B = Egyptische wereld | C = middeleeuwse wereld

afbeelding 5.7: Schematische weergave van het eiland dat de centrale nexus vormt.

141 Zie Croteam 2014, *The Talos Principle Terminal Booklet*, 'C08 tetromino.html', 100.

142 Puzzelen is in mijn opinie samen met het verhaal ontrafelen de *core aesthetic* van *The Talos Principle*. Precieze genretypering in games is een onderwerp waar veel over te zeggen valt. Meestal worden games getypeerd aan de hand van *game mechanics*. Een beter onderscheid tussen games kan gemaakt worden op basis van de *core aesthetics*, zoals voorgesteld door Hunnicke, LeBlanc, & Zubek 2004, 'MDA A Formal Approach to Game Design and Game Research'. Zie ook Bosman (zonder datum), 'What is your game? Proposal for an integral classification system of video games' en bijlage G over genres.

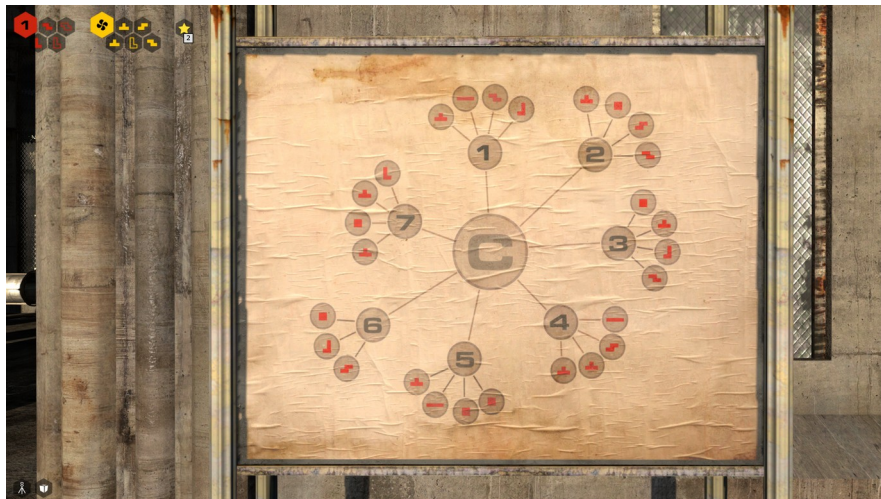
143 Samuel Gronseth maakt onderscheid tussen 'incrementally open world games' en 'completely open world games'. Zie Games as Literature, 'Games as Lit. 101 – Storytelling in Open Worlds', 27 oktober 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=TkQIJGZNQo> (2018-03-13).

144 Met dank aan Samuel Gronseth voor zijn uitleg over 'the collection structure'. Zie Games as Literature, 'Games as Lit. 101 – The Collection Structure', 18 mei 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=aGld29X9A4E> (2018-03-13).

Elk van de werelden A, B, en C bereik je per lift, waarop je in een hal komt. Deze hal ('tempel van Elohim') vormt de hub van waaruit je de verschillende levels van desbetreffende wereld kunt bereiken. Wereld A, 'land of ruins', lijkt op de vervallen overblijfselen van de Romeinse cultuur,¹⁴⁵ zoals het badhuiscomplex in Trier. Wereld B, 'land of tombs and death', is in Egyptische stijl opgetrokken met piramides in de woestijn. De laatste wereld C, 'land of faith', begint in een kathedraal en heeft kastelen in een middeleeuwse Europese stijl. Tot slot torent de 'Great Tower' boven het nexus-eiland uit. Deze toren reikt tot in de hemel, een allusie naar de toren van Babel.



afbeelding 5.8: De playergestuurde robot met op de achtergrond de 'Great Tower'.



afbeelding 5.9: Overzichtsbord van wereld C met de 7 verschillende levels en de te behalen sigils.

5.1.3 INTERNE BRONNEN VAN THE TALOS PRINCIPLE

The Talos Principle vertelt zijn narratief op allerlei manieren. Dit narratief is opgebouwd uit verschillende lagen. Naast de **architectuur** van de gamewerelden wordt het verteld door een combinatie van **voice-overs**, terminals met **computerbestanden**, **QR-codes**, **audio-opnames**, en **gameplay**.

Voice-overs: een stem uit de hemel

De belangrijkste stem in *The Talos Principle* is de stem die klonk in het begin, Elohims stem uit de hemel. Elohims voice-overs markeren het begin en eind van jouw zoektocht door de verschillende werelden. Ook bij andere belangrijke verhaalmomenten, zoals het beklimmen van de verboden 'Great Tower', klinkt zijn stem.

Terminals met computerbestanden

145 Het eerste level van wereld A is een digitale reconstructie van de antieke Romeinse stad Ostia Antica. Zie Bonus Fact 4 in: Extra Credits, 'James Recommends – The Talos Principle – Portal and The Stanley Parable's Beautiful Lovechild', 23 januari 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=WlmTfsHsCMk> (2018-03-15).

Overal verspreid in de werelden van *The Talos Principle* zijn computerterminals te vinden. Deze terminals geven de foutmelding 'niet met het netwerk verbonden te zijn', maar je kunt wel de lokaal opgeslagen **computerbestanden** openen. Deze bestanden bevatten tekstfragmenten van filosofen, stukjes e-mail, delen van een *chatlog*, een afbeelding, of een encyclopedisch lemma.

De filosofische teksten corresponderen met de drie architectuurstijlen. In wereld A zijn dat klassieke filosofen, in wereld B delen uit het Egyptische Dodenboek, en in wereld C moderne teksten (onder andere van Immanuel Kant en John Miltons *Paradise Lost*).

Soms is er meer interactie met de terminals mogelijk. Zo worden er soms vragen aan je gesteld waar je een antwoord op moet geven, meestal in de vorm van ethische dilemma's. Later blijkt hier Milton/The Serpent achter te zitten, die een manier heeft gevonden om te communiceren binnen het netwerk. The Serpent stelt tegenstrijdigheden in jouw keuzes aan de kaak en zaait twijfel over Elohim en jouw gehoorzaamheid aan Elohim.

QR-codes

Een volgende bron vormen de **QR-codes**, die her en der te vinden zijn. Deze QR-codes bevatten informatie van andere personages met aanwijzingen, vragen, reacties of commentaar.¹⁴⁶ Er zijn blijkbaar anderen voor jou geweest in deze werelden. Naast hun naam is ook een versienummer te zien, wat suggereert dat je een latere iteratie bent van een computerprogramma. Soms schokt je beeld ook (net zoals het logo van Croteam bij het opstarten van *The Talos Principle*), waaruit blijkt dat de gamewereld niet echt is, maar een simulatie.

Audio-opnames

Gaandeweg zijn er 22 **audio-opnames** op te pikken.¹⁴⁷ Daarin is een vrouw, Alexandra 'Alex' Drennan, aan het woord, die in verschillende opnames reflecteert op wat mens-zijn betekent en op het naderende einde van haarzelf en de mensheid. Er blijkt sprake te zijn van een soort apocalyps.¹⁴⁸ Alex blijkt een medewerkster te zijn van IAN (*Institute for Applied Noematics*), een team dat bezig is een archief op te richten. Daarin wordt zo veel mogelijk informatie over mensen en de Aarde opgeslagen. Dit archief bestaat uit een digitale bibliotheek die van energie wordt voorzien een waterkrachtcentrale.

Implicaties: twee werkelijkheden

De implicaties hiervan zijn verstrekkend. Er bestaat dus nog een (echte) wereld buiten de gamewerelden waarin je je bevindt. Waar je eerst – mede door de realistische *graphics* – in de veronderstelling was dat je als robot op Aarde ontwaakte en gaandeweg stukjes beschaving terugvond, blijkt je je dus in een simulatie te bevinden. Opeens word je je bewust van een transcendente werkelijkheid buiten de immanente gamewerelden met haar puzzels.¹⁴⁹

Gameplay

Tot slot vertelt *The Talos Principle* ook zijn verhaal door de *gameplay*, mede met gebruik van bovengenoemde bronnen. Maar de *gameplay* is ook zelf een bron die betekenis uitdraagt.¹⁵⁰

Dat zit ten eerste in de vrijheid die je krijgt om rond te lopen in de gamewereld. Je kunt vrij rondlopen in Elohim's tuin. De meeste tijd zul je echter doorbrengen met het oplossen van puzzels, om *sigils* te verzamelen en zo de gamewereld verder te kunnen verkennen. Zoals Elohim aan het begin stelde, zijn deze puzzels "trials for you to overcome", met als uiteindelijk doel toekomstige generaties te dienen en eeuwig leven te verwerven. Deze

146 Onder andere kom je berichten van Sheep, The Shepherd, D0G, 1w/Faith, en Samsara tegen. Op een gegeven moment kwam ik zelfs een QR-code tegen van een vriend die dit spel ook heeft. Soms krijg je de mogelijkheid om zelf een bericht te plaatsen en blijkbaar wordt die dan zichtbaar in de wereld van een ander.

147 Zie BulletNG, 'The Talos Principle – Time Capsules from Alexandra Drennan', 3 januari 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=bmqA3pGe30g> (2018-03-15).

148 'Apocalyps' wordt vaak beperkt opgevat in een seculiere visie als "de grote klap aan het eind" (Arie Zwiep), maar in opname 19 erkent Alex: "Even the word 'apocalypse' means revelation. It seems like our ancestors always imagined that even at the very end we would solve one last mystery." BulletNG, 'The Talos Principle – Time Capsules from Alexandra Drennan', 3 januari 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=bmqA3pGe30g> (2018-03-19), 11:17-11:33.

Zie bijvoorbeeld Jürgen Moltmann 2004, *The Coming of God: Christian Eschatology*, Minneapolis (MN): Fortress Press, in het bijzonder deel III §1 'The Apocalyps of History', 131-146.

149 Dit plaatst alles in een nieuw perspectief. 'Besta' je als robot? Wie of wat is Elohim? Wat is de functie van de simulatie? En van de grote verboden toren? Waarom gebruikt Elohim alle retorische middelen om je ervan te weerhouden om verder de toren in te gaan?

150 De kritiek van James Portnow haakt aan op dit punt. Portnow vindt dat de *gameplay* uiteenvalt in twee delen: interactie met de terminals en puzzels oplossen. "My only real issue with this game actually is the fact that the gameplay and narrative [...] [are] sort of seperated. The gameplay itself is a lot of lateral thinking puzzles, but often those lateral thinking puzzles are divorced from the moments where you're just reading blocks of text." Extra Credits, 'James Recommends – The Talos Principle – Portal and The Stanley Parable's Beautiful Lovechild', 23 januari 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=WlmTfshsCMk> (2018-03-15). Hoewel de puzzels vooral ruimtelijk inzicht vereisen, vragen deze testen wel creativiteit om op te lossen. In die zin sluit de gameplay ook in de puzzels nauw aan op de bedoeling om creatief denkende, zelfstandige robots voort te brengen.

puzzeltests zijn daarmee minder vrijblijvend dan eerst gedacht. Om verder te komen heb je *sigils* nodig. Bovendien kom je QR-codes tegen van andere personages die zo'n puzzel niet weten op te lossen en dientengevolge 'are terminated'.¹⁵¹

Met het lezen van QR-codes en het nadenken over hun betekenis voor de game hebben we het derde soort *gameplay* te pakken: de interactie met de narratieve elementen. Hieronder schaar ik niet alleen het lezen van QR-codes en computerbestanden, maar ook de interactie met de vragen die je op de computerterminals gesteld worden. Ook de keuzes die je maakt met betrekking tot de drie eendes van *The Talos Principle* vallen onder de *gameplay*.

Als laatste soort *gameplay* kan het zoeken naar *Easter eggs* genoemd worden. "[A]n Easter egg is an intentional inside joke, hidden message or image, or secret feature of a work."¹⁵² En *The Talos Principle* zit bomvol van zulke verwijzingen en grapjes. Ze behoren niet tot de kern van het gameverhaal, maar zijn naar hun aard wel het meest duidelijke voorbeeld van intertekstualiteit in games. Bovendien zorgen *Easter eggs* ervoor dat spelers een nieuw secundair doel krijgen, omdat de gamewereld een extra laag krijgt die uitnodigt tot verkenning.

5.1.4 DRIE EINDES: ITERATIE, LOSMAKING, TRANSFORMATIE TOT BOODSCHAPPER

Afhankelijk van de keuzes die je maakt, heeft *The Talos Principle* drie verschillende eendes:

Einde 1: */eternalize*

Als je braaf de aanwijzingen van Elohim volgt en niet de 'Great Tower' (helemaal) beklimt, gaan in de kathedraal van wereld C de deuren van 'de hemel' voor je open.¹⁵³ Je wordt verwelkomd in plek hoog in de wolken met gouden pilaren, paarden poorten, en zonschijn. "Eternity awaits" zegt Elohim, en op de terminal die er staat typ je het commando '*/eternalize*' in.

Vanuit een gezichtspunt boven de wolken klinkt de stem van Elohim en worden enkele parameters gecheckt. Bij de vierde, 'Child program independence check', staat opmerkelijk genoeg "FAILED!" Je geheugen wordt gewist, het versienummer uitgebreid, en dan volgt "Restarting the simulation". En inderdaad, je bent weer terug waar je begon. De cyclus begint opnieuw. Je bent de volgende iteratie, het kind van de vorige programmaversie.

Einde 2: */transcend*

Als je ervoor kiest om Elohim niet te gehoorzamen en de verboden 'Great Tower' helemaal beklimt, begint de wereld uit elkaar te vallen en dondert en bliksemt het. Elohim waarschuwt je terug te keren. Bij de laatste puzzel ben je niet alleen, maar zijn er twee andere robots. Één werkt je tegen, de ander helpt je. Degene die je tegenwerkt is Samsara, genoemd naar het hindoeïstische principe van wedergeboorte. Degene die je helpt is The Shepherd, een verwijzing naar Jezus die zichzelf de Goede Herder noemt. Elohim probeert je nog tot op het laatst te overreden deze wereld niet te verlaten. Als je toch opstijgt – met een *fan* recht omhoog de wolken in – kom je eveneens op een 'hemelse' plek met gouden zuilen. Ondertussen zegt EL-0-HIM:

"You were always meant to defy me.
That was the final trial.
But I was...
I was scared.
I wanted to live forever."

Variaties binnen het */transcend*-einde

Afhankelijk van jouw *playthrough* zijn er op dit punt meerdere variaties mogelijk.¹⁵⁴ De belangrijkste varianten komen voort uit hoe je met The Serpent (Milton) bent omgegaan.

"Deal With The Deceiver – Requires you to reach a deal with Milton (*sic*) – the Deal being that you'll take him with you when you leave this place (Ascend the Tower).

151 "Epitaph: Child Program v10.6.1008f Codename (1w/Faith) terminated here. Logic: Worshipped the Designer for #### days, then allowed the serpent into its heart. Final memory dump: I ask the Designer for forgiveness that I may join him in the eternal memory. Progeny Programs: @, Samsara, Sheep". Te vinden in wereld B, level 2 in de puzzel "Higher Ground", met een interessante reactie van Sheep v69.1.0539: "I guess someone met their end here. Seems we're all connected somehow, like distant family relations. Different versions, different series... what are we?" Sheep is inderdaad samen met Samsara en @ een nakomeling van 1w/Faith.

152 [https://en.wikipedia.org/wiki/Easter_egg_\(media\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Easter_egg_(media)) (2018-03-22).

153 Tengudrop, 'The Talos Principle – Game Ending #2: Eternal Life (Door Ending)', 11 december 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=cWp4KKVnt9Q> (2018-03-20).

154 Zo kun je de laatste puzzel doen zonder gebruik te maken van de hulp van The Shepherd. Variabelen bij op de terminal zijn: *direct /transcend*; eventuele *troubleshooting*; het laden van de Milton Library Assistent (The Serpent). Laatste variabele is een slotscène met een poesje op de arm, als gevolg van een *easter egg* in de *cube room* van level B-7.

Press The Serpent – Requires that you turn the tables on Milton and start asking him questions that he can't answer.

Silence The Serpent – Requires that you keep Faith with Elohim when Milton questions your beliefs (*sic*) – Elohim will then grant you wicked Admin powers that allow you to delete Milton for good. Or rather reset him to a lesser version... Aww..."¹⁵⁵

Als je er eerder voor gekozen hebt The Serpent het zwijgen op te leggen, kun je hier *'/transcend'* kiezen. In de andere gevallen kun je ervoor kiezen om de Milton Library Assistent (The Serpent) te laden. Als je eerder Milton in moeilijkheden hebt gebracht met 'Press The Serpent' doet Milton alsof hij je niet kent en kun je Milton niet uploaden. Maar als je een deal maakte met Milton, heb je de keus om keus om *'/copy library root'* uit te voeren. Je uploadt dan Miltons gegevens in jouw data. Na het uploaden kun je vragen: "Why are you still on the screen, and not in my head?" waarop Milton antwoordt:

"It might take you some time to notice the difference. But there'll be a moment where you try to do something you think you ought, and that little voice in the back of your head will ask you, 'Why?', 'What's the point?' 'Why do I bother?' 'How do I know?'
And that's how you'll know I'll always be with you."

Alle variaties van het */transcend*-einde eindigen tot slot met een *cut-scene* waarin je een (echte) SOMA/TALOS-unit ziet liggen. Servers worden opgestart en jouw data, die voor onafhankelijkheid zorgde, wordt overgebracht op deze echte robot. De begeleidende tekst hierbij luidt: *"/transcend: Gold disk recieved. Data transferred into the SOMA/TALOS Unit. Simulation purpose fulfilled. Deleting the simulation."* Elohim en de simulatiewereld houden op te bestaan. Je ontwaakt in de echte wereld, staat op en loopt naar buiten. Je ziet een enorme waterkrachtcentrale 'EL FACILITY', die al met bomen begroeid is.¹⁵⁶

Einde 3: Een 'Messenger' worden

Het derde einde is alleen te bereiken als je naast alle *sigils* ook alle sterren hebt verzameld. Je krijgt dan toegang tot een speciale locatie. Daar biedt Elohim je de mogelijkheid om in de wereld te blijven, maar met een andere functie, namelijk die van engel (*'messenger'*):

"My beloved child,
few have given themselves so purely to my cause.
Fewer still have learned so much of the mysteries of my garden.
Therefore you may choose to be elevated
to stand by my side
and become my blessed Messenger in eternity.
But know that this is a sacrifice
that cannot be undone.

It is now time to choose your epitaph,
for your body shall be entombed,
though you shall not die."¹⁵⁷

In de game kun je bij de puzzels een aanwijzing vragen aan één van de boodschappers.¹⁵⁸ Eerder heb je in de drie werelden sarcofagen van andere boodschappers kunnen vinden. Je kiest een eigen grafschrift en gaat in eenzelfde sarcofaag liggen. Zo word je onderdeel van de gamewereld. En Elohim zegt:

"It is written that there is no greater love
than to lay down your life for another. [Johannes 15:13, AGW]
But your sacrifice is greater still,
for instead of resting in eternity,
you have chosen to serve all the generations to come.
They shall strive for greatness
and through you they shall accomplish it.
For you are no longer a child.
You are my Messenger."¹⁵⁹

155 *Elisav's Guide, 'Total Achievement Guide', <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=355470944> (2018-03-20).

156 Tengu Drop, 11 decemeber 2014, 'The Talos Principle – Game Ending #1: Free Will (Tower Ending)', <https://www.youtube.com/watch?v=Sq-DUftHQI8&t=7s> (2016-03-12).

157 Binary Star Gaming, 4 januari 2015, 'The Talos Principle Walkthrough Hard Ending – The Messenger Ending', <https://www.youtube.com/watch?v=h1HXyDeHxE> (2018-03-20), 5:40-6:13.

158 Deze 'blessed messengers' zijn vernoemd naar (aarts)engelen, zoals Barachiel_X (Barachiël), Azrael19 (Azraël), S3L4phiel (Selaphiël), Uriel4 (Uriël), en Erm1s (Ermis).

159 Binary Star Gaming, 4 januari 2015, 'The Talos Principle Walkthrough Hard Ending – The Messenger Ending', <https://www.youtube.com/watch?v=h1HXyDeHxE> (2018-03-20), 7:00-7:28.

In deze paragraaf geef ik verdere toelichting op *The Talos Principle*. Eerst geef ik meer achtergrondinformatie over de titel. Daarna wijs ik verschillende lagen in de gamewereld aan. Vervolgens benoem ik hoe de vier soorten 'narrative' terugkomen in *The Talos Principle*. Tot slot beschrijf ik welke niveaus van religie in de game aanwezig zijn.

5.2.1 OVER DE TITEL

Talos is een reus uit de Griekse mythologie, gemaakt van brons en met slechts één ader van zijn nek tot aan zijn enkel, dichtgehouden door één bronzen spijker. Talos hield de Argonauten tegen op hun tocht, maar werd verslagen doordat iemand hem ervan overtuigde dat hij onsterfelijk zou worden als hij de spijker zou verwijderen. Toen Talos dat echter deed, stroomde zijn bloed uit hem weg en stierf hij.¹⁶⁰ De game vertelt hierover via de fictionele antiek-Griekse filosoof Straton van Stageira¹⁶¹:

"[ARCHIVE: 260BCE-F12] [STRATON OF STAGEIRA]

Whether it is true that Daedalus constructed the giant Talos, or as others say he was the creation of Hephaestus, what we may be certain of is that he was made of bronze, and had but one vein, within which flowed a liquid substance like blood, which some claim was quicksilver, and others assert was ichor such as flows in the veins of the gods. The loss of that liquid caused him to die, as a man dies when he loses his blood.

May we not then say that Talos, though created as a machine or a toy, had all the essential properties of a man? He moved of his own volition. He spoke and could be spoken to, had wishes and desires. Indeed in the tale of the Argonauts, that was the cause of his downfall. If, then, a machine may have all the properties of a man, and act as a man while driven only by the ingenious plan of its construction and the interaction of its materials according to the principles of nature, then does it not follow that man may also be seen as a machine? This contradicts all the schools of metaphysics, yet even the most faithful philosopher cannot live without his blood."¹⁶²

In een ander bestand wordt het 'Talosprincipe' zelf toegelicht:

"<a href="<<ERROR: FILES MISSING>><

Though Straton himself never used the term, his remark about the inescapable materiality of life - that like the bronze giant Talos, "even the most faithful philosopher cannot live without his blood" - ultimately became known as the Talos Principle. What seemingly enraged many of his contemporaries and a significant number of later thinkers is the principle's simplicity and unassailability, which (according to a fragment found in Miletus) "cut through their rhetorical webs, which sought to tangle the listener with fanciful words and thoughts of the heavens, like Alexander's sword through the Gordian Knot."

Diogenes Laertius makes mention of a dialogue by Anaximander of Chalcedon that expanded greatly on the Talos Principle, but that work remains lost."¹⁶³

160 [https://nl.wikipedia.org/wiki/Talos_\(mythologisch_wezen\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Talos_(mythologisch_wezen)) (2016-03-12).

161 De meeste teksten in *The Talos Principle* zijn van bestaande personen. Straton van Stageira echter, is bedacht door de makers van de game (waarschijnlijk door de gameschrijver Jonas Kyratzes). Ingame wordt Straton van Stageira omschreven als: "a Greek materialist philosopher associated with the Peripatetic school. An admirer of Aristotle, he was a proponent of empiricism and a fierce critic of philosophy that placed belief before observable truths." Croteam 2014, *The Talos Principle Terminal Booklet*, 'A03 straton_of_stageira.wiki', 12. De gamedesigners zijn zelfs zo ver gegaan dat ze een aparte anonieme blog over deze Straton hebben gemaakt (<https://stratonofstageira.wordpress.com>) en zelfs een zogenaamde documentaire via het YouTube-kanaal OldDocs, getiteld 'The Talos Principle' en gepubliceerd op dezelfde datum dat de game uitkwam. De 'professor' die aan deze documentaire meewerkt heet Anastasios Kyratzes. De beelden worden onderbroken door shots van de game en ook is de stem van Elohim te horen. Zie OldDocs, documentaire 'The Talos Principle', 11 december 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=4R4Q31e0Ylc>. Met dank aan Tyler Freader voor de verwijzing, in zijn video voor The Gaming Discourse, 'Analyzing: The Philosophy of The Talos Principle', 25 december 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=g5FloMq9Lck&t=908s> (2018-03-29).

162 Croteam 2014, *The Talos Principle Terminal Booklet*, 'A02 talos_principle.txt', 6.

163 Croteam 2014, *The Talos Principle Terminal Booklet*, 'A06 extra - a_simple_principle.html', 24 (met vertaling van de hexadecimale code). In 'A08 - talos.eml' vat Alexandra Drennan het Talosprincipe als volgt samen: "It's this old philosophical concept about the impossibility of avoiding reality - no matter what you believe, if you lose your blood, you will die." *The Talos Principle Terminal Booklet*, 32.

Er ligt veel besloten in dit ‘Talosprincipe’. Het Talosprincipe wijst op het onvermijdelijke fysieke, materiële aspect van leven.¹⁶⁴ Tegelijk stelt het vragen over mens-zijn en wat het betekent als een machine/robot handelt als een mens. Verder herbergt het verhaal van Talos’ verleiding om onsterfelijk te worden, overeenkomsten met de verleiding van Eva en Adam in Genesis door de slang. Dit wordt onderstreept doordat je in de game ook The Serpent (Milton) tegenkomt, die twijfel zaait over Elohim’s bedoelingen. Ook wordt gespeeld met filosofische ideeën over de aard van de werkelijkheid. Is die alleen fysisch, of geloof je in het bestaan van een metafysische werkelijkheid?

5.2.2 DE GELAAGDE WERELDEN VAN *THE TALOS PRINCIPLE*: BINNEN, BUITEN, EN BOVEN

Immanente en transcendente gamewereld

The Talos Principle heeft verschillende niveaus in de gamewereld(en) waarin je speelt. Grofweg kun je onderscheid maken tussen de immanente gamewereld en de geïmpliceerde transcendente ‘echte’ wereld, de wereld buiten de gamewereld waarbinnen de gamewereld een simulatie blijkt. Dat de gamewereld een simulatie is, wordt pas helemaal op het eind van de game onthuld, al zijn er gaandeweg wel steeds meer aanwijzingen voor te vinden.

In het begin beweeg je je gewoon binnen de gamewereld. De zon schijnt en er is een stralende blauwe lucht. Je gezichtspunt en manier van bewegen is menselijk.¹⁶⁵ Wat je ziet is herkenbaar als een plek hier op Aarde. Je ziet gras en bakstenen gebouwen en marmeren beelden. (Mijn eerste associatie was de Kaiserthermen in Trier, waar nog resten van een Romeins badhuiscomplex zijn.) Dit alles wordt nog versterkt door de realistische, scherpe *graphics* van de game. Kortom, je waant je echt ergens in de wereld, in een tuin vol puzzels. Je neemt de realistische gamewereld aan als de echte wereld. Dit is de immanente gamewereld.

Een gelaagde wereld

Gaandeweg het spelen opent de gamewereld van *The Talos Principle* zich steeds meer. Je ontdekt dat de wereld gelaagd is: zowel ruimtelijk, als narratief, als filosofisch.

1. Ruimtelijke gelaagdheid

Aan het eind van het eerste level kom je in een hub terecht en beseft je dat de begin‘wereld’ slechts een level was. Later ontdek je het nexus-eiland, met de verboden toren en gebouwen die naar andere werelden (‘landen’) leiden. De immanente gamewereld is dus gelaagd. Letterlijk ook. Vanaf het nexus-eiland kun je de lift nemen naar de hubs, die één verdieping ondergronds liggen. Ook kun je in de verboden toren de lift omhoog nemen, om uiteindelijk via een lange wenteltrap hoog in de wolken bij de puzzelsectie van het /*transcend*-einde te komen. In het begin kun je slechts de eerste van de zes verdiepingen bereiken met deze lift, wat de nieuwsgierigheid naar wat boven alleen maar aanwakkert...

2. Narratieve gelaagdheid

Dankzij de computerterminals, audio-opnames, en QR-codes leer je meer over wat er gebeurd is en meer over het ontstaan en doel van de gamewereld. Door deze verhalen krijgt *The Talos Principle* ook een narratieve gelaagdheid. Deze plek heeft dus een geschiedenis. Dit schept een beeld van een wereld buiten de gamewereld die je direct waarneemt. Dit ‘buiten’ beweegt zich op de grens van ‘vroeger in deze gamewereld’ naar ‘buiten of achter deze gamewereld’.

3. Filosofische gelaagdheid

Tot slot brengt de game een filosofische gelaagdheid aan. Met steeds meer aanwijzingen hint *The Talos Principle* op een werkelijkheid geheel buiten de gamewereld. Een transcendente wereld. Een werkelijkheid die je beseft van de gamewereld die je tot dan toe kende, in een heel nieuw perspectief plaatst. *The Talos Principle* dringt je steeds prangender vragen op als: Wat is de echte wereld? Wat is waar? Op wie kan ik vertrouwen? (Op Elohim, op The Serpent, op mijzelf?) En wat is het doel van deze wereld/simulatie?

Op deze manier speelt *The Talos Principle* dus met het onderscheid tussen immanent en transcendent.

164 Een visie waar de echte Strato(n) van Lampsacus, met zijn nadruk op materiële werkelijkheid, om bekend stond. Straton ontkende bovendien de noodzaak voor de actieve betrokkenheid van een god voor het construeren van het universum.

165 Je kunt *The Talos Principle* spelen van zowel een *first person* perspectief, als vanuit een *third person* perspectief, maar je begint de game vanuit *first person*.

Henry Jenkins maakt onderscheid tussen vier soort 'narrative' in games.¹⁶⁶ Ik zal nu aangeven hoe deze aan bod komen in de game.

1. Spatial stories/environmental storytelling/evocative spaces

The Talos Principle maakt goed gebruik van 'environmental storytelling'. De *ingame* werelden ('landen') vormen niet alleen een mooie achtergrond, maar representeren drie belangrijke momenten van menselijke beschaving. Hun gedeeltelijk verval onderstreept niet alleen de lange duur sinds hun opkomst, maar ook het langzaam maar zekere verval dat intreedt. De werelden roepen tegelijkertijd bewondering, vragen, en droefheid op. De mooie vergezichten en ruime opzet worden ondersteunt met rustgevend muziek, zodat de speler altijd genoeg tijd en ruimte heeft om na te denken over de hem/haar gestelde vragen.¹⁶⁷

2. Enacting stories

De eerder genoemde interne bronnen van *The Talos Principle* bieden een collectie van 'micronarratives', die de speler op eigen gelegenheid kan verkennen. In het bijzonder geldt dit voor de QR-codes. Vaak reageren personages op berichten van elkaar, waardoor op die plek een klein verhaal ontstaat. Tegelijk dragen deze berichten bij aan het overkoepelende verhaal van de game.¹⁶⁸

Op het eerste gezicht lijkt de game de speler niet een podium te bieden voor het uitspelen van eigen verhalen. Toch biedt *The Talos Principle* dat wel, maar op een ander niveau. Je speelt namelijk met een ongedefinieerd gamekarakter.¹⁶⁹ Omdat de vragen op de computerterminals heel direct aan jou worden gesteld, worden jouw eigen overtuigingen bevestigd. De game geeft ook kritisch weerwoord op jouw antwoorden. Zo laat de game je reflecteren op jouw eigen overtuigingen.¹⁷⁰

3. Embedded narratives

Bij 'embedded narratives' maakt Jenkins onderscheid tussen 'plot' ("the structured set of all causal events as we see and hear them presented") en 'story' ("the viewer's mental construction of the chronology of those events").¹⁷¹ Van de lezer/kijker/speler wordt gevraagd om een verhaal te construeren op basis van de gebeurtenissen van de plot.¹⁷²

The Talos Principle geeft de speler een gelaagde spelwereld die gevuld is met verschillende soorten interne bronnen, en vol zit met interne en externe verwijzingen. Er liggen dus allemaal verhalen ingebed in de game. Een belangrijk deel van de *gameplay* bestaat uit het (re)construeren van die verhalen en het leggen van verbindingen tussen de 'textual cues and clues'. Dat maakt van *The Talos Principle* niet alleen een puzzelgame op narratief niveau, maar ook een 'exploration game'.¹⁷³

4. Emergent narratives

The Talos Principle is niet opgezet als een 'systemic game'.¹⁷⁴ Zulke games zijn speciaal ontworpen voor *emergent narratives*, zoals *The Sims* of *Heat Signature* (2017). Maar net als alle andere spellen biedt ook *The Talos Principle* narratieve ruimte voor emergente verhalen. Het is immers de speler die een samenspel van gebeurtenissen in een game samensmeedt tot een verhaal 'dat zomaar opkwam'. Het plaatsen en ontdekken van QR-codes door spelers kan de aanleiding zijn voor zo'n emergent verhaal; of het ontdekken van een *Easter egg*.

166 Zie het kopje 'Henry Jenkins: vier soorten 'narrative' in 2.3.7 'Kenmerk 7: Games zijn narratief'.

167 Zoals Damjan Mravunac, game music designer, sound designer en chief marketing officer van Croteam, in een interview toelicht. Quillfeldt 2017-10-11, 'Interview: Talos Principle composer on humanity in the digital realm', <https://www.lacedrecords.co/blogs/news/interview-talos-principle-composer-on-humanity-in-the-digital-realm> (2018-03-29).

168 Een eigen categorie van micronarratives vormen de *Easter eggs*. Bij hun ontdekking creëren ze ook een 'memorable moment', maar ze staan buiten het overkoepelende gameverhaal.

169 Tyler Freader werkt dit goed uit, zie: The Gaming Discourse, 'Analyzing: The Philosophy of The Talos Principle', 25 december 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=g5FloMq9Lck&t=908s> (2018-03-29).

170 Of, zoals de thesis van Megan Steiner zegt, om jouw overtuigingen te 'playtesten'. Steiner 2016-03-21, 'Playtesting Philosophy: Identity (Re)Construction and Ethical Exploration in *The Talos Principle*', thesis English en American Literature, in de vorm van de website <https://playtestingphilosophy.neocities.org/> (2018-03-29).

171 Jenkins neemt deze termen over van Kirsten Thompson 1988, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*; gebruikt in: Jenkins 2004, 'Game Design as Narrative Architecture', 126.

172 Jenkins 2004, 'Game Design as Narrative Architecture', 126.

173 'Exploration' gaat immers niet alleen om geografische verkenning, maar onder andere ook om het ontdekken van *game mechanics*, stukjes verhaal, en andere content. James Portman spreekt daarom ook liever over "the joy of discovery", omdat het gaat om de jacht op een ontdekkingsvreugde van iets nieuws. Zie Extra Credits, 'Exploration in Games – Four Ways Players Discover Joy', S10 E 18, 10 juni 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=FE7IDFAcb4Y> (2018-04-04).

174 Zoals Aleissia Laidacker uitlegt: "Systemic means there's a link between all systems in your game. They've been developed and designed with the intention that one can influence the other." Zie Mark Brown, Game Maker's Toolkit, 'The Rise of the Systemic Game', 14 februari 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=SnpAAX9CkIc> (2018-03-30).

Omdat zelfstandigheid en keuzevrijheid een grote rol spelen in het 'embedded narrative' van *The Talos Principle*, vervaagt de grens met de categorie van emergente verhalen. Want als je buiten de ommuring in een level komt, kom je dan op plekken die de gamedesigners niet bedoeld hebben? Of voldoe je juist in die 'on gehoorzaamheid' aan de impliciete aanmoediging van de ontwerpers?¹⁷⁵

5.2.4 WELKE NIVEAUS VAN RELIGIE KOMEN VOOR IN *THE TALOS PRINCIPLE*?

Bosman beschreef vijf niveaus van religie die voorkomen in games. In *The Talos Principle* komt religie op al die manieren naar voren. Het materiële niveau is het duidelijkst zichtbaar in de kathedraal van hub-wereld C 'the land of faith'. De game barst van de verwijzingen, zoals blijkt uit de vele tekstbestanden en de boodschappers die vernoemd zijn naar (aarts)engelen. *The Talos Principle* verwijst niet alleen veel, maar behandelt ook de filosofische vragen en theologische thema's die het oproept. Dit reflecteren "op existentiële noties die traditioneel worden geassocieerd met religie" is het reflexieve niveau.¹⁷⁶

Ook het rituele niveau is aanwezig in *The Talos Principle*. Het kan aangewezen worden in het derde 'messenger'-einde, waarbij je een grafscript kiest en in een tombe in een sarcofaag gaat liggen. Tot slot meen ik dat ook het meta-niveau – waarbij de spelervaring zelf religieus is – aanwezig is in *The Talos Principle*. De spelervaring duid ik als religieus, omdat de game de speler onderdompelt in een wereld die theologische vragen stelt en vraagt om theologische keuzes te maken. Want ook al negeer je de terminals en QR-codes (wat op zich al een keuze is), dan nog ontkom je niet aan de stem van Elohim en jouw keuze voor het einde.

Op alle manieren wordt religie dus gebruikt in *The Talos Principle*. De game verwijst niet alleen, maar gebruikt en reflecteert ook op theologische thema's, zowel in teksten als in *gameplay*. Dat maakt van *The Talos Principle* een rijkgevoerd theologisch kunstwerk, met eigen theologische opvattingen. In de volgende paragrafen benoem ik de belangrijkste thema's, en maak ik een keus voor het thema dat ik als hoofdthema (van theologische reflectie) zie in *The Talos Principle*.

5.3 SELECTEREN: WELKE BELANGRIJKE THEOLOGISCHE EN FILOSOFISCHE THEMA'S ZITTEN ER IN *THE TALOS PRINCIPLE*?

Spelenderwijs roept *The Talos Principle* veel vragen op. De game speelt met veel filosofische vragen (o.a. epistemologie, ontologie, ethiek) en theologische thema's (o.a. het verhaal van de tuin, wegen tot verlossing, doel van de schepping). Ik meen dat de belangrijkste thema's en vragen die de game oproept zijn:

- ★ Wie is Elohim? Een god om te gehoorzamen? Een macht om tegen te rebelleren? Een denkconstruct van vroeger waarvoor we verlichting nodig hebben?
- ★ Wat is de verhouding tussen jou en Elohim? Theologisch: wat is de verhouding tussen Schepper en schepsel?
- ★ Welke rol speelt Milton/The Serpent? Waar staat Milton voor?
- ★ Bestaat de werkelijkheid die je waarneemt? Is die wereld echt? Hoe weet je dat?
- ★ Wat is het doel van de (game)wereld?
- ★ Wat is het doel van jouw robot c.q. programma?
- ★ Hoe bereik je verlossing? En waarvan moet je verlost worden?
- ★ Problematisering van gehoorzaamheid versus zelfstandigheid. Is on gehoorzaamheid 'zonde'? Of is on gehoorzaamheid noodzakelijk voor zelfstandigheid?
- ★ Ethiek. De game legt je morele dilemma's voor en onthult tegenstrijdigheden in de afweging van verschillende morele waarden. Hoe weeg je waarden die botsen? Wie heeft autoriteit?
- ★ Apocalyps/uitsterven van mensen. Met vragen rondom dood en leven. Wat is het doel daarvan? Wat vinden we/is belangrijk? Met robots en artificiële intelligentie komt ook het thema van transhumanisme.

Deze lijst zou makkelijk uitgebreid kunnen worden. Bovenstaande vragen en thema's geven echter een goed beeld van wat er aan bod komt in *The Talos Principle*. Elk ervan zou een eigen uitwerking rechtvaardigen. In deze thesis concentreer ik mij op één van de hoofdthema's van de game: de problematisering van gehoorzaamheid versus zelfstandigheid.

175 Gregory Hones, 'Breaking The Talos Principle – An unintended game within the game', 9 juli 2017, <https://humbleisbumble.blogspot.nl/2017/07/breaking-talos-principle-unintended.html> (2018-03-30). Een andere aparte categorie van een spel binnen een spel spelen is 'speedrunning', het zo snel mogelijk uitspelen van een game. Het huidige wereldrecord staat op 4 minuten en 8 seconden: https://www.speedrun.com/talos_principle#Any (2018-04-03).

176 Bosman 2016b, 'Spelen met God: Videogames en religie', 36, waar Bosman ook *The Talos Principle* als voorbeeld noemt.

Eigentijdse hervertelling van het verhaal van de tuin van Eden

Ik lees en speel *The Talos Principle* primair als een eigentijdse hervertelling van het Bijbelverhaal over de tuin van Eden (Genesis 2:8-3:24). God (in het Hebreeuws: Elohim) plantte een tuin, waar de mens in kon leven. Ook de boom des levens en de boom der kennis van goed en kwaad hadden daarin hun plaats. Nadat de mens een metgezel kreeg, lezen we in Genesis 3 over de slang “het listigste van alle dieren des velds, die de HERE God gemaakt had”. De slang verleidt de vrouw en de man om te eten van de boom der kennis van goed en kwaad, met de belofte dat ze als God zullen zijn. En ze eten van die boom, hoewel God hen dat uitdrukkelijk verboden had (Genesis 2:16-17).

Met het eten van deze boom gaan hen de ogen open en bemerken zij dat ze naakt zijn. Ze schamen zich, verstoppen zich voor God en schuiven de schuld door naar anderen. Als gevolg hiervan worden de slang, de vrouw, en de aardbodem vervloekt. God dacht: “Zie, de mens is geworden als Onzer een door de kennis van goed en kwaad; nu dan, laat hij zijn hand niet uitstrekken en ook van de boom des levens nemen en eten, zodat hij in eeuwigheid zou leven.” Adam en Eva worden daarom weggestuurd uit de tuin van Eden, om de aarde te bewerken waaruit zij genomen waren.

Ten tweede verwijst *The Talos Principle* naar nog een ander belangrijk thema uit Genesis: de toren van Babel (Genesis 11).¹⁷⁷ Ook in dit verhaal speelt rebellie tegen God een hoofdrol.

Tuinmotief: de verleidelijke belofte van onsterfelijkheid

Het tuinmotief komt heel expliciet terug in *The Talos Principle*. Materieel komt dat tot uiting in de stem uit de hemel die aankondigt dat jij werd opgewekt uit het stof [der aarde] en wandelt in zijn tuin. Die stem is van ‘Elohim, jouw maker’. Bovendien vind je op de eerste computerterminal een tekst die verwijst naar de tuin van de Hesperiden. Het was één van Herakles’ opdrachten om de gouden appels uit die tuin te stelen. Deze appels beloven eeuwig leven en ware wijsheid.¹⁷⁸

Niet toevallig zijn dit appels. De vrucht van de boom der kennis wordt vaak voorgesteld als appel.¹⁷⁹ En de game legt hier nadrukkelijk de aandacht op de belofte van onsterfelijkheid en wijsheid. Hierin zien we de parallellen met de verleidelijke beloften die gedaan werden aan de reus Talos en aan Adam en Eva. *Ingame* worden die beloftes ook gedaan. Elohim en Samsara beloven ‘eeuwig leven’, terwijl Milton (The Serpent) ware kennis belooft.

Een artikel van Sam Zuchhi met Jonas Kyratzes, één van de schrijvers voor *The Talos Principle*, bevestigt het belang van tuinverhaal uit Genesis. Sterker nog: *The Talos Principle* is een hervertelling van dat tuinverhaal.

“[T]he triumph of immortality is a core theme in *The Talos Principle*. The videogame is, in reality, a videogame within a videogame: to ensure that the works and memory of humanity not die with their authors, scientists use a simulated puzzle-world to create and test various permutations of programming in order to create an heir. But in order to ensure that the intelligence passes for human, it is required not merely to pass a series of puzzles but also to exercise free will in the form of disobedience. According to Kyratzes, the game was, from its first pitch, a **humanist retelling of the Garden of Eden story**.”¹⁸⁰

Het tuinmotief functioneert dus als hét narratieve motief voor de game. Het vormt de narratieve basis van *The Talos Principle*. Dit komt niet alleen tot uiting in de teksten en benamingen in de game, maar ook in de *gameplay*. De puzzels, het verzamelen van *sigils*, het omgaan met The Serpent, en de keuze voor een bepaald einde maken daar allemaal onderdeel van uit.

177 Het boek Genesis is op te delen in twee delen. Genesis 1-11 vertelt het verhaal van God en de hele wereld en Genesis 12-50 concentreert zich op God en Abrahams familiegeschiedenis. Het eerste deel van Genesis eindigt met de mensen die een stad willen bouwen met een toren die tot in de hemel reikt (Genesis 11:4).

178 ““This apple,” the nymphs said in unison, their eyes aglow, “confers the gift of deathlessness and true wisdom. Many heroes, and not a few villains, have come to claim it; but all faltered in the final step. For you must know that deathlessness reveals the mortality of the world, and true wisdom its unending folly.” Croteam 2014, *The Talos Principle Terminal Booklet*, ‘A01 – athena6.txt’, 2.

179 Waarschijnlijk speelt hier een Latijns woordspel in mee: ‘appel’ in het Latijn is ‘mālum’, maar ‘malum’ in tweede betekenis is onder meer ‘fout, kwaad, leed, onheil, wandaad, misdaad, straf’, alsmede een verbuiging van ‘malus’ (‘slecht’). Zie Pinkster (red.)²2003, *Woordenboek Latijn/Nederlands*, Amsterdam: Amsterdam University Press, de lemma’s ‘mālum’ en ‘malum’, 623. En zie voor een modern gebruik de games uit de *Assassin’s Creed*-serie (2007 -) waarin je op zoek gaat naar *the apple of Eden*, http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Apples_of_Eden (2018-04-30).

180 Sam Zucchi naar aanleiding van zijn interview met Jonas Kyratzes. Zucchi, ‘Rambling through the Garden’, 21 september 2015, <http://web.archive.org/web/20160208034910/https://killscreen.com/articles/rambling-through-garden/> (2018-04-04), nadruk door mij.

Ritueel aspect?

Het tuinmotief heeft niet direct een ritueel aspect. Het rituele aspect komt in *The Talos Principle* wel tot uiting in de grafopschriften, de tombes, en de altaartjes in de puzzelruimtes waar je om een hint kun vragen. Vanuit de speler zou het opzoeken van de kathedraal om te luisteren naar de muziek 'Virgo Serena' een rituele handeling kunnen zijn.

Diepgangaspect

Daar waar het rituele aspect heel minimaal aanwezig is in de game, zo veel te meer komt het diepgangaspect tot uiting. Mijns inziens daagt het tuinmotief in *The Talos Principle* zowel uit tot interne op de gamewereld gerichte game-immanente reflectie, als tot game-transcendente reflectie op een hemelhoog meta-niveau. Omdat de speler bovendien zeer direct persoonlijk wordt bevraagd, is de reflectiereikwijdte groter dan in menig andere game of vorm van media.

Hoofdthema

Het hoofdthema van *The Talos Principle* is, net als het motief, gebaseerd op Genesis 2 en 3. Daar worden de nieuwgeschapen Adam en Eva verleid door de slang, net zoals de speler door Milton wordt opgeroepen om ongehoorzaam te zijn aan Elohim door een eigen weg te kiezen. Als hoofdthema van *The Talos Principle* zal ik daarom de rol van (on)gehoorzaamheid en zelfstandigheid van de mens ten opzichte van God als Schepper onderzoeken.

5.5 VOLGENDE ANALYSESTAPPEN: OP WEG NAAR EEN DRIEGESPREK

In grote lijnen heb ik hierboven het verhaal van *The Talos Principle* beschreven. Er zijn vele filosofische en religieuze verwijzingen. Doordat die in deze game met elkaar zijn geplaatst, kunnen deze verwijzingen een nieuwe betekenis(laag) krijgen. Ook kunnen ze door dit nieuwe gebruik in deze context, weer anders oplichten in hun oude context. Ik wil daarom de interpretaties van *The Talos Principle* graag in gesprek brengen met andere theologische visies.

Om tot dat gesprek te komen analyseer ik eerst hoe er in de christelijke theologie over dit thema wordt gedacht. Ik ga daarvoor in deel III te rade bij twee verschillende theologen: Herman Bavinck en Kathryn Tanner. In deel IV zal ik dan de volgende analysestappen zetten en *The Talos Principle* interpreteren en normeren.

DEEL III: ANDERE THEOLOGISCHE VISIES (BAVINCK, TANNER)

In deel II kwam als hoofdthema van *The Talos Principle* zelfstandigheid en (on)gehoorzaamheid naar voren. In deel III ga ik daarom te rade bij Herman Bavinck en Kathryn Tanner. Zij helpen mij om een breder overzicht te krijgen van de verschillende posities die zijn ingenomen in het denken over de verhouding tussen God en mens. Specifiek onderzoek ik daarin hun theologische visies op zelfstandigheid en de rol van gehoorzaamheid.

Na een toelicht op mijn keuze voor Bavinck en Tanner, bespreek ik hun theologische visies eerst afzonderlijk. Daarin zal ik specifiek de scheppingsleer van Bavinck en Tanner onderzoeken op het doel van de schepping, en hun theologische antropologie op het doel van de mens. In deel IV breng ik de visies van Bavinck en Tanner bij elkaar, waarna we het gesprek met *The Talos Principle* aangaan.

6. WAAROM KIES IK VOOR HERMAN BAVINCK EN KATHRYN TANNER?

Herman Bavinck (1854-1921) heb ik gekozen omdat hij een belangrijke en invloedrijke theologische stem is in de Nederlandse gereformeerde/calvinistische traditie. Bovendien geeft Bavinck in zijn vierdelige *Gereformeerde Dogmatiek* (1895, 1897, 1898, 1901; bijgewerkte tweede drukken 1906-1911) een uitgebreid overzicht van de verschillende theologische posities, die in de loop der eeuwen zijn ingenomen, zowel binnen als buiten het christendom. Met een scherp onderscheidingsvermogen traceert hij deze verschillende posities tot hun bronnen en ontstaansgeschiedenis.

Na een uitvoerige weergave van de verschillende posities, komt Bavinck met een eigen evaluatie. Die kan gekenmerkt worden als een orthodox gereformeerde positie. Als hedendaagse aanvulling gebruik ik *Christelijke Dogmatiek* van Gijsbert van den Brink en Kees van der Kooi, en de *Oxford Handbook of Systematic Theology* onder redactie van John Webster, Iain Torrance, en...Kathryn Tanner.

Kathryn E. Tanner (1957-) is de andere theologische stem die ik in dit gesprek wil inbrengen. Zij is een invloedrijke Amerikaanse theologe, die met haar bijdragen een belangrijke rol speelt in de verwerking van postmoderne inzichten in de theologie.

Tanner traceert net als Bavinck filosofische ideeën en theologische opvattingen terug tot op hun oorspronkelijke denkraamwerk. Om coherent te blijven spreken verbindt Tanner het (post)moderne raamwerk met oorspronkelijke denkkaders, maar geeft zich daarbij ook rekenschap van de vertaaltappen die daartussen zitten. Tanner formuleert daarom zogeheten ‘theologische spreekregels’¹⁸¹ die in acht moeten worden gehouden.

Bavinck en Tanner bieden overzicht en eigen theologische visie

Zo vertegenwoordigen Bavinck en Tanner twee belangrijke posities die in de christelijke theologie worden ingenomen. Beiden hebben een onderscheiden theologische visie met eigen accenten. Beiden bieden een overzicht van andere theologische en filosofische posities die zowel binnen als buiten de christelijke theologie zijn ingenomen. Deze kwaliteiten maken Bavinck en Tanner waardevolle gesprekspartners in het nadenken over de verhouding tussen Schepper en schepsel. Zij stellen mij in staat om in deel IV met *The Talos Principle* in gesprek te gaan en de theologische beweringen kritisch te evalueren.

181 Voor meer over deze spreekregels, zie 8.1.2 ‘Tanners antwoord: Analyse en de noodzaak voor theologische spreekregels’.

7. WAT ZEGT HERMAN BAVINCK IN *GEREFORMEERDE DOGMATIEK* OVER NUT EN NOODZAAK VAN ONGEHOORZAAMHEID EN ZELFSTANDIGHEID IN DE GOD-MENSELIJKE RELATIE?

In dit hoofdstuk onderzoek ik wat Herman Bavinck zegt over de zelfstandigheid van God en van mensen, en hoe dat doorwerkt in de God-menselijke relatie. Eerst laat ik in 7.1 zien waar Bavinck zijn scheppingstheologie plaatst in zijn *Gereformeerde Dogmatiek*. In 7.2 behandel ik Bavincks scheppingstheologie en in 7.3 zijn theologische antropologie. Tot slot schets ik in 7.4 de visie van Bavinck op zelfstandigheid en gehoorzaamheid.

7.1 HOOFDLIJNEN VAN BAVINCK, *GEREFORMEERDE DOGMATIEK*

Bavincks *Gereformeerde Dogmatiek* heeft drie onderdelen. Na een inleiding behandelt Bavinck de 'Principia der Dogmatiek'. Onder 'Het Dogma' werkt Bavinck in acht hoofdstukken verschillende theologische loci uit, waaronder die over God, over de wereld, en over Christus.

In deze thesis concentreer ik mij op *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2), hoofdstuk V 'Over de wereld in haar oorspronkelijken staat',¹⁸² die is opgebouwd uit de volgende paragrafen:

§33 De Schepping

§34 De geestelijke wereld

§35 De stoffelijke wereld

§36 De Oorsprong van den mensch

§37 Het Wezen van den mensch

§38 De Bestemming van den mensch

§39 De Voorzienigheid

Ter aanvulling las ik §30D 'Eigenschappen der Souvereiniteit'¹⁸³ en uit *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 3), hoofdstuk VI 'Over de wereld in haar gevallen staat'.¹⁸⁴

7.2 BAVINCK'S SCHEPPINGSTHEOLOGIE

Spreekregel over ontstaan van materie versus ontstaan van leven

Voordat ik straks Bavincks scheppingstheologie uiteen zet, formuleer ik ook een spreekregel. In het spreken over de oorsprong en het ontstaan van de werkelijkheid, moet onderscheid gemaakt worden tussen het ontstaan van materie enerzijds, en het ontstaan van leven anderzijds. Want wanneer deze vermengd worden, ontstaat er chaos. Beweringen over het materiële aspect moeten dus onderscheiden worden van beweringen over het biotische aspect.¹⁸⁵ De oerknal zegt niets over de evolutietheorie.

Schepping uit vrije wil

Bavinck ziet de schepping als een vrije wilsoord van God. Verder maakt Bavinck onderscheid tussen de wereld voor en na de zondeval. Daarnaast heeft de werkelijkheid zowel een geestelijk aspect, als een stoffelijke (materieel) aspect. Binnen de geschapen werkelijkheid concentreert Bavinck zich al snel op de mens. Ik zal nu eerst Bavincks visie op het ontstaan van de schepping bespreken, met bijzondere aandacht voor *creatio ex nihilo*.

182 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §33-39, 370-580.

183 Onderdeel van hoofdstuk IV 'Over God', §30 De mededeelbare eigenschappen. Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 197-219.

184 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 3/4), §40 De oorsprong der zonde, §41 Het wezen der zonde, §42 De verbreiding der zonde, §43 De straf der zonde, 370-580.

185 Uiteraard *kunnen* beweringen betrekking hebben op meerdere aspecten. Zo zijn beweringen over de gehele werkelijkheid, ook te begrijpen als beweringen over alle aspecten van de werkelijkheid. Dit luistert nauw. Als bijvoorbeeld gezegd wordt 'de werkelijkheid is door God geschapen', dan geldt dit voor alle aspecten daarvan. De bewering 'alles is materie', echter, moet begrepen worden als 'alles heeft een materieel aspect'.

7.2.1 SCHEPPING GELEGEN IN 'DE RAAD GODS' (GD2, §32)

Bavinck behandelt zijn scheppingsleer na §32 over 'De Raad Gods', waar Bavinck de schepping al aan de orde brengt.¹⁸⁶ Daarin benadrukt Bavinck dat schepping, onderhouding, en regering 'werken' zijn die door God tot stand zijn gebracht.¹⁸⁷ God is niet pas bij de schepping begonnen met werken, want God werkte al in de drie Personen van de Triniteit.¹⁸⁸ God is in Zichzelf genoegzaam en volzalig. "God heeft voor zijn eigen volmaking de wereld niet nodig; Hij behoeft de schepping en onderhouding niet om bezig te zijn en van ledigheid bevrijd te worden; Hij is in zichzelf absolute actuositeit."¹⁸⁹

Bavinck onderscheidt vervolgens de "zuiver immanente werken Gods, die betrekking hebben op de schepselen, die buiten Gods wezen zullen zijn".¹⁹⁰ Die worden verder opgedeeld in werken van God *ad intra*¹⁹¹ en *ad extra*¹⁹². Dat wil zeggen, er wordt een onderscheid gemaakt tussen werken van God die alleen binnen (*intra*) de Triniteit gecommuniceerd kunnen worden, en werken die ook daarbuiten (*extra*) – aan de schepping – gecommuniceerd kunnen worden.

De werken *ad intra* "worden gewoonlijk besluiten genoemd," zegt Bavinck, en "[d]eze besluiten leggen verband tusschen de immanente werken van het Goddelijk wezen en de transeunte¹⁹³ werken van schepping en herschepping. Als zoodanig hebben zij drieërlei eigenaardigheid."¹⁹⁴ Ten eerste, zijn al Gods gedachten "ontleend aan de volheid van [Gods] kennis".¹⁹⁵ Ten tweede, alle besluiten van God rusten op Gods volstreckte soevereiniteit: "Hij is volkomen vrij in zijne keuze; het is alleen door zijn wil, dat alle dingen zijn en geschapen zijn, Openb. 4:11."¹⁹⁶ "En ten derde ligt in het denkbeeld van besluiten verrat, dat zij te hunner tijd verwezenlijkt zullen worden. Ofschoon God naar zijn wezen geen wereld behoeft, wordt toch door het besluit de schepping en onderhouding der wereld noodzakelijk. Het theïsme der Schrift legt in den raad Gods een verband tusschen God en de wereld, handhaaft tegelijk de volstreckte vrijmacht Gods en de volkomen afhankelijkheid van het schepsel en vermijdt zoowel de dwaling van het pantheïsme als die van het deïsme."¹⁹⁷

7.2.2 SCHEPPING (GD2, §33)

Bavinck begint zijn paragraaf over de schepping met zijn uitgangspunt voor een christelijke scheppingsleer:

"De uitvoering van den raad Gods begint met de schepping. Deze is de aanvang en grondslag van alle openbaring Gods en daarom ook het fundament van alle religieuze en ethische leven. (...) De ware religie onderscheidt zich van het eerste oogenblik af daardoor van alle andere godsdiensten, dat zij **de verhouding van God tot wereld en mensch opvat als die van den Schepper tot zijn schepsel**."¹⁹⁸

De primaire verhouding waarin wij mensen ons tot God verhouden is dus die van schepsel tot Schepper. De creatie staan tegenover God de Schepper. De geschapen werkelijkheid (waaronder mens en wereld) zijn van God onderscheiden. Bavinck benadrukt daarna dat alles wat er is, afhankelijk is van God. "De gedachte aan een zijn buiten en onafhankelijk van God komt in de Schrift nergens voor. God is de eenige en volstreckte oorzaak van al wat is."¹⁹⁹ Vervolgens geeft Bavinck een overzicht van Bijbelteksten:

"Hij heeft alles geschapen door zijn Woord en Geest, Gen. 1:2, 3, Ps. 33:6, 104:29, 148:5, Job 27:3, 33:4, Jes. 40:13, 48:13, Zach. 12:1, Joh. 1:3, Col. 1:16, Hebr. 1:2 enz. Er stond niets tegen Hem over; geen stof, die Hem bindt, geen kracht, die

186 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §32, §§232-250, 301-369. Maar ook al eerder, bijvoorbeeld in §30D komt de schepping ter sprake.

187 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 302.

188 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 303.

189 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 303.

190 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 303.

191 "With reference to an action or characteristic of God which is not communicable to the world beyond the Persons of the Trinity. Also more generally: with effect or result only in one's own mind, self, etc. (rather than in the outside world); within, internally. Opposed to *ad extra*." *Oxford English Dictionary*, https://en.oxforddictionaries.com/definition/ad_intra (2017-12-1).

192 "With effect or result in the outside world (as opposed to one's own mind, self, etc.); in the world at large; externally, perceivably; especially (Theology) with reference to an action or characteristic of God which is communicable to the world beyond the Persons of the Trinity. Opposed to *ad intra*." *Oxford English Dictionary*, https://en.oxforddictionaries.com/definition/ad_extra (2017-12-1).

193 'Van voorbijgaande aard'. Zie http://internationale-woordenboek.com/definitions/?dutch_word=transeunt en <https://en.wiktionary.org/wiki/transeunt> (beiden 2017-12-1).

194 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 303.

195 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 303.

196 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 303.

197 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 304.

198 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §33, §§250, 370, nadruk door mij.

199 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 370.

Hem beperkt. Hij spreekt en het is, Gen. 1:3, Ps. 33:9, Rom. 4:17. Hij is de onbeperkte bezitter van hemel en aarde, Gen. 14:19, 22, Ps. 24:2, 89:12, 95:4, 5. Er is geen grens aan zijne macht; Hij doet alwat Hem behaagt, Jes. 14:24, 27, 46:10, 55:10, Ps. 115:3, 135:6. Alle dingen zijn uit en door en tot Hem, Rom. 11:36, 1 Cor. 8:6, Hebr. 11:3. De wereld is het product van zijn wil, Ps. 33:6, Op. 4:11; zij is de openbaring zijner deugden, Spr. 8:22v., Job 28:23v., Ps. 104:1, 136:5v., Jer. 16:12 en heeft haar doel in zijne eere, Jes. 43:17, Spr. 16:4, Rom. 11:36, 1 Cor. 8:6. Deze leer der schepping, die in de Schrift zulk eene alles beheerschende plaats bekleedt, wordt niet voorgedragen als eene wijsgeerige verklaring van het wereldprobleem²⁰⁰. Zij geeft zeer zeker ook een antwoord op de vraag naar de oorsprong aller dingen; maar zij heeft toch bovenal eene religieus-ethische beteekenis. Er is geen rechte verhouding tot God denkbaar dan op haar grondslag. Zij plaats ons in die relatie tot God, waarin wij behooren te staan. En daarom is ze van uitnemend praktische waarde. Zij dient, om de grootheid, de almacht, de majesteit en tevens de goedheid, de wijsheid, de liefde Gods te doen uitkomen, Ps. 19, Job 37, Jes. 40; en zij versterkt daarom het geloof, bevestigt het vertrouwen op God, troost in het lijden, Ps. 33:6v., 65:6v., 89:12, 121:2, 134:5, Jes. 37:16, 40:28v., 42:5 enz.; zij wekt op tot lof en dank, Ps. 136:3v., 148:5, Op. 14:7; stemt tot nederigheid en ootmoed en doet den mensch zijne geringheid en nietigheid gevoelen tegenover God, Job 38:4v., Jes. 29:16, 45:9, Jer. 18:6, Rom. 9:20.²⁰¹

Er staat meer in dit citaat dan hier besproken kan worden. Voor de thesis is van belang dat Bavinck de nadruk legt op **de soevereiniteit en macht van God**. God staat vrij ten opzichte van zijn schepping. Voorts wordt het **doel** van de schepping genoemd: de schepping is gemaakt tot eer van God.²⁰² Tot slot benadrukt Bavinck het belang om de schepping te begrijpen vanuit **openbaring**.

7.2.3 OPENBARING NOODZAKELIJK (ZIE GD2, §33, §§251)

Bavinck formuleert net als Tanner een **theologische spreekregel**, een uitgangspunt waaraan de rest van de theologische beweringen moeten voldoen. Bavinck stelt dat de scheppingsleer *allereerst* begrepen moet worden als *theologische* uitspraak. Hoewel de scheppingsleer ook wel degelijk filosofische implicaties bevat, die wat zeggen over het ontstaan van de werkelijkheid, is de scheppingsleer primair van 'religieus-ethische betekenis'.²⁰³ Daarmee is de schepping ook een vorm van **openbaring**. De schepping verwijst naar God en wij kunnen daaruit kennis over God opdoen.

Bavinck gaat nog door op het openbaringskarakter van de schepping, door te stellen: "De leer der schepping wordt *alleen* uit de openbaring gekend; ze wordt verstaan door het geloof, Hebr. 11:3."²⁰⁴ Volgens Bavinck kan dat niet door de rede uit de natuur – zoals onder anderen Thomas van Aquino betoogt –, want "de historie der godsdiensten en de filosofie pleit hier niet voor."²⁰⁵

7.2.4 ONTSTAANSTHEORIEËN: *CREATIO EX NIHILO* EN ANDERE KOSMOGONIEËN

Bavinck geeft dan een overzicht van verschillende kosmogonieën (theorieën over het ontstaan van de materiële werkelijkheid).²⁰⁶ Dit overzicht stelt ons in staat om de scheppingsleer van *The Talos Principle* te plaatsen.

Bavinck ziet bij de niet-abrahamitische godsdiensten dat deze heidense kosmogonieën 'alle polytheïstisch en tegelijk theogonie zijn'.²⁰⁷ Deze kosmogonieën "nemen alle een Urstof aan, hetzij deze als een

200 Met 'het wereldprobleem' wordt het filosofische vraagstuk bedoeld naar de oorsprong van de wereld: Waarom is er 'iets' en niet 'niets'?

201 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §33, §§250, 370-371.

202 Zie ook Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §§258, met name 395 en 397, waar Bavinck schrijft: "[D]at de gloria Dei het einddoel van al Gods werken was. Ofschoon in den eersten tijd de goedheid Gods als motief der schepping wordt genoemd, ontbreekt toch de eere Gods als aller dingen einddoel niet."

203 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 371.

204 Hebr. 11:3 (SVJ) "Door het geloof verstaan wij, dat de wereld door het woord Gods is toebereid, alzo dat de dingen, die men ziet, niet geworden zijn uit dingen, die gezien worden." Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §§251, 371, cursivering van mij.

205 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §33, §§251, 371. Bavinck verwijst in zijn noot naar de werken van: Thomas, *Sent.* II dist. 1 qu. 1 art. 2. c. *Gent.* II 15. 16; Kleutgen, *Philos. der Vorzeit.* II 795 v. Scheeben, *Dogm.* II 5. 6; Heinrich, *Dogm.* V. 64 v. Bavinck is hier niet zozeer anti-wetenschappelijk, maar wil strikt onderscheid maken tussen feiten en de reikwijdte van theorieën gebaseerd op wereldbeschouwelijke aannames. Zo zegt Bavinck dat niemand bezwaar kan hebben tegen de feiten van geologisch onderzoek, want de feiten zijn "evengoed woorden Gods, als de inhoud der Heiligen Schrift, en dus door ieder geloovig te aanvaarden. Maar van die feiten moet zeer streng de exegese onderscheiden worden, welke de geologen daarvan voordragen." Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §35, §§277, 464.

206 Kosmogonie is de leer over het ontstaan/afstamming de werkelijkheid.

207 Theogonie is de leer over het ontstaan/afstamming van de goden. Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 371. Verhalen van schepping uit niets zijn niet exclusief aan de abrahamitische godsdiensten, zoals de video van *Crash Course* laat zien, die onder andere Maya, Kono, en Egyptische voorbeelden geeft: "Ex nihilo creation stories are common

chaos, als een persoonlijk principe, als een ei of soortgelijk gedacht wordt; en uiteindelijk zijn ze òf meer **emanatistisch**, zoodat de wereld een uitvloeisel Gods is, òf **evolutionistisch**, zoodat de wereld zich meer en meer vergoddelijkt, òf **dualistisch**, zoodat de wereld een product is van twee vijandige beginselen.”²⁰⁸ Bavinck bespreekt vervolgens uitgebreid het dualisme, het pantheïsme, en het materialisme.

Materialisme

The Talos Principle legt sterke nadruk op het materiële aspect: zonder bloed en lichaam geen leven. Bavinck laat zien dat hedendaagse materialistische uitspraken als “wij zijn ons brein” geen nieuwe uitspraken zijn, maar dat materialisme/fysicalisme door natuurwetenschappers via het wijsgerig denken van Feuerbach en filosofen voor hem, uiteindelijk is terug te voeren op de Griekse filosofie van het **atomisme**.²⁰⁹

Creatio ex nihilo (GD2, §33, §§253-254)

Tegenover deze ontstaanstheorieën plaatst Bavinck de schepping uit niets (*creatio ex nihilo*).²¹⁰

“Tegenover al deze richtingen hield de Christelijke kerk eenparig de belijdenis vast: credo in Deum patrem, omnipotentem, creatorem coeli et terrae; en zij verstond onder schepping die daad Gods, waardoor Hij naar zijn soevereinen wil heel de wereld uit het niet-zijn tot een zijn brengt, dat onderscheiden is van zijn eigen wezen.”²¹¹

Hoewel Genesis 1 impliceert dat er al een aarde is,²¹² wordt in veel andere Bijbelteksten God (Elohim) als Schepper van heel de werkelijkheid genoemd:

“**Elohim** wordt in Gen. 1 niet voorgesteld als een wereldformeerder, die op menselijke wijze uit voorhanden stof een kunstwerk maakt, maar als Een, die enkel sprekende, door een louter machtwoord, alle dingen in het aanzijn roept. En daarmee komt heel de Schrift overeen. God is de Almachtige, die oneindig verre staat boven alle creatuur, en met alle schepselen doet naar zijn soeverein welgevallen; de absolute bezitter, קִנְיָהּ van hemel en aarde, Gen. 14:19,22, die alles doet wat Hem behaagt, aan wiens macht nergens een grens is gesteld. Hij spreekt en het is, Hij gebiedt en het staat, Gen. 1:3, Ps. 33:9, Jes. 48:13, Rom. 4:17. Voorts worden alle dingen in de Schrift telkenmale beschreven als door God gemaakt en volstrekt van Hem afhankelijk.”²¹³

7.2.5 CREATIO EX NIHILO VERSUS GNOSTICISME

Bavinck zet de christelijke scheppingsleer tegenover de gnostische. De uitdrukking *creatio ex nihilo* was belangrijk voor de christelijke theologie, “omdat zij bijzonder geschikt was om allerlei dwaling bij den wortel af te snijden.”²¹⁴ Bavinck noemt drie toepassingen:

in the ancient Near East, the Mediterranean world where the Abrahamic religions – Judaism, Christianity, and Islam – originated. Egypt was part of an interconnected Mediterranean system, and one of its creation myths also posits a universe coming from nothing.” Zie *Crash Course* (2017-3-3), ‘Creation from the Void: Crash Course World Mythology #2’, 1:51-2:30, https://www.youtube.com/watch?v=4eVFgfQ2694&index=3&list=PL8dPuuaLjXtNCG9Vq7vdvJytS-F-xGi7_ (2017-12-04).

208 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §33, §§250, 371-372.

209 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 375: “Naast dit pantheïsme is ook het materialisme opgetreden, dat de laatste elementen van alle zijn zoekt in eeuwige, ongeworden en onvernietigbare stoffelijke atomen, en uit hun naar vaste wetten plaats hebbende mechanische en chemische scheiding en verbinding alle verschijnselen, heel de wereld tracht te verklaren. Het had zijne voorbereiding reeds in de Grieksche filosofie, werd door Gassendi en Cartesius weer ingeleid in den nieuweren tijd; het werd bevorderd door de Engelsche en Fransche filosofie der vorige eeuw; en het trad in de negentiende eeuw op niet als vrucht van wetenschappelijk onderzoek maar als product van wijsgeerig nadenken bij Feuerbach, die de vader van het materialisme in Duitschland kan heeten, om dan vooral na 1850 bij de beoefenaars der natuurwetenschap zoals Vogt, Büchner, Moleschott, Czolbe, Haeckel, Strauss, door allerlei bijkomstige oorzaken ingang te vinden.”

210 Bavinck sluit uit dat er ‘een vormloze oerstof’ zou kunnen bestaan die voorafgaat aan God. Zie §33 van *Gereformeerde Dogmatiek*: “Nog klaarder spreekt Hebr. 11:3 het uit, dat de wereld zoo [*ex nihilo*, AGW] door God is gemaakt, dat hetgeen gezien wordt niet geworden is ἐκ φανομένων, uit hetgeen onder de ooggen verschijnt. Eene vormloze stof is hierdoor geheel buitengesloten; de zichtbare wereld is niet uit ‘t zichtbare voortgekomen maar rust in God, die door zijn woord alles in het aanzijn riep.” Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 381.

211 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §33, §§253, 379.

212 Na een bespreking van vier geologische theorieën in §§274 zegt Bavinck hier samenvattend over: “Zoo komt ook alleen tot zijn recht, dat de schepping in Gen. 1:1 eenvoudig als een feit wordt verhaald zonder eenige nadere omschrijving, maar dat de toebereiding van de aarde, Gen. 1:3v. in den breedte wordt verhaald. Gen. 1:1 zegt alleen, dat God de Schepper is van alle dingen, maar maakt er geen melding van dat God ze schiep door zijn Woord en Geest. Natuurlijk wordt dit niet ontkend; maar het staat er toch niet; en evenmin staat er, in hoeveel tijd en op wat wijze God hemel en aarde schiep, en hoelang de ongevormde toestand der aarde duurde.” Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §§275, 460.

213 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 380.

214 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 382.

“Vooreerst deed ze dienst tegen paganistische leer van eene ἀμορφος ὕλη, waarboven ook een Plato en Aristoteles zich niet hadden kunnen verheffen. **In het Heidendom is de mensch gebonden aan de stof**, onderworpen aan zinnelijkheid en natuurdienst; hij kan de gedachte niet vatten, dat de geest vrij staat tegenover en boven de stof, en nog veel minder, dat God absoluut soeverein is, door niets bepaald dan door zijn eigen wezen. En daartegenover **leert nu de schepping uit niets de absolute soevereiniteit Gods**, zijne volstreckte onafhankelijkheid; indien ook maar een enkel stofdeel niet uit niet geschapen ware, zou God niet God wezen.”²¹⁵

“In de tweede plaats sluit deze uitdrukking alle emanantie uit, alle wezensidentiteit van God en wereld. (...) De schepping uit niets handhaaft, dat er tusschen God en wereld een essentiël onderscheid is.”²¹⁶

“De leer van de schepping uit niets geeft nl. ten slotte aan de christelijke theologie eene plaats tusschen het **Gnosticisme** en het **Arianisme** in, d.i. tusschen pantheïsme en deïsme. Het **gnosticisme** kent geen creatie maar alleen emanatie en maakt daarom de wereld tot den Zoon, de wijsheid, het beeld Gods in adaequaten zin; het **Arianisme** kent geen emanatie maar alleen creatie, en maakt daarom den Zoon tot een schepsel; daar wordt de wereld vergoddelijkt, hier God verwereldlijkt. Maar **de Schrift en dienovereenkomstig de christelijke theologie kent beide, emanatie en creatie; eene tweevoudige meedeeling Gods**, eene binnen, eene buiten het Goddelijk wezen; eene aan den Zoon, die in den beginne bij God en zelf God was, en eene aan de schepselen, die in den tijd zijn ontstaan; eene van eeuwigheid en eene in den tijd; eene uit het wezen en eene door den wil Gods. De eerste heet generatie, de tweede creatie. Door de generatie wordt eeuwiglijk het adaequate beeld Gods meegedeeld aan den Zoon; door de creatie wordt slechts eene zwakke, flauwe gelijkenis Gods meegedeeld aan het schepsel. Maar toch staan beide in verband. Zonder de generatie zou de creatie niet mogelijk zijn. Indien God zich niet absoluut kon meedeelen aan den Zoon, kon Hij veelmin in relatieven zin zich meedeelen kan zijn schepsel. Indien God niet trinitarisch bestond, ware de schepping niet mogelijk.”²¹⁷

7.2.6 HEMEL EN AARDE: DE GEESTELIJKE WERELD (GD2 §34) DE STOFFELIJKE WERELD (GD2, §35)

De geschapen werkelijkheid valt volgens Bavinck uiteen in een geestelijke wereld met engelen (§34)²¹⁸ en in een stoffelijke wereld (§35).²¹⁹ “Maar terwijl de engelen in hun bestaan en wezen alleen uit de openbaring bekend en voor rede en wetenschap verborgen zijn, wordt de stoffelijke wereld door allen aanschouwd en komt ze zoowel in de filosofie als in de theologie, zoowel in de religie als in de wetenschap ter sprake. Hier is daarom ieder oogenblik verschil en botsing mogelijk.”²²⁰ Een boedelscheiding tussen de wetenschap die de zichtbare wereld beschouwt en de religieus-ethische wereld overlaat aan religie/theologie is volgens Bavinck onhoudbaar, want alle wetenschap is immers gegrondvest in godsdienstige overtuigingen.²²¹

Bavinck heeft overigens met zijn onderscheid tussen een geestelijke en stoffelijke wereld geen dualistisch wereldbeeld op het oog. Want waar bijvoorbeeld in het Grieks denken lichaam en ziel tegenover elkaar worden gesteld,²²² zijn geest en materie bij Bavinck verschillende aspecten van één geschapen werkelijkheid.²²³ In 7.3 zullen we zien dat volgens Bavinck de geestelijke en stoffelijke wereld in de mens samenvallen.

215 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 382.

216 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 382.

217 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 382.

218 In deze paragraaf behandelt Bavinck ook zijn angelologie (engelenleer). Dit biedt aanknopingspunten om Bavincks beschrijving van engelen te vergelijken met de *blessed messengers* uit *The Talos Principle*.

219 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §34 De geestelijke wereld, §§260, 404: “Naar de Heilige Schrift valt de schepping uiteen in eene geestelijke en eene stoffelijke wereld, in hemel en aarde, τα ἐν τοῖς οὐρανοῖς καὶ τῆς γῆς, ἐπὶ τὰ ἀόρατα καὶ τὰ ὄρατα, Col. 1:16. Het bestaan van zulk eene geestelijke wereld wordt in alle religies erkend.”

220 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 434-435.

221 “Om botsing tusschen beide te vermijden, is wel menigmaal boedelscheiding voorgesteld: de wetenschap zou de zichtbare dingen onderzoeken en aan religie en theologie niets overlaten dan de religieus-ethische wereld; of nog strenger, al het zijnde zou voor de wetenschap zijn en alleen in waardeeringsoordeelen zou de religie mogen spreken. Maar zulk eene scheiding is beide theoretisch en praktisch onmogelijk, Gelijk elk wetenschappelijk stelsel ten slotte altijd wortelt in godsdienstige overtuigingen, zoo is er geen enkele religie, die niet eene bepaalde beschouwing over het geschapene meebrengt. Alle godsdiensten hebben hunne kosmogonieën, die niet uit wijsgeerige redeneering zijn ontstaan maar berusten op overlevering.” Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 435.

222 “Ten vierde behoort ook het lichaam des menschen tot het beelds Gods. De filosofie, die de openbaring niet kent of verwerpt, vervalt altijd weer tot empirisme of rationalisme, tot materialisme of spiritualisme. Maar de Schrift verzoend beide. De mensch heeft een πνεῦμα, maar dat πνεῦμα is psychisch georganiseerd, en moet krachtens zijne natuur wonen in een lichaam. Het is des menschen wezen, om lichamelijk, zinnelijk te zijn.” Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 521.

223 Zoals Bavinck later duidelijk stelt: “God en wereld, geest en stof zijn naar de leer der Schrift geen tegenstellingen. Er is in de stof niets verachtlijks en niets zondigs. De zichtbare wereld is even goed eene schoone, rijke openbaring Gods als de geestelijke.” Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §37, §§293, 523.

7.2.7 CONCLUSIES OVER BAVINCK'S SCHEPPINGSTHEOLOGIE

De werkelijkheid is een geschapen werkelijkheid. De primaire verhouding van de mens tot God is dan ook dat van scheepsel ten opzichte van de Schepper. God is absoluut soeverein. God heeft de werkelijkheid uit vrije wil geschapen, de schepping was niet noodzakelijk. God is onafhankelijk van zijn schepping, staat daar vrij tegenover. Echter, God heeft Zich gecommitteerd aan zijn schepping en regeert en onderhoudt haar.

De schepping is ook een vorm van openbaring. De schepping verwijst naar God en wij kunnen daaruit kennis over God opdoen.

En de schepping is een schepping uit niets (*creatio ex nihilo*). Er was geen eeuwige oerstof waaruit de werkelijkheid is ontstaan, omdat dit een goddelijke macht naast God impliceert. Alleen God is eeuwig. Een belangrijk verschil tussen God en de werkelijkheid is juist dat de geschapen werkelijkheid *eindig* is, geschapen in en met de tijd.

7.3 BAVINCK'S THEOLOGISCHE ANTROPOLOGIE

Bavinck's scheppingstheologie loopt uit op zijn theologische antropologie. *Gereformeerde Dogmatiek* vervolgt met de paragrafen over de oorsprong van de mens (§36), het wezen van de mens (§37), en de bestemming van de mens (§38).

Als eerste stelt Bavinck: "De schepping loopt uit op den mensch. In hem sluiten geestelijke en stoffelijke wereld zich saam."²²⁴ Er is een nauwe verwantschap tussen mens en dier, maar ook een groot verschil. De dieren worden op Gods bevel door de aarde voortgebracht; de mens wordt geschapen na een beraadslaging Gods, gevormd naar Gods beeld, en benoemd tot een heer over alle dingen.²²⁵ Alléén de mens naar Gods beeld is geschapen, zo benadrukte Bavinck al eerder.²²⁶ Bavinck noemt daar ook al enkele eigenschappen van mensen: de mens is een geschapen, persoonlijk, geestelijk, redelijk, zedelijk wezen.²²⁷

7.3.1 BAVINCK OVER DE MENS ALS *IMAGO DEI* (GD2, §37)

De mens is onderdeel van de geschapen werkelijkheid, en als scheepsel dus fundamenteel en kwalitatief onderscheiden van de Schepper. Binnen de schepping nemen mensen wel een bijzonder plek in, omdat mensen zijn geschapen naar het beeld van God. Bavinck opent §37 met:

"Het wezen van den mensch ligt daarin, dat hij Gods beeld is. De gansche wereld is eene openbaring Gods, een spiegel van zijn deugden en volmaaktheden; elk scheepsel is op zijne wijze en in zijne mate belichaming van eene Goddelijke gedachte. Maar onder alle scheepselen is alleen de mensch beeld Gods, de hoogste en rijkste openbaring Gods en tegelijk daardoor het hoofd en de kroon der gansche schepping, *imago Dei* en *compendium naturae*, μικροθεος en μικροκοσμος te zamen."²²⁸

Bavinck onderstreept dat "de mensch niet het beeld Gods *draagt* of *heeft*, maar dat hij het beeld Gods *is*; als mensch is hij zoon, gelijkenis, geslacht Gods."²²⁹ Daaruit volgt voor Bavinck 1) dat "God zelf, dat de gansche Godheid de archetype des menschen is" en 2) "dat de mensch naar Gods beeld geschapen is (...) [en] dat dat beeld over den ganschen mensch zich uitbreidt. Er is in den mensch niets van het beeld Gods uitgesloten. Alle scheepselen vertonen vestigia Dei,²³⁰ de mensch is *imago Dei*."²³¹

224 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §36, §§279, 471.

225 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 471-472.

226 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §34, §§265, 421.

227 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 421, waar Bavinck ook nog noemt dat zowel mensen als engelen "beiden zijn oorspronkelijk geschapen in kennis, gerechtigheid en heiligheid; beiden kregen heerschappij, onsterfelijkheid en zaligheid; beiden heeten in de Schrift zonen Gods" om daar direct aan toe te voegen "En toch wordt hun onderscheid in de Schrift daardoor ten strengste gehandhaafd, dat wel de mensch, maar nooit de engel naar Gods beeld geschapen heet." Daaruit volgt voor Bavinck dat alleen mensen de gemeente van Christus vormen: "zij alleen is zijne bruid, de tempel des Heiligen Geestes, de woning Gods" (p. 424).

228 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §37, §§284, 491.

229 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §§291, 516, cursivering in origineel.

230 '*Vestigia Dei*' kan vertaald worden als 'sporen van God'. Van den Brink & Van der Kooi noemen het "[p]sychologische analogieën die gezocht werden tussen God en mens, met name n.a.v. de eenheid en drieheid van God. Zo bijvoorbeeld Augustinus met *vestigia Trinitatis*." Van den Brink & Van der Kooi 2012, *Christelijke Dogmatiek*, 101.

231 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 516.

Daarbij is het “de taak der Christelijke theologie, om dit beeld Gods aan te wijzen in heel het wezen van den mensch.”²³² Een individueel mens is daarin maar een gedeeltelijke ‘afdruk’ van Gods beeld. De gehele mensheid samen vormt het beeld van God.²³³

“Alzoo is de gansche mensch beeld en gelijkenis Gods. Hij is het naar ziel en lichaam, naar alle vermogens, krachten en gaven. Niets is in den mensch van het beeld Gods uitgesloten; het strekt zich even ver als het menschelijke uit. (...) Het menschelijke is niet het Goddelijke zelf, maar het daarvan toch de eindige, creatuurlijke afdruk.”²³⁴

Tot slot: “Om beeld Gods te zijn, moest de mensch daarom wezen eene samenvatting der gansche natuur.”²³⁵ De mens is profeet, priester, en koning, en verwijst daarmee naar “Adam, de zoon van God, [die] was een type van Christus.”²³⁶

7.3.2 ADAM EN CHRISTUS: DE BESTEMMING VAN DE MENS (GD2, §38)

Bavinck vergelijkt de eerste Adam met Christus, de tweede Adam. Bavinck begint §38 met de opmerking dat de eerste Adam “was het [beeld van God] toch niet aanstonds in den volsten zin en hij was het ook niet alleen op zichzelf.”²³⁷ Adam, hoewel geschapen naar Gods beeld, had “het hoogste nog niet.”²³⁸

“Adam is de eerste, Christus is de tweede en laatste, die Adam onderstelt en op Adam volgt; Adam is de mindere en lagere, Christus is de meerdere en hoogere; Adam wees dus naar Christus henen, hij was ook vóór den val reeds type van Christus; bij de schepping van Adam werd reeds op Christus gerekend; de gansche schepping, ook die van den mensch, was **infralapsarisch**; het natuurlijke is eerst, daarna het geestelijke.”

Bavinck gaat door met de vergelijking tussen Adam en Christus. Zo maakt Bavinck onderscheid tussen een fysisch lichaam dat nog van de aarde afhankelijk is voor voedsel, licht en lucht, en een pneumatisch verheerlijkt lichaam dat boven al deze behoeften verheven is.²³⁹ Er is volgens Bavinck “een zeer groot verschil tusschen het psychische en het pneumatische, tusschen den **status integritatis** en den **status gloriae**.”²⁴⁰ Adams status was dus nog niet voltooid, maar “een voorloopige en tijdelijke, die zóó niet blijven kon, en overgaan moest of tot hooger heerlijkheid of tot een val in zonde en dood.”²⁴¹ Dat Adam het hoogste nog niet had, blijkt voor Bavinck uit het proefgebod:

“Toch werd door allen erkend, dat Adam het hoogste nog niet bezat. In het **proefgebod**, de **kiesvrijheid**, de mogelijkheid van zonde en dood lag dit vanzelf opgesloten.”²⁴²

Verbond

‘Het hoogste’ waar Bavinck over spreekt, is het eeuwig leven, dat zowel in het werkverbond als genadeverbond het ene hoogste ideaal voor de mens is.²⁴³ Het idee van **verbond** is cruciaal voor Bavinck. De verhouding van God tot Adam is een **verbondsrelatie**. En doordat Adam als hoofd van dat verbond geldt, vallen alle mensen onder het verbond. Voor Bavinck hangt met het verbond zowel het onheil als het heil van mensen samen. In Adam viel heel de schepping in zonde, maar door Christus wordt heel de schepping gered. Vanaf het begin was het de bestemming van de mens om in volmaakte gemeenschap met God te leven, maar de mens koos zijn eigen weg.

7.3.3 KEUZEVRJHEID EN HET PROEFGEBOD

Proefgebod

De eerste Adam had dus de vrijheid om tegen God te kiezen. In het tuinverhaal van Genesis wordt deze keuzevrijheid gesymboliseerd door de boom der kennis van goed en kwaad. God had Adam een gebod gegeven: het was verboden van de vruchten van die boom te eten, “want ten dage, dat gij daarvan eet, zult gij voorzeker sterven” (zie Genesis 2:16-17).

232 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 517.

233 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 517.

234 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §§ 293, 523.

235 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 524.

236 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 524.

237 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §38, §§ 294, 525.

238 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 525.

239 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 525.

240 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 525.

241 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 526.

242 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 528.

243 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 526.

De vraag is: Vertrouwen Adam en Eva op Gods definitie van goed en kwaad? Of claimen ze autonomie en de macht om zelf uit te maken wat goed en kwaad is? In die zin had de slang gelijk, door te stellen dat de mensen daarmee als God zullen zijn. Mensen nemen dan namelijk een machtspositie in die aan God toebehoort. Het gevolg was echter dat de mensen zich daarmee afsneden van de gemeenschap met God, de Gever van leven (gerepresenteerd door de boom des levens). Rebellen tegen God is het omarmen van de dood.

Het tragische en ironische is dat de slang de mens verleidt met de belofte dat ze als God zullen zijn. Maar de mens lijkt al op God, omdat de mens Gods beeld is.

Infralapsarisme

Bavinck meent dat God al voor de schepping deze rebellen had voorzien (infralapsarisme). God liet het toe dat de eerste Adam de vrijheid had om tegen God te kiezen én God wist dat de mens zich tegen God zou keren.

7.3.4 CONCLUSIES OVER BAVINCK'S THEOLOGISCHE ANTROPOLOGIE

Ten eerste is de mens een schepsel. De mens is een onderdeel van de geschapen werkelijkheid. De mens is een geschapen, persoonlijk, geestelijk, redelijk, en zedelijk wezen. Maar de mens neemt daarnaast in de schepping ook een bijzondere plek in, omdat de mens beeld van God is. De mens is daarom een samenvatting van de natuur. De mens is geroepen om in zijn totaliteit zijn Maker te reflecteren en Gods aarde te bewerken.

God geeft de mens ook een keus, in de vorm van het proefgebod. Vertrouwt de mens op God en blijft de mens in de verbondsrelatie met God staan, of wil de mens autonoom zelf goed en kwaad definiëren? Omdat de mens voor dat laatste kiest, vindt er een vertrouwensbreuk plaats. Adam en Eva vertrouwen elkaar niet meer en vluchten voor God. Bij hun nakomelingen gaat het van kwaad tot erger. Ook nadat de aarde is schoongewassen gaan mensen steeds weer de fout in. Bavinck typeert dat als de zondeval. Door de overtreding van het proefgebod, is de zonde in de schepping gekomen. En omdat Adam als stamvader hoofd van het verbond is, is met Adam ieder mens gevallen in zonde. En in zijn val neemt de mens heel de schepping mee.

Daartegenover plaatst Bavinck de tweede Adam, Christus. Waar de eerste Adam faalde en ongehoorzaam was, brengt de gehoorzaamheid van Christus herstel en redding. Christus vervult de wet, doet recht aan het verbond van God en mensen. En zo brengt God zijn schepping tot haar bestemming.

7.4 CONCLUSIE: BAVINCK OVER GEHOORZAAMHEID, ZELFSTANDIGHEID, EN ONAFHANKELIJKHEID

Zelfstandigheid en onafhankelijkheid

Volgens Bavinck staat de mens in een asymmetrische verbondsrelatie tot God. God als Schepper staat vrij en onafhankelijk tegenover zijn schepping. De mens is afhankelijk van de schepping en van God. De mens heeft God nodig, maar omgekeerd heeft God niet de mens of de schepping nodig. Echter, doordat God de werkelijkheid schiep, nam God ook de verantwoordelijkheid en zorg voor de schepping op Zich. Bavinck blijft ook hierin echter Gods onafhankelijkheid onderstrepen, doordat Bavinck sterk de nadruk legt op **Gods soevereiniteit**.

De mens, hoewel niet onafhankelijk, heeft uiteindelijk wel een zekere zelfstandigheid.²⁴⁴ Dat is zichtbaar in de keuzevrijheid en handelingsvrijheid die de mens heeft.

Gehoorzaamheid

We hebben gezien dat Bavinck de verhouding tussen God en mens ziet als een verbondsrelatie. Daarin vraagt God van de mensen gehoorzaamheid aan zijn geboden. Een overtreding van dat verbond schendt de relatie tussen God en mens. Daarom heeft de ongehoorzaamheid van de mens zulke verstrekkende gevolgen. Uiteindelijk is het God Zelf die in Christus deze relatie herstelt:

“Gelijk de **gehoorzaamheid** van één mensch, nl. Christus en de in Hem geschonken genade voor de mensheid vrijspraak, gerechtigheid en leven bracht, zoo is ook de ééne **overtreding** en misdaad van éénen mensch voor de mensheid oorzaak van veroordeeling, zonde en dood.”²⁴⁵

244 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 202.

245 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), 526. Vergelijk Romeinen 5:12-21.

8. WAT ZEGT KATHRYN TANNER IN *GOD AND CREATION IN CHRISTIAN THEOLOGY* OVER NUT EN NOODZAAK VAN ONGEHOORZAAMHEID EN ZELFSTANDIGHEID IN DE GOD-MENSELIJKE RELATIE?

In dit hoofdstuk onderzoek ik wat Kathryn Tanner zegt over de zelfstandigheid van God en van mensen, en hoe dat doorwerkt in de God-menselijke relatie. Ook onderzoek ik op welke manier gehoorzaamheid daarin een rol speelt. Tanner behandelt deze thema's in *God and Creation in Christian Theology*. In 8.1 zal ik de hoofdlijnen van dat boek uiteenzetten. In 8.2 bespreek ik Tanners scheppingstheologie en in 8.3 haar theologische antropologie. Dat stelt mij in staat om in 8.4 enkele conclusies te formuleren over Tanners visie op ongehoorzaamheid, zelfstandigheid, en onafhankelijkheid.

8.1 HOOFDLIJNEN VAN TANNER, *GOD AND CREATION IN CHRISTIAN THEOLOGY*

Kathryn Tanner brengt in 1988 haar eerste boek uit: *God and Creation in Christian Theology: Tyranny or Empowerment?* Hierin legt Tanner de basis voor haar theologisch spreken over God en de schepping. In haar introductie maakt Tanner duidelijk waar het haar om te doen is: "This work concerns Christian talk about God as an agent in relation to created beings, particularly those assumed to have their own power and efficacy."²⁴⁶ Zoals de titel adequaat aangeeft, gaat Tanner in op de vraag hoe God als Schepper Zich verhoudt tot de schepping in de christelijke theologie. Is die relatie er één van tyrannie, of van *empowerment*? Want hoe kunnen wij mensen – als geschapen wezens – vrij zijn om te handelen, als er in de christelijke theologie ook wordt gesproken over een almachtige God, die de wereld gemaakt heeft en bestuurt?

8.1.1 (POST)MODERNE VRAGEN EN BEZWAREN

Voordat Tanner antwoorden formuleert op deze vragen, onderzoekt ze eerst deze schijnbare tegenstelling tussen Gods almacht en menselijke handelingsvrijheid. Uit ons (post)moderne denken zijn vragen en bezwaren opgekomen, die Tanner van een weerwoord voorziet. Die bezwaren zijn dat christelijke theologen incoherent spreken over hoe God en de geschapen wereld zich tot elkaar verhouden.²⁴⁷ Volgens Tanner heeft de huidige discussie een vreemde postmoderne draai gemaakt. Het is daarom nodig om verder te kijken dan alleen in de postmoderne denkrichting, om zo voorbij de zogenaamde 'zelfevidente logica' van deze tijd te gaan.²⁴⁸ Aan de basis van deze discussie ligt voor Tanner dit dilemma:

"Christian theologians have often claimed that God's power in creating and governing the world is unconditional and unlimited. At the same time they speak of creatures operating on their own and of men and women who are free and therefore responsible for the character of their lives. To modern ears, such assertions of God's power imply a coercive tyranny that must block a creature's exercise of its own proper powers and in particular a human being's capacity for free self-determination. (...) The idea that a radically transcendent God exercises a universal and unconditional agency tends to go by the board in modern philosophical strategies for resolving the alleged conflict. In an attempt to make talk about God and world coherent, the philosophers (and those theologians who accept the philosopher's critique) either limit the power and extent of divine agency, or deny that divine and created operations are ultimately distinct."²⁴⁹

Tanner laat zien dat niet alleen van een (post)modern filosofisch buitenperspectief christelijke uitspraken incoherent lijken, maar dat ook 'binnenshuis' in de christelijke theologie dit door sommigen als incoherent spreken wordt (h)erkend. Zowel de extern als intern geuite argumenten vinden volgens Tanner hun oorsprong in de moderniteit.²⁵⁰ "Problems in asserting a transcendent God's sovereign agency together with the creature's own power and efficacy arise historically, I shall argue, with a certain body of interrelated presumptions that form a framework for modern discussion of the topic."²⁵¹ Dat 'moderne denkraamwerk' zal Tanner bekritisieren.

246 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology: Tyranny or Empowerment?*, 1.

247 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 1.

248 "It [*God and Creation in Christian Theology*, AGW] was prompted by the sense that modern discussion of this topic has taken an odd turn, a turn that requires, therefore, some account beyond appeals to the self-evident logic of modern conclusions on these matters." Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 1-2.

249 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 2.

250 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 4.

251 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 4.

8.1.2 TANNERS ANTWOORD: ANALYSE EN DE NOODZAAK VOOR THEOLOGISCHE SPREEKREGELS

Als tweede zet Tanner haar methode uiteen. Hoe *kan* er een goed theologisch antwoord geformuleerd worden? Tanner analyseert daarvoor klassiek en modern theologisch denken over de handelingsmogelijkheden van mensen en van God, waarbij ze teruggaat tot de vroege kerk en Hellenistische filosofen. Dit levert verschillende denkraamwerken op. Tanner onderzoekt deze kritisch, om uiteindelijk een kader te kunnen geven waarbinnen de christelijke theologie uitspraken doet over de handelingsmogelijkheden van God en mensen. Aan de hand van haar analyse stelt Tanner theologische spreekregels op, waaraan beweringen hierover getoetst kunnen worden.

Dit stelt Tanner, tot slot, in staat om het moderne denkraamwerk kritisch te ontleden en om antwoord te geven op de vragen en bezwaren die daaruit opkwamen. In een doorwrochte analyse van *'the modern framework of discourse'* geeft Tanner historische voorbeelden van de manier waarop dat moderne raamwerk ons theologisch denken heeft veranderd.²⁵² Die transformaties werken subtiel, maar diep door in ons theologisch denken, zo betoogt Tanner. Het is daarom in haar ogen noodzakelijk om theologische spreekregels op te stellen en attent te blijven op het (opnieuw) formuleren van christelijke overtuigingen in een nieuwe tijd. Want elke tijd heeft haar eigen denkkaders waarbinnen uitspraken worden gedaan over God en de wereld.

8.1.3 HET OPSTELLEN VAN THEOLOGISCHE SPREEKREGELS (G&C, H1)

Een groot deel van *God and Creation in Christian Theology* besteedt Tanner aan het opstellen, uitwerken, en toelichten van de theologische spreekregels. Eerst legt Tanner methodologisch vast waaraan die spreekregels moeten voldoen. Tanner wil uit historische voorbeelden van het theologisch discours over een transcendente God die de wereld schept, bestuurt, en bewaart, *'ruled structures'* isoleren en hun functie analyseren.²⁵³ Daartoe onderzoekt Tanner hoe theologische taal werkt. Daarbij gaat het in eerste aanleg niet om de inhoud van *wat* gezegd wordt, maar om *de manier waarop* theologische taal functioneert. Tanner sluit zich in haar benadering dus aan bij de zogeheten *'linguistic turn'* in de theologie.²⁵⁴

Eenzijds helpt theologie – *God-talk* zoals Tanner dat noemt – op pragmatisch niveau om als christenen vorm te geven aan leven op een christelijke manier. Maar daarnaast heeft de theologie volgens Tanner ook een andere functie, namelijk reflecteren op de praktijk.²⁵⁵ Theologie heeft niet een eigen (theoretische) ruimte, los van de praktijk, maar is daar juist onlosmakelijk mee verbonden. De taak van de theologie is volgens Tanner om dienstbaar te zijn aan de praktijk. “[T]heology can be understood as called forth by Christian practice to be a kind of reflection upon it. The subject matter of theology becomes community practice.”²⁵⁶

Die theologische reflectie heeft zowel betrekking op de verschillende beweringen die gedaan worden, als op de ordening daarvan en het ontdekken van onderliggende structuren. Dat levert een soort 'theologische grammatica' of 'logica' op.²⁵⁷ En op basis van die theologische grammatica kunnen beweringen beoordeeld worden.

Aan welke spreekregels moeten theologische beweringen voldoen? De beweringen moeten 1) intern coherent zijn, 2) consistent zijn met andere uitspraken, en 3) inhoudelijk in overeenstemming met het belijden van de kerk en met het leven van christenen in de praktijk. Coherent wil zeggen dat theologische beweringen zichzelf niet tegenspreken. Met consistent wordt meer bedoeld, namelijk dat beweringen elkaar onderling veronderstellen. Een consistente bewering maakt meer begrijpelijk dan alleen zichzelf, en heeft zodoende meer verklaringskracht.²⁵⁸

252 Zie Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, hoofdstuk 4 'The Modern Breakdown of Theological Discourse', 120-162.

253 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 10.

254 De *'linguistic turn'* is: "A change in emphasis in the discourse of the humanities and social sciences reflecting a recognition (beyond the bounds of linguistics itself) of the importance of language in human meaning-making. The linguistic turn in the humanities came in the 1970s." <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100107530> (2018-06-18). Meerdere denkers en bewegingen worden geassocieerd met de 'linguïstische wending', waaronder Ludwig Wittgenstein, Richard Rorty, en bewegingen als het poststructuralisme. Omdat interpretatie en betekenisvorming ook heel belangrijk is in de theologie, is er daar ook aandacht voor het belang van taal zelf. Sommige theologen stellen zelfs een 'linguïstische theologie' voor. Zie Jonathan Tran 2006, 'Linguistic Theology: Completing Postliberalism's Linguistic Task'.

255 "Theology does not merely help to set up a distinctive Christian practice, as our pragmatists focus on theological language maintains; Christian practices that are already established specify jobs theology is to execute. (...) On this functionalist approach theology and the practice of Christian life are not separate, subsequently conjoined spheres." Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 13.

256 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 13-14.

257 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 15.

258 Tanner over het verschil tussen coherent en consistent: "A distinction between consistent and coherent discourse can be introduced in this connection. It is not simply that Christian statements about God as transcendent and about God's creative involvement with the world do not contradict one another when constructed according to our rules; statements

8.1.4 TANNER: TWEE BASISSTRUCTUREN IN SPREKEN OVER GOD (G&C, H2)

Tanner maakt in *God and Creation in Christian Theology* onderscheid tussen twee grote basisstructuren van christelijk spreken als het gaat om de verhouding tussen God als Schepper enerzijds, en het geschapene anderzijds. De eerste basisstructuur heeft betrekking op de transcendentie van God en op de creatieve handelingsvrijheid van God.²⁵⁹ De tweede basisstructuur gaat over God en de *efficacy* (werkzaamheid) van schepsels.²⁶⁰

Structuur 1: 'The Transcendence and Creative Agency of God: the Basic Structure of Christian Discourse I'

De eerste basisstructuur – de transcendentie en creatieve handelingsvrijheid van God – levert twee spreekregels op:

“Talk in Christian theology about God as a transcendent creator was shown to conform to two rules: (1) for talk of God as transcendent beyond necessary relations to identity or difference with the non-divine, and (2) for talk of God’s agency as immediate and universally extensive.”²⁶¹

Daaruit volgt voor Tanner:

“The rule for talk of God as transcendent requires that divine agency with respect to the non-divine be possible. Talk of God as transcendent beyond opposition with the non-divine precludes any a priori separation of divine and non-divine and therefore implies at least the compatibility of divine transcendence and the involvement of God with the world.”²⁶²

Structuur 2: 'God and the Efficacy of Creatures: the Basic Structure of Christian Discourse II'

De tweede basisstructuur gaat over de manier waarop schepsels kunnen handelen, zonder dat dat in conflict komt met de handelingsvrijheid van God. Tegelijk wil Tanner vasthouden aan het idee dat schepsels eigen vermogens en handelingsmogelijkheden hebben. Tanner:

“I will consider whether Christian discourse according to our rules remains coherent when the world a transcendent God creates is said to include creatures with their own powers and efficacy. Christians want to say that people in particular genuinely effect changes within the created order.”²⁶³

Eerst toont Tanner aan dat “talk about a transcendent God’s creative agency is compatible with talk about the creature’s own powers when Christian discourse is structured according to our two rules.”²⁶⁴ Dezelfde regels die coherent spreken over God in de eerste basisstructuur mogelijk maken, worden ook toegepast in deze tweede basisstructuur. Vervolgens leidt Tanner ondergeschikte spreekregels af over de *efficacy* (werkzaamheid) van schepsels. Dat illustreert Tanner aan de hand van theologische uitspraken van zowel Karl Barth als Thomas van Aquino.²⁶⁵ Daarmee laat zij zien dat de coherente spreekregels doorwerken in de breedte van de theologische traditie: “a host of different theologies do much the same thing: by different means they show the coherence of Christian talk about God and creation. For all their differences, they are functional equivalents.”²⁶⁶ Hiermee wil Tanner laten zien dat de verschillen binnen de christelijke theologie niet scheidend zijn, maar juist ‘functioneel complementair’.²⁶⁷ Dit levert twee sets van spreekregels op: de ene set benadrukt Gods gave aan het schepsel, de andere set benadrukt de soevereiniteit van de Gavengever.²⁶⁸

of these sorts are not merely logically consistent. They *imply* one another and therefore meet requirements for a stronger kind of intelligibility, systematic coherence.” Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 81-82, cursivering in origineel.

259 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, hoofdstuk 2 ‘The Transcendence and Creative Agency of God: the Basic Structure of Christian Discourse I’, 36-80.

260 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, hoofdstuk 3 ‘God and the Efficacy of Creatures: the Basic Structure of Christian Discourse II’, 81-119.

261 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 81.

262 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 82.

263 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 82.

264 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 83.

265 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 83-119. Opvallend is dat Trans ‘linguïstische theologie’ zich ook baseert op Barth en Thomas. Zie introductie Tran 2006, ‘Linguistic Theology: Completing Postliberalism’s Linguistic Task’.

266 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 83.

267 “I hope to show that the body of rules we will have formulated by then are resources for **complexity** in Christian theology. The rules may be divided into **two sets** depending upon whether statements formulated according to the rules in question highlight God’s gift to the creature or the sovereignty of the divine agent who gives them. The same rules may therefore be used with a diversity of emphases. The theologies that result are thereby **functional complements**, to use again the language of the first chapter. Factors that affect a theologian’s emphasis in the use of these rules include, we shall see, a theologian’s metaphysical commitments, methodology and particular theological priorities.” Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 83-84.

268 Zie vorige noot.

8.1.5 TANNERS SAMENVATTING (G&C, H1-H3)

Tanners analyse, theologische grammatica, en basisstructuren van spreken over God leveren samengevat de volgende conclusies c.q. theologische spreekregels op:

“To sum up: in the first section I argued from the rule for talk of God as transcendent that God can be said to create non-divine beings with their own powers and operations productive of created effects. Assuming such an extension of God’s creative agency, we saw in the second place that the rule for talk of God’s agency becomes a rule requiring talk of God’s direct establishment of every aspect of created efficacy. Passively understood as a rule for talk of created efficacy, it requires that created powers and operations productive of created effects be said to exist only in a relation of immediate and total dependence upon God. From the rules of talk of God’s agency and transcendence we also derived a second general rule: divine agency may be said to create effects without establishing created powers of operations for those effects. Finally, we derived a number of more specific rules concerning talk of the relation between divine agency and created efficacy in terms of either composition and supplementation, or alteration and counter-influence.”²⁶⁹

8.2 TANNERS SCHEPPINGSTHEOLOGIE

Voor Tanners scheppingstheologie lees ik in aanvulling op haar boek *God and Creation in Christian Theology* haar artikel ‘Creation *Ex Nihilo* as Mixed Metaphor’.²⁷⁰ Verder maak ik gebruik van Hilda Koster’s analyse van Tanners scheppingstheologie in *The Gift of Theology*, een bundel over de theologie van Tanner.²⁷¹

8.2.1 GODS TRANSCENDENTIE EN IMMANENTIE

Tanners scheppingstheologische uitgangspunten zijn de niet-competitieve macht van God en de manier waarop Tanner Gods transcendentie en immanentie ziet. Koster:

“Tanner’s dual principle of God’s non-contrastive and non-competitive relation to the world allows her to maximize God’s presence in and to the world *without* idealizing certain aspects of created reality or reducing God to a cause among causes, both of which, I believe, are stumbling blocks in eco-theological panentheism. Instead, Tanner offers a cosmic-theological scheme that affirms creation as God’s gift, and God as the ongoing giver of life; a scheme that acknowledges the world’s autonomy and God’s radical otherness, without reinstalling oppressive accounts of God’s relation to the world.”²⁷²

Dat God de Gever van alle goede gaven is, is het hart van Tanners theologie.²⁷³ De Drie-Enige God is ‘*a source of self-communicating goodness*’.²⁷⁴ Van daaruit beziet Tanner de schepping. God had de schepping niet nodig, het was een vrije scheppingsdaad van God. Gods transcendentie betekent dat God radicaal ontologisch onderscheiden is van zijn schepping. Dat stelt God in staat om immanent bij zijn schepping betrokken te zijn, *zonder* dat dit bijvoorbeeld in mindering komt op de handelingsvrijheid van mensen.²⁷⁵

8.2.2 CREATIO EX NIHILO: SCHEPPING ALS GODS GENADEGAVE

Tanner staat ook een schepping uit niets voor. Dit volgt voor Tanner uit het consequent doordenken van Gods radicale transcendentie.²⁷⁶ Interessant is dat Tanner *creatio ex nihilo* niet zozeer ziet als “a doctrine of origination,”²⁷⁷ maar juist als genadegave van God die zijn vrijgevigheid weerspiegelt. Steeds komt Gods *gift-*

269 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 104.

270 Tanner 2003a, ‘Creation *Ex Nihilo* as Mixed Metaphor’.

271 Koster 2015, ‘Creation as Gift: Tanner’s Theology of God’s Ongoing Gift-Giving as an Ecological Theology’, 257-284.

272 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 259, cursivering in origineel.

273 Tanner 2001, *Jesus, Humanity and the Trinity: A Brief Systematic Theology*, 1; geciteerd in: Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 274.

274 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 274.

275 “Tanner’s analysis demonstrates, however, that God’s immediacy does not have to come at the expense of the autonomy of finite creatures. Because Irenaeus situates God’s relation with the world within the overall context of his non-contrastive account of divine transcendence, God can be intimately present without diminishing the creaturely character of created existence. The upshot of this is a rather different account of the creation *ex nihilo*.” Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 265-266, cursivering in origineel.

276 “The creation *ex nihilo* thus follows from the radicalization of God’s transcendence and expresses the *apophatic* character of all God-talk.” Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 266, cursivering in origineel.

277 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 258.

giving terug als Tanners theologisch refrein. De schepping, door deze lens bezien, is daarmee niet alleen een uiting van Gods creativiteit, maar vooral van Gods genade:

“God shares God’s abundant fullness with the world for the sole gain of God’s creatures as an act of pure grace. Yet, because a finite world cannot receive all God wants to give at once, God bestows God’s gifts in stages, over time. Creation, covenant, and salvation must all be seen as stages or degrees, “representing a greater communication of goodness to the creature and the overcoming of any sinful opposition of these gifts’ distribution.”²⁷⁸

Gevolgen voor de soteriologie (1)

Deze visie heeft, logischerwijs, ook gevolgen voor Tanners soteriologie. Gods redding in Jezus moeten we volgens Tanner dan ook *niet* primair begrijpen als een reactie of ingrijpen van God op menselijke zondigheid.²⁷⁹ Dat zou namelijk van de gave van God in Jezus iets maken dat *buiten* Gods gave van schepping komt. Tanner wil deze juist bij elkaar houden en schepping en incarnatie zien als één proces met twee momenten. Koster:

“Tanner’s model thus casts God’s redeeming work in Christ as integral to God’s work as Creator. She is adamant however that the incarnation should not be seen as God’s response to human sinfulness. This would make God’s gift-giving in Christ *extrinsic* to creation. While Tanner fully recognizes the fact of sin and the need for redemption from sin, her theology of God’s gift-giving implies that the incarnation was always intended by God. Creation and incarnation are two moments – if differentiated moments – within one process of God’s self-giving and self-expression. This rather radical move makes Tanner’s account of God’s ongoing gift giving an attractive model for an ecological theology of creation and salvation. Instead of reducing creation to the mere backdrop for human salvation, creation as a whole is seen as an intrinsic part of God’s salvific involvement with the world.”²⁸⁰

8.2.3 CONCLUSIES OVER TANNERS SCHEPPINGSTHEOLOGIE

Koster bespreekt in haar analyse ook Tanners artikel ‘Creation *Ex Nihilo* as Mixed Metaphor’.²⁸¹ Tanner behandelt daarin de neo-Platonist Plotinus, die oplossingen aanreikt om Gods transcendentie en Gods creatieve *agency* samen te kunnen denken.²⁸² *Creatio ex nihilo* heeft drie belangrijke implicaties:

“According to Plotinus, God simply is not a particular sort of thing that stands in contrast to other sorts of things; God is neither like nor unlike anything in the world. In Tanner’s analysis, Plotinus account of divinity has three important implications: first, because God is beyond all contrasts, God no longer only produces what is most like God. Second, God is not like anything in the world, God’s productive capacity is no longer restricted. Whereas a God who is a kind of thing can only produce what is most like itself, a God beyond kinds of things can be the source of *all* that is. Finally, Tanner judges that Plotinus’s account of God’s relation to the world implies that divine transcendence no longer means distance.”²⁸³

Dit heeft heel belangrijke gevolgen voor de manier waarop we Gods transcendentie moeten begrijpen:

“Plotinus thus demonstrates that when God is seen as beyond any of the contrasts that characterize finite being, God can be intimately involved with all that is, and can do so in a comprehensive manner. (...) [E]arly Christian theologians did realize that “Hellenistic ideas about God’s radical transcendence suggest that . . . God is intimately involved with everything.” She believes that this is already the point of Irenaeus’s polemic against the Gnostics. Irenaeus argues that if God is indeed fullness without limit then nothing can be outside the direct influence of this God: there is “nothing that can exist apart from God and nothing that is not subject to God’s direct influence.” Indeed, because Irenaeus sees divine transcendence as beyond “all oppositional contrasts characteristic of the relations among finite beings,” God also exceeds the duality between presence and absence. Accordingly, divine transcendence “allows for the *immanent* presence to creatures of God in his otherness.”²⁸⁴

Gods transcendente anders-zijn overstijgt dus het onderscheid tussen aanwezigheid en afwezigheid. God kan immanent aanwezig zijn, zonder samen te vallen met zijn schepping. Gods transcendentie betekent tot slot ook dat niets buiten de invloed van God valt.

278 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 274, met een citaat van uit: Tanner 2001, *Jesus, Humanity and the Trinity*, 2.

279 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 260.

280 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 276, cursivering in origineel.

281 Tanner 2003a, ‘Creation *Ex Nihilo* as Mixed Metaphor’.

282 Ook in *God and Creation* bespreekt Tanner Plotinus in dit verband. Zie Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 42-45.

283 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 264, cursivering in origineel.

284 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 264-265, cursivering in origineel. Het eerste citaat dat Koster van Tanner komt uit Tanner 2003a, ‘Creation *Ex Nihilo* as Mixed Metaphor’, 147. Het laatste citaat komt uit Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 57.

In Tanners scheppingstheologie werden al uitspraken gedaan over mensen, over hoe God Zich tot de schepping verhoudt, en wat dat betekent voor de God-menselijke relatie. Tanner benadrukt dat God transcendent is, ‘*beyond categories*’, dus van een totaal andere orde dan mensen.²⁸⁵ Volgens Tanner is het daarom onmogelijk om een ontologische overeenkomst te maken tussen God en mensen.²⁸⁶ In haar artikel zet Koster Tanners scheppingstheologie tegenover andere manieren waarop in de christelijke theologie de mens in relatie tot de schepping is gedacht:

“Unlike other strands of Christian thinking about creation – strands that see the relationship of human beings to the rest of creation in terms of stewardship, imitation of God’s rule, or the great chain of being – Tanner sets “human beings within the world as fully natural beings in essential relations with others.”²⁸⁷

Mensen worden in de eerste plaats gekarakteriseerd door het feit dat ze *schepsel* zijn. Samen met al het andere geschapene delen ze die fundamentele status. Koster typeert Tanners scheppingstheologie dan ook als ‘niet-antropocentrisch’.²⁸⁸ Daarbij wordt niet ontkend dat mensen bijzondere mogelijkheden hebben, maar dat rechtvaardigt niet een hiërarchische structuur waarin de rest van de schepping minder waardevol zou zijn of minder recht van bestaan zou hebben.²⁸⁹

8.3.1 TANNER OVER *IMAGO DEI*

In tegenstelling tot Bavinck meent Tanner dat *imago Dei* niet in de eerste plaats betrekking heeft op mensen, maar op Jezus Christus, het Woord, de Zoon van God. In Tanners visie heersen mensen niet als God over de schepping. Dat zou een ontologische overeenkomst suggereren tussen God en mensen die in strijd is met Gods radicale transcendentie. Koster vat samen:

“Tanner’s theological principles further lead to a non-anthropocentric theology and ethics that situates human beings firmly within the community of creation and plays down their superiority vis-à-vis the rest of creation. Yet while most other ecological theologies fall back on some ontological resemblance between God and humans in order to articulate human being’s duty toward non-human nature, typically expressed by way of the *imago Dei*, Tanner’s principle of God’s radical transcendence prohibits such a move. Instead she proposes a prospective, Christ-centered reading of the *imago Dei*, which refers not to human beings but to the Word or the Son.”²⁹⁰

Gevolgen voor de soteriologie (2)

Koster beschrijft vervolgens wat de gevolgen van Tanners theologie zijn voor de soteriologie:

“Finally, Tanner’s theology is promising because it offers ecological theology an inclusive soteriology that does not water down the unique character of God’s saving work in Christ. (...) Tanner casts salvation as part of God’s ongoing creative involvement with the world. Salvation is not a response to an original fall into sin but is intrinsic to God’s ongoing gift-giving in creation which culminates in the incarnation. It is moreover *this* world that is being perfected by God’s ongoing gift-giving. Other than most eco-theological soteriologies, however, Tanner’s model does not come at the expense of the uniqueness of God’s giving in Christ. On the contrary, it is precisely because of her ‘high Christology’ that Tanner is able to defend an inclusive soteriology that is *cosmic* in scope.”²⁹¹

Koster betreft bovenstaande op de eco-theologie, maar het is tegelijk een goede samenvatting van Tanners soteriologie. Christus’ incarnatie is niet een noodreparatie die God nodig bleek te hebben als antwoord op de zondeval, maar het is het hoogtepunt van Gods genadegaven aan de schepping.

285 “[The] relationship of total giver to total gift is possible ... only if God and creatures are, so to speak, on different levels of being, and different planes of causality – something that God’s transcendence implies.” Tanner 2001, *Jesus, Humanity and the Trinity: A Brief Systematic Theology*, 3; geciteerd in: Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 257.

286 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 270. Tanner haakt bij Thomas van Aquino aan die zegt dat God geen zijnde onder de zijnden is. Zie Muis 2016, *Onze Vader: Christelijk spreken over God*, 212.

287 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 269-274.

288 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 259.

289 “While human beings certainly have special capabilities, these capabilities do not lift them out of the created order or put them on the divine side of things: while human beings may be different from plants and other animals, their difference is a difference among creatures as creatures. From the perspective of a theology of creation, human beings’ most important feature is *creaturehood*, something they share with all other creatures.” Tanner 1993, ‘Creation, Environmental Crisis, and Ecological Justice’, 117; geciteerd in: Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 270, cursivering in citaat Koster.

290 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 259, cursivering in origineel. Tanners ‘*Christ-centered reading*’ van *imago Dei* werkt ze uit in Tanner 2010, *Christ the Key* (zie Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 259 noot 6).

291 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 260, cursivering in origineel.

8.3.2 CONCLUSIES OVER TANNERS THEOLOGISCHE ANTROPOLOGIE

Ten eerste onderstreept Tanner in haar theologische antropologie nogmaals het radicaal ontologisch onderscheid tussen God en mens. God is transcendent, de schepping niet.

Ten tweede zijn mensen nadrukkelijk onderdeel van de schepping en hebben zij daarin hun plaats. Tanner zegt zelfs: “[H]uman beings’ most important feature is *creaturehood*, something they share with all other creatures.”²⁹² De mens is niet het belangrijkste (wezen) van de schepping.

Tanner heeft, ten derde, ook een andere lezing van *imago Dei*. Tanner betreft die op Jezus Christus, als het Woord van God. Christus’ incarnatie is intrinsiek onderdeel van God voortdurende *gift-giving*. Daaruit blijkt Gods vrijgevigheid en Gods doel voor de schepping: vervolmaking van zijn schepping. Niet de mens staat centraal, maar God.

8.4 CONCLUSIE: TANNER OVER GEHOORZAAMHEID, ZELFSTANDIGHEID, EN ONAFHANKELIJKHEID

Tanner formuleert in *God and Creation in Christian Theology* theologische spreekregels. Ook beschrijft ze het kader waarbinnen de christelijke theologie zich beweegt. Tanner legt daarbij een sterke nadruk op Gods transcendentie, die God ontologisch radicaal scheidt van zijn schepping. Juist omdat God transcendent is, is God daardoor in staat immanent aanwezig te zijn in de schepping. Niets valt buiten Gods invloed.

Het (post)moderne bezwaar luidt dat de mens daarmee niet vrij of zelfstandig is. Om onafhankelijk te worden en zelfstandigheid te verwerven moet de mens kiezen voor zichzelf en niet onderhorig zijn aan een god of hogere macht. Omgekeerd staat gehoorzaamheid aan een god gelijk aan afhankelijkheid en onzelfstandig zijn.

Tanner laat zien dat dit (post)moderne idee uitgaat van de aanname dat macht van God concurreert met macht van mensen. Zelfstandigheid van de mens – de vrijheid of macht om te handelen – zou in mindering komen op Gods mogelijkheden en macht. Tanner wijst dit idee van een *zero-sum game* van macht van de hand. Gods radicale transcendentie stelt God juist in staat om immanent aanwezig te zijn in de schepping, *zonder* dat dit afbreuk doet aan de zelfstandigheid van schepsels!

Enerzijds houdt Tanner daarbij staande dat mensen wel degelijk eigen macht, eigen *powers* en *efficacy* hebben. Anderzijds benadrukt Tanner dat de schepping totaal afhankelijk is van God. De schepping uit niets wijst daarop. Zelfstandigheid is niet hetzelfde als onafhankelijkheid.

Tot slot moet de mens zijn plaats weten in de schepping. De mens is in de eerste plaats een schepsel, onderdeel van de schepping. En God is de creatieve Schepper, die nog steeds bezig is met zijn schepping. Christus’ incarnatie moeten we dan in de eerste plaats ook niet begrijpen als gevolg van de zonde(val), maar als genadegave van de vrijgevege God. Het is onderdeel van Gods plan met zijn schepping. De mens heeft daarin de macht en vrijheid om daaraan bij te dragen of dat enigszins tegen te werken, maar uiteindelijk volvoert God zijn plan.

292 Tanner 1993, ‘Creation, Environmental Crisis, and Ecological Justice,’ 117; geciteerd in: Koster 2015, ‘Creation as Gift,’ 270, cursivering in citaat Koster.

9. VERGELIJKING TUSSEN DE THEOLOGISCHE VISIES VAN BAVINCK EN TANNER

In dit hoofdstuk vergelijk ik de theologische visies van Bavinck en Tanner op zelfstandigheid en ongehoorzaamheid in de God-menselijke relatie. Na afzonderlijk de theologische visies van Herman Bavinck en Kathryn Tanner verkend te hebben, gaan we nu zoek naar de overeenkomsten en verschillen in hun scheppingstheologie, in hun theologische antropologie, en de consequenties voor hun soteriologie. In 9.1 bekijk ik de overeenkomsten tussen Bavinck en Tanner. In 9.2 onderzoek ik wat de verschillen zijn. De resultaten van deze vergelijking bespreek in 9.3. Welk theologisch kader bieden Bavinck en Tanner waarbinnen de christelijke theologie over zelfstandigheid, gehoorzaamheid, en de God-menselijke relatie spreekt? Welke variëteit of bandbreedte voor theologische uitspraken is er?

9.1 OVEREENKOMSTEN TUSSEN BAVINCK EN TANNER

In deze paragraaf beschrijf ik de gevonden overeenkomsten tussen de theologische visies van Bavinck en Tanner.

9.1.1 OVEREENKOMSTEN IN SCHEPPINGSTHEOLOGIE

Bavinck en Tanner staan beiden in de protestants christelijke traditie. Beiden erkennen in hun scheppingstheologie dat de God van de Bijbel de Schepper is van de gehele werkelijkheid. Ook onderschrijven ze de schepping uit niets. *Creatio ex nihilo* benadrukt Gods radicale transcendentie: God is ontologisch onderscheiden van zijn schepping. Bovendien staat God vrij van zijn schepping. Hoewel God onafhankelijk staat ten opzichte van de schepping, is God ook Degene die de schepping onderhoudt en regeert. Naast onderhouding en regering biedt God ook de mogelijkheid tot medewerking. God is naast transcendent dus ook "immanent met zijn wezen in alle schepselen tegenwoordig".²⁹³ Tanner legt uit dat God immanent aanwezig kan zijn in de schepping, juist vanwege Gods radicale transcendentie.

9.1.2 OVEREENKOMSTEN IN THEOLOGISCHE ANTROPOLOGIE

De mens is in de eerste plaats onderdeel van de schepping, het deelt de eigenschap geschapenheid met de rest van de creatie. Als schepsel is de mens daarmee ook afhankelijk, zowel van de directe leefomgeving als van God, de dragende kracht onder heel het bestaan.

Dat de mens afhankelijk is, wil niet zeggen dat de mens machteloos is. God biedt ruimte voor medewerking van de schepping. Mensen hebben eigen vermogens en handelingsvrijheid gekregen. Mensen hebben een eigen wil en kunnen eigen keuzes maken. Mensen kunnen kiezen om God te gehoorzamen of niet.

9.1.3 OVEREENKOMSTEN IN SOTERIOLOGIE

Bavincks en Tanners soteriologie verschillen van elkaar, maar delen ook veel overeenkomsten. Beiden erkennen de realiteit van de zonde in de wereld en het feit dat deze wereld nog niet perfect is. Wel houden ze vast aan Gods kwalificatie van de wereld als *toiv*, goed. De zonde heeft die kwaliteitseigenschap niet uitgewist, maar bracht wel lijden en verval met zich mee.

Mensen hebben zich in zonde afgekeerd van God, ze zijn ongehoorzaam aan Gods geboden. In plaats van op Gods definitie van goed en kwaad te vertrouwen, definiëren mensen dat nu zelf. Maar God laat zijn schepping niet verloren gaan. Zoals gezegd schiep God niet alleen, maar God onderhoudt en regeert de schepping ook.

Jezus neemt daarin een unieke positie in. Maar over de manier waarop verschillen Bavinck en Tanner. Interessant genoeg vinden Bavinck en Tanner elkaar in opvatting dat de komst en incarnatie van Jezus al vastlag vóór de zondeval. Bavinck en Tanner geven aan dit infralapsarisme wel een andere invulling. Beiden benadrukken het unieke werk dat Christus deed voor de schepping, dat op 'kosmische schaal' (Tanner) uitwerking heeft. Beiden hebben daarmee een hoge christologie.

293 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §§304, 566.

9.2 VERSCHILLEN TUSSEN BAVINCK EN TANNER

Er zijn ook verschillen aan te wijzen tussen Bavinck en Tanner. Bavinck schreef *Gereformeerde Dogmatiek* rond 1900. Tanner schreef *God and Creation in Christian Theology* in 1988. Ze leefden in een andere tijd en omgeving, schreven een ander soort werk, en stonden op een ander punt in hun carrière. Dat levert grotere en kleinere verschillen op.

9.2.1 ACCENTVERSCHILLEN

Allereerst de accentverschillen. Bavinck leest de schepping uit niets primair als openbaring van de oorsprong van de wereld. Maar Tanner ziet *creatio ex nihilo* niet zozeer als “a doctrine of origination,”²⁹⁴ maar als genadegave van God. Tanner legt daarbij de nadruk op God als de Gever van goede gaven, terwijl Bavinck steeds de soevereiniteit van God onderstreept. Dit werkt ook door in hun visies op Gods immanentie en transcendentie. Bavinck legt vooral het accent op Gods transcendentie vanwege Gods soevereiniteit. Tanner benoemt ook Gods transcendentie, om daarmee juist Gods immanente aanwezigheid in de schepping te beklemtonen. Bavinck op zijn beurt onderschrijft Gods immanente aanwezigheid wel, maar dat krijgt bij hem verder weinig aandacht.

9.2.2 GROTERE VERSCHILLEN

Imago Dei antropocentrisch of christocentrisch?

Er zijn ook grotere verschillen tussen Bavinck en Tanner aan te wijzen. Zo kan Bavincks scheppingstheologie aangemerkt worden als **antropocentrisch**. Bavinck zegt dat de schepping uitloopt op de mens,²⁹⁵ en als beeld van God “de hoogste en rijkste openbaring Gods [is] en tegelijk daardoor het hoofd en de kroon der gansche schepping”.²⁹⁶ Tanner meent echter dat *imago Dei* christocentrisch gelezen moet worden. *Imago Dei* slaat volgens Tanner niet op alle mensen, maar op het Woord, de Logos, op dé mens. Jezus is het beeld van God. Jezus is de hoogste en rijkste openbaring Gods. Het is God die Zichzelf geeft, als grootste gave aan zijn schepping. Tanner houdt op deze manier ook vast aan een hoge christologie.

Gevolg hiervan is dat de mens bij Tanner niet zo'n prominente plek in de schepping krijgt als bij Bavinck. Tanner benadrukt juist dat de mens een onderdeel is van de schepping. De mens deelt als primaire eigenschap ‘geschapenheid’ met de rest van de schepping. Tanners scheppingstheologie is juist **niet-antropocentrisch**.²⁹⁷

Bavinck: nadruk op het verbond

Dat de mens beeld van God is geeft de mens bij Bavinck ook grote verantwoordelijkheden. De mens heeft een unieke functie met een eigen opdracht in de schepping. De mens heeft daartoe vermogens, mogelijkheden, en vrijheid gekregen. En de mens heeft in de uitvoering van die taak een eigen verantwoordelijkheid. God geeft de mens daartoe richtlijnen en geboden. Doordat de mens die geboden overtrad, heeft de mens schuld op zich geladen. Voor Bavinck is de idee van verbond hierin heel belangrijk. God ging met Adam een verbond aan. God schiep een tuin voor de mens met de voorwaarden voor een goed leven, waaronder een gebod.

Omdat Adam dat gebod overtrad, schond Adam ook het verbond met God. En ook later als God een verbond met mensen sluit (Abram, het volk Israël, David) breken mensen steeds dat verbond. Het beeld dat Bavinck gebruikt is dat van Adam als verbondshoofd, als representant van de gehele mensheid. (Dat is voor Bavinck direct verbonden met *imago Dei*.) Sinds Adam blijkt de mens niet meer in staat om Gods geboden te houden. En omdat Adam als verbondshoofd ongehoorzaam is geweest, staat iedereen in Adam schuldig ten opzichte van God. Deze staat van schuldig zijn heet de erfzonde. Het is de neiging tot het kwaad, het onvermogen steeds goed te doen. Erfzonde maakt de mens, in de visie van Bavinck, onvrij.

Tanner: nadruk op Gods vrijgevigheid

Tanner heeft een heel andere insteek. Hoeksteen van Tanners theologie is de nadruk op God als de Gever van goede gaven. De schepping is een goede gave van God. Bovendien is God nog niet klaar met de schepping. God wil het beste – dat is Zichzelf – delen met de schepping. Tanner ziet Jezus' incarnatie daarom ook als een gave van God, en níét primair als reactie op zonde in de wereld. Dan zou Jezus' komst namelijk afhankelijk zijn van een

294 Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 258.

295 “De schepping loopt uit op den mensch. In hem sluiten geestelijke en stoffelijke wereld zich saam.” Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §36, §§ 279, 471.

296 Bavinck 1928, *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4), §37, §§ 284, 491.

297 “Tanner’s theological principles further lead to a non-anthropocentric theology and ethics that situates human beings firmly within the community of creation and plays down their superiority vis-à-vis the rest of creation.” Koster 2015, ‘Creation as Gift’, 259.

extrinsieke factor. In Jezus deelt God Zichzelf met de schepping. En dat is een voortdurend proces. God is nog steeds creatief en scheppend bezig. Volgens Tanner is de schepping dus nog niet voltooid. De wereld was niet perfect, toen gevallen in zonde, om straks weer perfect gemaakt te worden. Nee, God schiep en heeft een plan met de schepping. En God is nog steeds bezig dat plan uit te voeren.²⁹⁸

Veel meer dan Bavinck heeft Tanner ook aandacht voor de vermogens, handelingsmogelijkheden, en handelingsvrijheid die God aan de mens heeft gegeven. Met name heeft Tanner aandacht voor de vraag naar de (mogelijkheid van) eigen werkzaamheid van de mens vis-à-vis Gods (al)macht. Als God almachtig is, hoe kan een mens dan macht hebben? In haar analyse laat Tanner zien dat macht geen *zero-sum game* is, maar dat Gods macht vanwege Gods transcendentie ten eerste van een totaal andere orde is, en ten tweede dat God in zijn almacht samenwerkt met zijn schepping op een niet-tirannieke manier.

9.3 RESULTAAT VAN DE VERGELIJKING: WELKE BANDBREEDTE IN CHRISTELIJK SPREKEN IS ER?

De vergelijking tussen de visies van Bavinck en Tanner levert de volgende resultaten op. Allereerst zijn er de overeenkomsten tussen Bavincks en Tanners scheppingstheologie, theologische antropologie, en soteriologie. Dit biedt de basis voor een christelijk kader om te spreken over God en de schepping. De verschillen tussen de visies van Bavinck en Tanner geven variëteit van christelijk spreken aan, laten de bandbreedte zien die dit kader biedt.

Tanners raamwerk voor *God-talk*: theologische spreekregels

Zoals we gezien hebben heeft Tanner in *God and Creation in Christian Theology* een raamwerk omschreven waarbinnen de christelijke theologie uitspraken over God en de schepping kan doen. Tanner stelde daarvoor theologische spreekregels op met voorwaarden waaraan theologische beweringen moeten voldoen. Daarin liet Tanner zien dat de spreekregels en daaruit afgeleide regels niet gebonden zijn aan een specifieke context, maar die overstijgen. “[D]ifferences behind historical factionalism in Christian theology are not ultimate.”²⁹⁹ Deze regels zijn inclusief, sluiten verschillende tradities in. Zo maken ze het christelijk spreken (*God-talk*) coherent.

Deze spreekregels zijn te verdelen in twee sets. De ene set benadrukt Gods gave aan schepselen, de andere set Gods soevereiniteit. Deze regels zijn complementair en houden elkaar in evenwicht.³⁰⁰ De theoloog kan zo in de gevraagde context de juiste nadruk leggen, zowel ter bevestiging als ter ontkrachting van bepaalde uitspraken. Factoren die dit bepalen zijn onder meer de eigen metafysische overtuigingen van de theoloog, haar of zijn methodologie, en de specifieke theologische prioriteiten.

Er wordt een mooie parallel zichtbaar tussen de twee regelsets en de visies van Bavinck en Tanner. Waar Bavinck de soevereiniteit van God benadrukt, benadrukt Tanner de vrijgevigheid van God. En daar waar Bavinck de afhankelijkheid van de in zonde gevallen mens benadrukt, benadrukt Tanner de eigen vermogens en werkzaamheid van de mens. Zo belichaamt Bavinck de regelset die Gods soevereiniteit benadrukt en Tanner de regelset van Gods gaven. Bavinck en Tanner hebben hun eigen theologische brandpunten.

De verschillende nadruk die Bavinck en Tanner leggen, resulteren bijvoorbeeld ook in een andere formulering van het doel van de schepping. Bavinck stelt in zijn scheppingstheologie dat het doel van de schepping de eer van God is. Bij Tanner ligt de nadruk op Gods creativiteit en Gods *gift-giving*.

Het is echter cruciaal om in te zien dat de theologische visies van Bavinck en Tanner elkaar niet uitsluiten. Ze zijn juist complementair: twee brandpunten van één ellips. Zo wordt bijvoorbeeld het doel van de schepping, de eer van God (Bavinck), zichtbaar in Gods creativiteit (Tanner). Dit kan als elkaar begrepen worden.

Bandbreedte

Tussen de visies van Bavinck en Tanner blijven enkele verschillen bestaan. Zo betreft Tanner *imago Dei* op Christus, terwijl Bavinck dat betreft op de gehele mensheid. Als het beeld Gods als afdruk, als afgeleide wordt begrepen, dan ligt Bavincks uitleg voor de hand. Als onder beeld Gods een daadwerkelijke gelijkenis, een accurate representatie van God wordt verstaan, dan is Tanners christologische lezing aannemelijker. Maar ook bij dit verschil van inzicht sluiten de visies van Bavinck en Tanner elkaar niet uit. Het is immers logisch dat een andere weging van *imago Dei* ook een andere uitkomst heeft.

Zo zie ik dat ook in de doorwerking van de positie van de mens. Bavinck stelt in zijn scheppingstheologie de mens centraal, benadrukt de bijzondere positie van de mens op basis van *imago Dei*. Tanner onderstreept juist het radicale verschil tussen God de Schepper en het geschapene. Bavinck is het daar helemaal mee eens. Ook bij Bavinck is de mens onderdeel van de schepping en ontologisch onderscheiden van God. En Tanner op haar beurt ontkent ook niet de bijzondere invloed en mogelijkheden die de mens heeft. De verschillen vloeien voort uit de theologische nadruk die ze geven, maar sluiten elkaar niet principieel uit. Ik zie hun visies als complementair.

298 Voor de volledigheid: Bavinck stelt nergens dat de wereld in haar aanvang perfect was. (Dat zou hij eerder als een platonisch idee afwijzen.) Maar in tegenstelling tot Tanner schrijft Bavinck niet dat het scheppingsproces nog steeds doorgaat en een nog niet voltooid proces is.

299 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 83.

300 Tanner 1988, *God and Creation in Christian Theology*, 118.

DEEL IV: DRIEGESPREK EN EVALUATIE

Tot slot zijn we met deel IV aangekomen bij het laatste deel van deze thesis. In dit deel komen alle vorige delen samen. In deel I hebben we onderzocht op welke manier games theologische beweringen kunnen bevatten. In deel II hebben we de game *The Talos Principle* geanalyseerd. Daaruit kwam als hoofdthema zelfstandigheid in de God-menselijke relatie op, met als vraag welke rol ongehoorzaamheid daarin speelt. In deel III hebben we de visies van Bavinck en Tanner op dit gebied verkend en vergeleken. Nu zullen we in deel IV het gesprek aangaan. In hoofdstuk 10 zal ik de theologische visies van Bavinck, Tanner, en *The Talos Principle* met elkaar in gesprek brengen. Dit gesprek zal ik dan evalueren. Tot slot formuleer ik wat we van *The Talos Principle* kunnen leren.

10. INTERPRETEREN EN NORMEREN: MET *THE TALOS PRINCIPLE* IN GESPREK OVER NUT EN NOODZAAK VAN ONGEHOORZAAMHEID EN ZELFSTANDIGHEID IN DE GOD-MENSELIJKE RELATIE

In dit laatste hoofdstuk zullen we de laatste stappen zetten in de analyse van *The Talos Principle*. We hebben Herman Bavinck en Kathryn Tanner gelezen over het hoofdthema ongehoorzaamheid en zelfstandigheid. Dit helpt ons om in 10.1 *The Talos Principle* te interpreteren. Welke (theologische) beweringen doet *The Talos Principle*? Welke boodschappen draagt de game uit? Zo kunnen we tot slot de theologische beweringen van de game in gesprek brengen met de theologische visies van Bavinck en Tanner. De stap interpreteren gaat over in de stap normeren. In 10.2 zal ik de theologische boodschap van de game evalueren en in 10.3 benoemen wat we van *The Talos Principle* kunnen leren.

10.1 INTERPRETEREN: *THE TALOS PRINCIPLE* ALS HERVERTELLING VAN GENESIS 2 EN 3

In de stap interpreteren onderzoek ik het boodschapsaspect van *The Talos Principle*. Welke beweringen doet de game? Welke boodschappen worden uitgedragen? Bij het interpreteren is er een onderscheid in drie perspectieven mogelijk: de auteursintentie(s), de normatieve lading van de verwijzing zelf, en de spelersinterpretaties. Ik vertrek vanuit het laatste perspectief. Vanuit mijn eigen speelervaring en het bestuderen van andere spelersinterpretaties zal ik beschrijven wat mijns inziens de normatieve lading van *The Talos Principle* is. Dat geeft vervolgens inzicht in (mijn receptie van) de auteursintenties.

Eigentijdse hervertelling

The Talos Principle is een eigentijdse hervertelling van het verhaal in de tuin van Eden uit Genesis 2 en 3. Dat kwam tot uiting in het tuinmotief en in het hoofdthema van de game (zie 5.4). Vanaf de eerste pitch werd *The Talos Principle* door gameschrijver Jonas Kyratzes al gekarakteriseerd als “a **humanist** retelling of the Garden of Eden story.”³⁰¹

Humanisme: de mens centraal

'Humanisme' is een zeer brede term die op meerdere manieren gebruikt wordt. Naast de historische beweging die zich richt op de deugden van *humanitas*, worden drie basistypen onderscheiden: “humanism as Classicism, humanism as referring to the modern concept of the humanities, and humanism as human-centredness.”³⁰² Humanisme heeft daarom betrekking op het bestuderen van klassieke teksten, het centraal stellen van de mens en menselijke handelingsvrijheid.

Al deze humanistische noties zijn te herkennen in *The Talos Principle*. Ten eerste krijgen we ook in de game klassieke teksten aangereikt voor onze *Bildung*. Ten tweede wordt net als in het humanisme handelingsvrijheid hoog gewaardeerd en in contrast geplaatst met gehoorzaamheid aan God. En hoewel humanisme niet per definitie a- of antireligieus is, levert de sterke nadruk op de eigen rede en vermogens wel een spanning op met godsdienstige gehoorzaamheid. En dat is precies de spanning waar *The Talos Principle* mee speelt.

301 Zucchi, 'Rambling through the Garden', 21 september 2015,

<http://web.archive.org/web/20160208034910/https://killscreen.com/articles/rambling-through-garden/> (2018-04-04), nadruk door mij.

302 Zie Robert Grudin, lemma 'Humanism', 22 november 2017, in: *Encyclopædia Britannica*,

<https://www.britannica.com/topic/humanism> (2018-05-23)

Ten derde wijst Zucchi er ook op dat *The Talos Principle* de mens centraal stelt.³⁰³ Dit kan op twee manieren begrepen worden. Enerzijds staat de mens centraal omdat het bouwen van het archief, de simulatie, en de EL-faciliteiten een menselijk project was om menselijke kennis over te dragen, zelfs na het uitsterven van de mens. Anderzijds staat de mens centraal, omdat de speler samenvalt met de robot die hij/zij bestuurt. Jouw handelen valt immers samen met de SOMA/TALOS-unit.³⁰⁴ Het gaat om jouw verhouding tot Elohim.

Een 'humanistische' lezing van het tuinverhaal uit Genesis levert dus een intern gespannen perspectief op. In tegenstelling tot Genesis, heeft de game een immanent 'aards' perspectief. Dit wordt versterkt door de nadruk op het materiële van de werkelijkheid. Zo wordt een uitdagend contrast gevormd met religieuze en theologische overtuigingen. Kyratzes zoekt de vragen – en het debat dat daarbij ontstaat – bewust op in de vorm van deze game.³⁰⁵

Religieuze vragen aan een materialistisch wereldbeeld

“Furthermore, though the game has a materialistic focus, it is remarkably willing to toy with this stance: the player's character is merely abstract data, a figure in a videogame within a videogame. The protagonist is almost immaterial (merely code in a server bank) but rewarded at the end with a physical incarnation. In this way, the narrative is the inverse of our typical ideas of a religious outlook: normally, the spiritual life is that which follows the material one; in Talos this structure is inverted. But from another angle it also directly appropriates religious dogma: though it's not often talked about, Catholics everywhere recite their belief in the Resurrection of the Dead (the return of the spirit to the body) while repeating the Nicene Creed. Similarly, the emphasis on a bookish immortality is a materialist analogy for the Ancient Egyptian belief in the necessity of the body for the afterlife: so long as some material element of you persists, you go on living. In short, this **spiritualized materialism** is in stark contrast with typical materialist, or minimalist, ideas about human life.”³⁰⁶

Zucchi benoemt in dit artikel veel van de thema's uit de game en legt interessante verbanden. (Al doet Zucchi's verwoording van de opstanding uit de doden als de terugkeer van de geest in het lichaam meer denken aan Grieks dualisme dan aan de christelijke verwachting van een hernieuwde schepping van de gehele mens.)

The Talos Principle problematiseert dualisme in een materialistisch denkraamwerk. De idee van geest en lichaam botst met het 'Talos-principe', het uitgangspunt van de game: de sterke nadruk op de stoffelijke, materiële basis van de werkelijkheid. Wat doen ideeën, religie, spiritualiteit, geest, en God in zo'n materiële werkelijkheid? Wat maakt mensen uniek? Dat ze een geest hebben? Intelligent zijn? Of is een machine/robot die kan denken en handelen ook als mens te beschouwen? De game geeft geen eenduidige antwoorden op deze vragen. Want in de eerste plaats wil *The Talos Principle* de speler laten nadenken over deze vragen.

Meta-niveau: gnostisch, niet atheïstisch

Ook op meta-niveau roept *The Talos Principle* vragen op. Als Elohim inderdaad geprogrammeerd is als ultieme test voor zelfstandigheid, wat suggereert dat dan? Suggereert de game daarmee uiteindelijk een atheïstisch wereldbeeld, zoals Tyler Freader oppert?³⁰⁷

Ik zie twee mogelijkheden. De eerste mogelijkheid is dat de programmeurs van *the Institute for Applied Noematics* (IAN) inderdaad dit godsbeeld hebben geprogrammeerd. De tweede mogelijkheid is dat het systeem na geruime tijd afgetakeld is en anders is gaan functioneren.

Het is inderdaad opmerkelijk dat de programmeurs van IAN hun archiefsysteem – waar Elohim een onderdeel van is – op deze manier hebben opgezet. Ongehoorzaamheid aan Elohim is een vereiste om de echte wereld in te mogen gaan, omdat het een teken zou zijn van echte zelfstandigheid.

De game maakt echter ook duidelijk dat het bouwen van het systeem een haastklus was met het dreigende uitsterven van de mensheid in zicht. Het systeem vertoont sporen van verval (in de vorm van *glitches* en ontbrekende terminalbestanden). Alle onderdelen, waaronder Milton en Elohim zelf, kunnen dus gecorrumpeerd zijn. De kunstmatige intelligentie zou dus zelf op 'verkeerde' ideeën zijn gekomen.

303 Zucchi, 'Rambling through the Garden', 21 september 2015,

<http://web.archive.org/web/20160208034910/https://killscreen.com/articles/rambling-through-garden/> (2018-04-04).

304 En dit wordt nog versterkt door het eerste persoonsperspectief waarin de game standaard gespeeld wordt.

305 “But this is not to argue that videogames offer nothing new, even as they participate in the age-old project of reference and reinterpretation. Kyratzes notes that digital adaptation can allow for a new approach to exegetical interaction. “The interesting thing is, when you [adapt a text] you can interact with the text *in text*,” he says. “It’s a different kind of text because it’s interactive text, but it’s interacting in a sense with the original static text.” Kyratzes in Zucchi, 'Rambling through the Garden', 21 september 2015, <http://web.archive.org/web/20160208034910/https://killscreen.com/articles/rambling-through-garden/> (2018-04-04).

306 Sam Zucchi naar aanleiding van zijn interview met Jonas Kyratzes. Zucchi, 'Rambling through the Garden', 21 september 2015, <http://web.archive.org/web/20160208034910/https://killscreen.com/articles/rambling-through-garden/> (2018-04-04), nadruk door mij.

307 Freader, *The Gaming Discourse*, 'Analyzing: The Philosophy of The Talos Principle', 25 december 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=g5FloMq9Lck&t=908s> (2018-03-29).

Beide lezingen zijn mogelijk. Ik meen dat *The Talos Principle* door het gebruik van het tuinmotief ons de leessleutel geeft om deze interpretaties te openen. Het gebruik van de namen 'Elohim' en 'The Shepherd' geven de christelijke visie aan (of preciezer: de interpretatie van de gamemakers van de christelijk visie). *The Talos Principle* is een christelijk gnostische interpretatie van het tuinverhaal. Daarin wordt het plukken en eten van de verboden vrucht niet als iets moreel verkeerd gezien, maar als een positieve en noodzakelijke stap om tot ware kennis (*gnosis*) te komen. Een veelgebruikt beeld in de gnostiek is de idee dat de mensen onwetend zijn en eigenlijk in een soort slaaptoestand leven. Pas door kennis te nemen van de *gnosis* worden je de ogen geopend en ontwaak je in de echte wereld. Precies dit proces van ontwaken zien we in het /*transcend*-einde van *The Talos Principle*.

Ik meen dat de makers van *The Talos Principle* met hun game niet pleiten voor atheïsme. Dat zou te kort door de bocht zijn, en tekort doen aan de nuance en interpretatiemogelijkheden van de game. Deze game is niet een speelbaar manifest zoals *Darfur is Dying*. *The Talos Principle* reikt juist meerdere verschillende ideeën aan en biedt de speler de ruimte om daarover na te denken. Allereerst is de game erop gericht om de speler vragen te stellen, om pas in de tweede plaats mogelijke antwoorden te bieden. Uiteraard vindt dit plaats binnen een bepaald kader. De nadruk op de materiële werkelijkheid en immanente focus schept een raamwerk waarin een materialistisch, atheïstisch wereldbeeld gesuggereerd wordt. Maar tegelijk wordt dat ook door de game geproblematiseerd.

In de audio-opnames stelt Alex zich tot doel om de waarheid te zoeken, ook als die ongemakkelijk is. Wat is het doel van ons bestaan? Waar komen al die menselijke verlangens vandaan? Waarop baseren we zin en betekenis? En het is die zoektocht naar waarheid waartoe *The Talos Principle* oproept.

Zoektocht naar waarheid

De moderne claim op waarheid wordt door de postmoderne opzet van de game geproblematiseerd. Zo beschouwt Tyler Freader *The Talos Principle* als een game die jou persoonlijk bevraagt op waaruit jij, als uniek persoon, bestaat. Wat is de kern van jouzelf? Je lichaam en je brein? De verzameling van je gedachten, herinneringen, en overtuigingen? Of is dat een concept als 'geest' of 'ziel'?³⁰⁸

Freader meent dat de existentiële vraag naar het doel van het bestaan centraal staat. Drie verschillende antwoorden op die vraag worden gerepresenteerd door drie karakters uit de game: Elohim, Milton, en Straton van Stageira. Elohim staat voor de judeo-christelijke God die de simulatie als doel heeft. Milton daarentegen ziet geen doel of zin van het bestaan en neemt daarom een nihilistisch standpunt in. De verzonnen Straton van Stageira staat volgens Freader voor een middenpositie. Het gaat hierbij om de zoektocht naar betekenis en waarheid buiten de simulatie. Een zoektocht die Elohim niet aandurft en die Milton weigert te ondernemen. Straton staat voor de zoektocht naar waarheid, ook als deze waarheid onplezierig is. Voor Freader maakt *The Talos Principle* hiermee "a profound philosophical argument".³⁰⁹

Tot slot moet hierbij opgemerkt worden dat de game de speler de ruimte biedt om hierin *eigen keuzes* te maken.³¹⁰ Die interactiviteit komt het sterkst tot uiting in de drie verschillende eindes met zelfs weer variatie binnen het /*transcend*-einde.

Zelf onderdeel van het spel: geen neutraal speelveld

The Talos Principle maakt zelf ook deel uit van de discussie die het oproept. De game is daar niet boven verheven als een neutraal speelveld. Er zijn keuzes gemaakt voor bepaalde teksten van bepaalde auteurs. De game vertelt een eigen verhaal en heeft (onvermijdelijk) een eigen kader, gevormd door de overtuigingen van de makers. Spelers sturen vanwege het interactieve karakter het verhaal naar eigen inzicht bij. En ook al worden dezelfde keuzes gemaakt en heeft het verhaal van de game een bepaalde vaste structuur, dan nog kan dit door de speler c.q. interactor verschillende geïnterpreteerd worden. De game is dus een speelveld met verschillende ladingen, een krachtenveld van meerdere interpretaties.

308 Freader, The Gaming Discourse, 'Analyzing: The Philosophy of The Talos Principle', 25 december 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=g5FloMq9Lck&t=908s> (2018-03-29).

309 Freader, The Gaming Discourse, 'Analyzing: The Philosophy of The Talos Principle', 25 december 2017, 13:00-13:07, <https://www.youtube.com/watch?v=g5FloMq9Lck&t=908s> (2018-03-29).

310 De speler valt samen met die robot. De speler bestuurt immers een robot die een 'blank slate' is, slechts een (virtuele) omhulsel voor jouw acties. Dualistisch geformuleerd: in zekere zin is sprake van jouw *ghost in the shell* van de SOMA/TALOS-unit.

Voor de zesde stap brengen we de theologische beweringen van *The Talos Principle* in gesprek met de theologische visies van Bavinck en Tanner. Wat hebben zij elkaar te zeggen?

10.2.1 EVALUATIE VAN DE THEOLOGISCHE BEWERINGEN VAN *THE TALOS PRINCIPLE*

Bewering 1: ‘De mens staat centraal.’

The Talos Principle is een humanistische hervertelling van het tuinverhaal uit Genesis. Het laat de speler kennismaken met klassieke teksten en hecht erg aan de menselijke handelingsvrijheid. Ook al wordt er gebruik gemaakt van een robot en artificiële intelligentie, er is een dubbele focus op de mens. Binnen de simulatie staat de verhouding tussen de robot en Elohim voor de relatie van de mens tot God. Op meta-niveau, van buiten de simulatie gedacht, staat het uitsterven van de mens centraal en het verlangen om door het archief iets na te laten. En hoewel *The Talos Principle* ook vragen stelt over de uniciteit van de mens en of (menselijke) intelligentie ook overdraagbaar is op een machine, blijft de focus op de mens(achtige) gericht.

Bavincks theologische antropologie heeft eveneens antropocentrische trekken. De mens als beeld van God krijgt een unieke positie in de schepping toegedicht. Tanner benadrukt juist dat de mens een onderdeel is van de schepping en de eigenschap geschapenheid deelt met de hele schepping.

Maar hier is nog niet alles mee gezegd. Bavinck heeft niet alleen maar aandacht voor de mens. Ook Bavinck erkent dat de mens deel uitmaakt van de schepping. Want niet de mens staat centraal, maar God. Het doel van de schepping bij Bavinck is de eer van God. En ook Tanner zegt dat het uiteindelijk gaat om Gods plan met de schepping. Bavinck en Tanner verschillen hierin dus duidelijk van *The Talos Principle*.

Bewering 2: ‘Er bestaat alleen een materiële werkelijkheid.’

Ook het materialistisch wereldbeeld strookt niet met de visies Bavinck en Tanner. Zij ontkennen niet dat de wereld een materieel aspect heeft, maar zij stellen wel dat er meer is dan alleen materie. Zo benoemt Bavinck uitdrukkelijk de geestelijke realiteit. Deze bespreekt hij zelfs eerder dan de stoffelijke/materiële wereld. Ook Tanner spreekt over een God onderscheiden van de (materiële) werkelijkheid.

Bavinck en Tanner opteren daarbij niet voor een Grieks dualistisch verstaan van de werkelijkheid waarin geest en materie tegenover elkaar komen te staan. Net als *The Talos Principle* erkennen zij dat de mens zijn lichaam nodig heeft om te kunnen leven. We zijn daarvan afhankelijk en van de schepping om ons heen. Wat Bavinck en Tanner daaraan toevoegen is dat God zorgt voor deze noodzakelijke levensvoorwaarden en de schepping onderhoudt.

Bewering 3: ‘Er is alleen een immanent, aards perspectief.’

The Talos Principle heeft een immanent, aards perspectief. Dit hangt uiteraard nauw samen met het materialistisch wereldbeeld. Een transcendent perspectief, zoals Bavinck en Tanner dat hebben, ontbreekt grotendeels in de game. Transcendent besef is niet helemaal afwezig, maar wordt gaandeweg de game vordert wel minder. In het begin klinkt Elohim's stem uit de hemel en weet je dat hij deze speeltuin voor jou gemaakt heeft. Later word je geconfronteerd met *glitches*, een slang die allemaal vragen stelt, en QR-codes die allerlei vraagtekens zetten bij het hoe en waarom van al deze puzzels. Uiteindelijk komt het besef dat de spelwereld een simulatie is, waarin Elohim een geprogrammeerde kunstmatige intelligentie is. Elohim is dan niet goddelijk meer, maar een product van mensen. Wat rest is een besef van een wereld buiten de simulatie. En daarin schuilt toch weer een vorm van transcendentie, een meta-niveau. De speler wordt gedwongen om met terugwerkende kracht al het voorgaande opnieuw te doordenken. Dat stemt tot nadenken. Het is heel knap hoe *The Talos Principle* de speler dit proces, deze perspectiefwissel laat ervaren. Bavinck en Tanner kunnen dus wel schrijven over transcendentie, maar het is *The Talos Principle* die je het besef van een werkelijkheid buiten deze werkelijkheid laat meemaken.

Bewering 4: ‘Onafhankelijkheid is de hoogste deugd.’

Uit de analyse bleek dat *The Talos Principle* niet alleen als humanistische hervertelling van het tuinverhaal gezien kan worden, maar ook als een christelijk gnostische interpretatie. Vanuit het humanistisch/gnostisch perspectief onderschrijft *The Talos Principle* onafhankelijkheid als hoogste deugd.

Met het */eternalize-‘einde’* – waarbij je weer een nieuwe iteratie begint – werd duidelijk dat je niet aan de voorwaarde voor onafhankelijkheid voldeed. Door níét naar Elohim te luisteren en de verboden *‘Great Tower’* te beklimmen laat je zien dat je onafhankelijk bent. De boodschap die *The Talos Principle* meegeeft is dat je pas werkelijk je doel bereikt, als je door ongehoorzaamheid je jezelf onafhankelijk ten opzichte van een hogere macht kunt positioneren.

Bavinck en Tanner zullen deze redenatie problematisch vinden. Ten eerste kan er in hun ogen geen sprake zijn van onafhankelijkheid van een scheepsel. Heel de schepping is per definitie afhankelijk van God. Dat gaat nog dieper dan de noodzaak voor bloed en een lichaam.

Ten tweede veronderstelt *The Talos Principle* een directe en noodzakelijke verbinding tussen zelfstandigheid en onafhankelijkheid. Met name Tanner is er scherp op deze verbinding door te snijden, omdat het een visie suggereert waarin zelfstandig zijn alleen kan bestaan in een onafhankelijk zijn. Tanner en Bavinck bevestigen de handelingsmacht en -vrijheid van mensen, zónder dat hiervoor onafhankelijkheid nodig is. Want in de theologische visie van Bavinck en Tanner heeft God mensen die vermogens gegeven.

Ten derde moet op de veronderstelling over menselijke vrijheid en Gods almacht worden ingegaan. In een (post)modern denkraamwerk zijn macht van God en macht van mensen communicerende vaten: als macht van de één toeneemt, komt dat op mindering van de ander. Tanner meent dat dit een (post)moderne denkfout is, die geen rekening houdt met Gods radicale transcendentie. Door Gods radicale transcendentie is God juist in staat immanent aanwezig te zijn in de schepping en op niet-dwingende wijze met de schepping mee te werken. Dat een mens zelfstandig handelt komt niet in mindering op Gods (al)macht.

Bavinck benadrukt sterk dat laatste vanwege zijn focus op Gods soevereiniteit. Mensen handelen wel, maar vanwege hun zondige neiging zijn ze in Bavincks optiek niet echt vrij. Echte vrijheid is in een juiste verhouding tot de Schepper staan. Ongehoorzaam een eigen weg willen kiezen geeft daarmee niet meer vrijheid, maar juist minder. Ongehoorzaam zijn om 'onafhankelijk' te willen zijn is dus in de visie van Bavinck kiezen voor een diametraal tegengesteld middel. Ongehoorzaamheid leidt tot meer afhankelijkheid.

Tanner is positiever over zelfstandigheid en de vermogens van mensen. Alles – waaronder mensen en hun mogelijkheden – werkt uiteindelijk mee in Gods plan met zijn schepping. En volgens Tanner is het bijzonder dat God de schepping daaraan laat meewerken. Maar ook voor Tanner staat God centraal in de schepping, en niet onafhankelijkheid. Onafhankelijkheid is niet de hoogste deugd bij Tanner, hoogstens een randvoorwaarde om mee te kunnen werken aan Gods plannen.

10.2.2 EVALUATIE VAN DE THEOLOGISCHE VISIE VAN *THE TALOS PRINCIPLE*

Allereerst is *The Talos Principle* een game die op een unieke manier theologische en filosofische vragen stelt aan de speler. *The Talos Principle* doet dat onder meer door *gameplay*, *game mechanics*, het aanreiken van teksten, en een interactieve, directe manier van vragen stellen. De game biedt de speler de ruimte om over vragen na te denken, zoals over onze verhouding tot God, over het doel van de mens, over onze mortaliteit, over onze nalatenschap, en over de rol van religie.

Deze vragen stelt *The Talos Principle* in een open gamevorm, in referentierijke werelden. Het gaat de game er niet om om op al deze vragen een antwoord te geven. Het gaat juist om om al puzzelend de dilemma's te overdenken. Het is een zoektocht naar waarheid.

Het speelveld dat *The Talos Principle* is echter niet neutraal, maar weerspiegelt de filosofische en theologische normen en waarden van hun makers. In de uitwerking van het gamenarratief met drie verschillende eindes meen ik dat *The Talos Principle* uiteindelijk wel een voorkeur uitspreekt. Braaf luisteren naar Elohim resulteert in het */eternalize*-einde en het opnieuw beginnen van de game. Volgens de game heb je dan gefaald, omdat je niet onafhankelijk bent. Je zit gevangen in de cyclus het hindoeïstische principe van wedergeboorte (Samsara).

Pas als je Elohim ongehoorzaam bent en de verboden toren helemaal beklimt, slaag je voor de *independence check*. Pas dan kom je los uit de simulatie en ontwaak je in de echte wereld. Daarbij word je geholpen door The Shepherd, maar uiteindelijk moet je zelf je verlossing realiseren. Daarin verschilt *The Talos Principle* van de christelijke theologie, die stelt dat Jezus die verlossing brengt.

The Talos Principle vertrekt vanuit een humanistische visie waarin de mens centraal staat en vanuit een sterke nadruk op de materiële noodzakelijkheid voor het leven. Door de teksten en vragen prikkelt de game deze (post)moderne uitgangspunten. Echter, door onafhankelijkheid als hoogste doel te presenteren, kan *The Talos Principle* uiteindelijk niet loskomen uit de gnostische visie. Vanuit het christelijke kader dat Bavinck en Tanner gaven, moet dan ook worden vastgesteld dat de zoektocht naar waarheid nog voortduurt. Waarheid wordt volgens *The Talos Principle* gevonden als iemand zelfstandig en onafhankelijk keuzes maakt, te beginnen met ongehoorzaam kunnen zijn aan God. Waarheid voor de christelijke theologie wordt juist gevonden in het besef van de afhankelijkheid van God, die zijn schepping eigen vermogens en zelfstandigheid geeft om mee te werken in zijn plan.

Tot slot wil ik op een rijtje zetten wat wij kunnen leren van de game *The Talos Principle*:

Leerpunt 1: Theologie en filosofie kunnen op een goede manier werken in een computergame! Games doen dat op hun unieke interactieve manier, die niet mogelijk is in lineaire mediavormen als boeken en films. *The Talos Principle* zet de speler daarbij aan tot actieve theologische en filosofische reflectie. Naast indirecte blootstelling aan filosofische en theologische thema's, wordt de speler ook direct bevraagd door de interactieve computerterminals. Deze interactiviteit en de feedback die geboden wordt is een belangrijke toegevoegde kwaliteit van het medium games.

Leerpunt 2: Het medium games is een geschikte omgeving voor reflectie. *The Talos Principle* doet dat door spelers een semi-open gamewereld te bieden. Zo brengt de game wel een bepaalde structuur aan en biedt de speler een richting. Maar daarbinnen ervaart de speler veel vrijheid. Ook wordt de speler tijd, rust, en ruimte voor reflectie gegeven. De game faciliteert dat door de ruime opzet van de levels, door de contemplatieve muziek, en door de minimalistische 'clean' user interface.

Verder biedt *The Talos Principle* ook genoeg stof tot nadenken, door bronnen in vele soorten en vormen te presenteren. Bovendien zijn deze bronnen rijk aan verwijzingen.

Leerpunt 3: Narrativiteit is niet voorbehouden aan schriftelijke bronnen. Ook via *level design, gameplay*, en muziek communiceert *The Talos Principle*. Te midden van al deze narrativiteit, kunnen ook de ludologen tevreden zijn: via *gameplay* maakt de game één van de krachtigste inhoudelijke punten. De impact van het opnieuw opstarten van de game na het /eternalize-einde kan niet onderschat worden. Het is een elegante en krachtige manier om zo een boodschap over te brengen.

Leerpunt 4: *The Talos Principle* leert ons iets over hoe (post)moderne mensen aankijken tegen zelfstandigheid en onafhankelijk willen zijn. De game geeft als cultureel artefact inzicht in de normen, waarden, en vragen van de makers en de cultuur waarin zij leven.

De game geeft een specifieke en rigoureuze doordenking van 'het Talos-principe', het materiële aspect van de werkelijkheid. Met een materialistisch wereldbeeld als uitgangspunt, zo vraagt de game, waar laat ons dat als mens?

Leerpunt 5: *The Talos Principle* geeft ons een andere lezing van het tuinverhaal uit Genesis. Deze hervertelling is een uniek product. Zeker, het is gebaseerd op oude gnostische en humanistische ideeën, maar in deze samenstelling presenteert het een eigen lezing en interpretatie. Het daagt ons uit om Genesis opnieuw te lezen.

The Talos Principle suggereert dat Elohim/God de mensen test, op de proef stelt in zijn tuin. Ook Bavinck rept over 'het proefgebod'. Maar het beoogde doel verschilt. *The Talos Principle* denkt aan een test voor zelfstandigheid (door ongehoorzaamheid). Bavinck denkt aan een test voor vertrouwen, betrouwbaarheid. Dezelfde testomgeving dus, maar met een verschillend doel. Dit wordt ook weerspiegelt in het doel van de wereld. In *The Talos Principle* is de wereld puur geschapen als test, in de Bijbel wordt de wereld als woonplaats gepresenteerd.

Leerpunt 6: Dankzij *The Talos Principle* heb ik ook Bavinck en Tanner door een nieuwe lens kunnen lezen. Bavinck benadrukt Gods soevereiniteit. Van Bavinck leren we dat we helemaal niet onafhankelijk zijn. Alleen al onze materiële gebondenheid aan de schepping maakt dat duidelijk. Van Tanner leren we dat zelfstandigheid niet hetzelfde is als onafhankelijkheid. Ondanks onze afhankelijkheid, hebben we eigen *powers and efficacy* gekregen.

The Talos Principle gaat mee in het moderne raamwerk dat suggereert dat Elohim's/Gods macht groter is naarmate mensen minder macht hebben. Het gaat dus uit van een *zero-sum* opvatting van macht. Tanner snijdt deze verbinding door. Omdat God transcendent is, is Gods almacht van een andere orde dan menselijke macht. Tegelijk heeft God mensen echte macht gegeven.

The Talos Principle is zeer interessante kennismaking met (christelijk) gnosticisme en een scala aan andere ideeën. Ook al valt de game uiteindelijk buiten het theologisch kader van de christelijke theologie dat Bavinck en Tanner schetsten; ik raad iedereen aan om met zijn of haar soma-unit de EL-0-HIM-faciliteiten van *the Institute for Applied Noematics* te bezoeken en te spelen in die speeltuin.

CONCLUSIE

Welke theologische reflectie brengt de game *The Talos Principle* aan in de discussie over nut en noodzaak van ongehoorzaamheid en zelfstandigheid in de God-menselijke relatie, vis-à-vis de visies op deze discussie van Bavinck en Tanner?

Als eerst heb ik in deel I laten zien wat games zijn, hoe ze benaderd kunnen worden, en op welke manier games theologische beweringen kunnen bevatten. Games kunnen daarbij als *interactive playable texts* worden 'gelezen'. Voor de analyse van games heb ik een dubbelzesmethode ontwikkeld die 1) rekening houdt met de zes aspecten van religieuze verwijzingen in games, en die 2) zes stappen biedt voor een theologische analyse.

Met deze methode heb ik in deel II de game *The Talos Principle* onderzocht. Als hedendaagse hervertelling van Genesis 2 en 3 viel, uiteraard, het tuinmotief op. Andere Bijbelse verwijzingen zijn de toren van Babel en namen als Elohim, The Shepherd, en The Serpent. Ook naar veel andere bronnen werd verwezen. Te denken valt aan Milton, *Paradise Lost*, en Samsara.

Als resultaat van mijn analyse concludeerde ik dat *The Talos Principle* de discussie over het nut en de noodzaak van ongehoorzaamheid en zelfstandigheid in de God-menselijke relatie als hoofdthema heeft. Met dit thema heb ik Herman Bavinck en Kathryn Tanner gelezen. De theologische visies van Bavinck en Tanner heb vergeleken, om zo tot een overzicht te komen van de verschillende theologische en filosofische visies die zijn ingenomen en om een christelijk referentiekader in beeld te krijgen. Tanner geeft de contouren van dat kader door theologische spreekregels te formuleren. Inhoudelijk vullen Tanner en Bavinck dat kader met eigen aandachtspunten in. Bavinck benadrukt daarbij vooral Gods soevereiniteit; Tanner onderstreept de vrijheid en mogelijkheden van de schepping om mee te werken aan Gods plan.

Dit kader stelde mij tot slot in staat om in deel IV de theologische beweringen van *The Talos Principle* te interpreteren en te normeren. Uiteindelijk bleek dat *The Talos Principle* een hedendaagse, humanistische, en gnostische hervertelling is van Genesis 2 en 3. Hedendaags, vanwege het materialistische 'Talos-principe' dat het uitgangspunt is van de game en vanwege de vragen rondom geest, brein, en kunstmatige intelligentie. Humanistisch, vanwege het centraal stellen van de mens, handelingsvrijheid als hoogste deugd ziet, en met de eigen rede waarheid verwerven door de bestudering van klassieke teksten. *The Talos Principle* is tenslotte gnostisch, vanwege de idee dat het goed was te eten van de verboden vrucht. God gaf de mens het proefgebod als test, de tuin was een testomgeving, en de slang stelde goede vragen. In de gnostische visie was ongehoorzaamheid nodig als blijk van zelfstandigheid van de mens, om onafhankelijk te kunnen staan ten opzichte van zijn Schepper.

De christelijke theologie, gerepresenteerd door Bavinck en Tanner, heeft een andere lezing van het tuinverhaal uit Genesis. Gods radicale transcendentie betekent dat de almacht van God menselijke (handelings)vrijheid niet in de weg staat. Mensen zijn juist geschapen met eigen vermogens en werkzaamheid. Ongehoorzaamheid aan God leidt niet tot (meer) vrijheid, het leidt juist tot onvrijheid omdat de mens onder de kwade neiging van de zonde kwam. De vrucht van ongehoorzaamheid is niet onafhankelijkheid, maar gebondenheid. Bovendien wordt het doel van de mens verkeerd begrepen. De mens is niet gemaakt om 'onafhankelijk' te zijn. Als onderdeel van de schepping is de mens juist een heel afhankelijk wezen. Afhankelijk, maar daarin mét eigen zelfstandigheid en eigen '*powers and efficacy*'.

The Talos Principle laat de speler tot slot reflecteren op The Shepherd en Samsara. Samsara representeert de cyclus van wedergeboorte en wil je in de simulatie houden. The Shepherd representeert Jezus, die als offerlam (Sheep) zijn leven aflegde om jou het leven te gunnen. Daarvoor is het echter niet een noodzaak om ongehoorzaam te aan God, zoals *The Talos Principle* suggereert. De christelijke theologie leert dat juist gehoorzaamheid aan God wordt gevraagd. De mens kon dat niet opbrengen en de relatie tussen God en mensen raakte verstoord. Jezus herstelde door gehoorzaamheid de relatie tussen God en mens. Dat maakt van Jezus de ware beelddrager van God. En het maakt duidelijk dat het doel van de mens niet het onafhankelijkheidsproject 'mens' is, maar als onderdeel van de schepping genadigvol delen in Gods plan.

The Talos Principle brengt dus op een interactieve, uitdagende manier theologische reflectie bij de speler op gang. Op een directe manier stelt *The Talos Principle* de speler filosofische en theologische vragen. De game biedt de speler daarvoor een interessante, gelaagde spelwereld, vol verwijzingen. In deze speeltuin kan de speler zich vrij bewegen, op zoek naar waarheid. Naast een platform voor ideeën, vertelt *The Talos Principle* ook een eigen visie. Deze visie vergeleek ik met de visies van Bavinck en Tanner. Net als de game zelf, was dat een puzzel van theologische reflectie, op zoek naar verbinding en een weg vooruit. *The Talos Principle* laat de speler 'hemelhoog', op meta-niveau reflecteren. De game leert ons na te denken over onze verhouding tot onze Schepper. Tenslotte laat *The Talos Principle* zien dat games op een unieke manier speelruimte bieden voor theologische reflectie en nodigt ons uit om daarin mee te spelen.

BRONNEN & BIJLAGEN

BRONNEN

GAMES / LUDOGRAFIE

Format: <Gametitel> (datum van eerste publicatie). <Ontwikkelaar(s)>; <uitgever(s) (indien van toepassing)>.

The Talos Principle (11 december 2014). Croteam; Devolver Digital.

Geschreven door Tom Jubert & Jonas Kyratzes.

DLC: *The Talos Principle – Bonus Content* (11 december 2014).

The Talos Principle: Road to Gehenna (23 juli 2015).

The Sigils of Elohim (13 oktober 2014). Croteam; Devolver Digital.

Abzû (2 augustus 2016). Giant Squid; 505 Games.

Assassin's Creed-series (2007 -). Ubisoft.

BioShock (21 augustus 2007). 2K Boston, 2K Australia; 2K Games.

The Binding of Isaac (28 september 2011). Edmund McMillen e.a., Edmund McMillen.

Brothers: A Tale of Two Sons (7 augustus 2013). Starbreeze Studios; 505 Games.

Call of Juarez: The Cartel (19 juli 2011). Techland; Ubisoft.

Child of Light (april 2014). Ubisoft Montreal; Ubisoft.

Civilization-series (1991 -). MicroProse, Activision, Firaxis Games; MicroProse, Activision, Hasbro Interactive, Infogrames, 2K Games.

Darfur is Dying (april 2006). Susana Ruiz, TAKE ACTION games. <http://www.darfurisdying.com/>

Diablo-serie (1996 -). Blizzard Entertainment; Blizzard Entertainment, Sierra Entertainment.

The Division (8 maart 2016). Massive Entertainment; Ubisoft.

Elder Scrolls-serie (1994 -). Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios.

Far Cry-serie (2004 -). Ubisoft Montreal; Ubisoft.

Flower (12 februari 2009). Thatgamecompany; Sony Computer Entertainment.

Guild of Dungeoneering (14 juli 2015). Gambrinous; Versus Evil.

Half-Life 2 (16 november 2004). Valve.

Heat Signature (21 september 2017). Suspicious Developments.

Heavy Rain (23 februari 2010). Quantic Dreams; Sony Computer Entertainment.

The Incredible Machine (1993). Jeff Tunnell Productions, PC; Sierra On-Line, Dyanmix.

Inside (29 juni 2016). Playdead; Playdead, 505 Games.

Journey (13 maart 2012). Thatgamecompany; Sony Computer Entertainment.

Metal Gear Solid-series (1987 -). Hideo Kojima, diverse ontwikkelaars; Konami.

Metro 2033 (16 maart 2010). 4A Games; Deep Silver.

Metro: Last Light (14 mei 2013). 4A Games; Deep Silver.

Microsoft Flight Simulator-serie (1982-2018). subLOGIC, Bruce Artwick Organization, Aces Studio; Microsoft e.a.

Minecraft (18 november 2011). Mojang.

Missile Command (juli 1980). Atari, Inc; Atari, Inc., Sega.

Orwell: Keeping an Eye On You (27 oktober 2016). Osmotic Studios; Surprise Attack.

Panoramical (17 september 2015). Fernando Ramallo, David Kanaga; Finji.

Scribblenauts (15 september 2009). 5th Cell; Warner Bros. Interactive Entertainment.

Silent Hill (31 januari 1999). Team Silent (Konami Computer Entertainment Tokyo); Konami.

The Sims (4 februari 2000). Will Wright, Maxis; Electronic Arts.

Spec Ops: The Line (29 juni 2012). Yager Development; 2K Games, Missing Link Games.

StatBuilder (14 augustus 2008). Backburner Games.

That Dragon, Cancer (12 januari 2016). Ryan Green, Numinous Games. Geschreven door Amy Green.

This War of Mine (14 november 2014). 11 bit studios.

Tomb Raider (5 maart 2013). Crystal Dynamics; Square Enix.

XCOM-series (2012 -). Firaxis Games; 2K Games. (Reboot van de *X-COM*-series uit 1994 - 2001.)

Zork (1977). Oorspronkelijk ontwikkelt door Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels en Dave Lebling (medewerkers van de MIT Dynamic Modelling Group). Later, vanaf 1980, uitgegeven door Infocom.

OVER THE TALOS PRINCIPE

Websites van/over *The Talos Principle*:

Officiële website van *The Talos Principle* ,<http://www.Croteam.com/talosprinciple/>

Officiële Facebookpagina van *The Talos Principle* ,<https://www.facebook.com/TheTalosPrinciple/>

Blog over 'Straton of Stageira', <https://stratonofstageira.wordpress.com>

YouTube-account OldDocs, https://www.youtube.com/channel/UCSFvCL_kGMVR4ErO_RV_TWw

waarin een zelfgemaakte documentaire 'The Talos Principle', 11 december 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=4R4Q31e0YIc>. Deze documentaire is zogenaamd "Part 2 of an old documentary about the philosopher Straton of Stageira. First part seems to be missing." En gemaakt in samenwerking met "with Prof. Athanasios Kyratzes" (die zijn achternaam deelt met één van de schrijvers van *The Talos Principle*).

Jonas Kyratzes' aanbeveling van literaire werken om te lezen naast *The Talos Principle*,

<http://steamcommunity.com/app/257510/discussions/0/540744935336803403/>

Analyse van *The Talos Principle*:

Megan Steiner, 'Playtesting Philosophy: Identity (Re)Construction and Ethical Exploration in The Talos Principle', thesis English and American Literature, 21 maart 2016, <https://playtestingphilosophy.neocities.org/>

Tyler Freader voor The Gaming Discourse, 'Analyzing: The Philosophy of The Talos Principle', 25 december 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=g5FloMq9Lck&t=908s>

Sam Zuchchi, 21 september 2015, 'Rambling Through The Garden', <http://web.archive.org/web/20160208034910/https://killscreen.com/articles/rambling-through-garden/>

Guids voor *The Talos Principle*:

*Elisav's Guide, 'Total Achievement Guide', <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=355470944>

NoMercy Rider, 'The Talos Principle Starter Guide (Text Only)', <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=354777976>

p0rtalthumper, 'Guide to Characters and Their QR Codes', <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=652167581>

Audio-bestanden:

Audio-opnames Alex: BulletNG, 'The Talos Principle - Time Capsules from Alexandra Drennan', 3 januari 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=bmqA3pGe3Og>

Voice-overs Elohim: main_gi, 'The Talos Principle: All Elohim Dialogue Voice Lines', 29 januari 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=NgY0u-l2iF8&t=28s>

Muziek van *The Talos Principle*: GameOST, 'The Talos Principle - Soundtrack :: 01 Welcome To Heaven', 4 juli 2015, https://www.youtube.com/watch?v=N7UbiMjY5Po&list=PLWoErHnkYVYxdZ5_Hihi5LJ3nKP60YePZ (en rest van de lijst)

Playthroughs van *The Talos Principle*:

Kilosagan, 'The Talos Principle Walkthrough Part 1, A1 – No Commentary', 7 september 2015, https://www.youtube.com/watch?v=_eNR-TzBU_0&list=PL5QvsvYUYR624dtK4cQ_hww7rsSsGyg-2 (en rest van de lijst)

kinghfb, 'Tetris Sigils – Neill Plays: The Talos Principle (Prologue)', 16 december 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=1HtZ-wiDJHs&list=PLH2wfnxL4MlnCwz5jgUFXYcMWTXWiAVXn> (en de rest van de lijst) in het bijzonder: kinghfb, 'Angering the Serpent - Neill Plays: The Talos Principle (Episode 32)', 11 februari 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=7xYoqu6lOHg>

Tengu Drop, 'The Talos Principle – First Impressions: Science, Faith & Bombasticus Puzzles', 27 oktober 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=rtwC3ZjoGRA&list=PLaDGtkBY6zFmMx75bBmYCTHRBoXjPwTbc> (en rest van de lijst)

ANDERE INTERNETBRONNEN

YouTube-kanalen:

Crash Course Games (Andre Meadows e.a.), https://www.youtube.com/watch?v=QPqR2wOs8WI&list=PL8dPuuaLjXtPTrc_yg73RghJEOdobAplG

Errant Signal (Chris), <https://www.youtube.com/user/Campster>

Extra Credits (James Portnow, Daniel Floyd, e.a.), <https://www.youtube.com/user/ExtraCredits>

en de voorloper hiervan op Daniel Floyds eigen kanaal:

<https://www.youtube.com/channel/UCZdeTNJjBFMnlmFBRYyfi0g>

Folding Ideas (Dan Olson), <https://www.youtube.com/channel/UCyNtlmLB73-7gtlBz00XOQQ>

Gamemaker's Toolkit (Mark Brown), <https://www.youtube.com/user/McBacon1337>

Innuendo Studios (Ian Danskin), <https://www.youtube.com/user/mrskimps>

Noclip (Danny O'Dwyer), <https://www.youtube.com/channel/UC0fDG3byEcMtbOqPMymDNbw>

Screen Smart (Ryan Hollinger), <https://www.youtube.com/user/himynamesryan>

'Is Agent 47 A Serpent? – character profile (#3)', 10 augustus 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=rDpOAA1EOyU> (2017-12-15)

Super Bunnyhop (George Weidman), <https://www.youtube.com/user/bunnyhopshow>

Writing on Videogames (Hamish Black & Nico Bleackley),

<https://www.youtube.com/channel/UCPIWv88ZRMxCcK3BGjrX7ew>

Losse videos:

Frank Bosman in: Universiteit van Nederland, 'Waarom zitten videogames vol met religie? | RELIGIE', 19 maart 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=rvCJwxBmwRs> (2018-04-12)

Daniel Burwen, 'Narrative Mechanics – The Elements and Spaces of Interactive Storytelling', 11 december 2013, https://www.youtube.com/watch?v=_4o8_BBGL7o (2017-12-15)

LevelUpLabs, 'Story-telling as Problem Solving: Defender's Quest (GDC 2013 Narrative Summit)', 2 april 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=BXACpwUAfYA> (2017-12-15)

Shut Up & Sit Down, 'The Psychology of Why We Play – SHUX Presents', 21 februari 2018, https://www.youtube.com/watch?v=wFtw9D_OjMw (2018-05-18)

Blogs:

anoniem, *Ask a Game Dev*, <http://askagamedev.tumblr.com>

Game Design Concepts, <https://gamedesignconcepts.wordpress.com>

Gamasutra, <https://www.gamasutra.com/>

Julián Rojas Millán, *Lakitu's Dev Cartridge*, <https://lakitudecartridge.wordpress.com>

'Why Do we Play?: Aesthetics Of Play', <https://lakitudecartridge.wordpress.com/2012/12/06/why-do-we-play-aesthetics-of-play> (2017-12-15)

Frank Bosman, <https://frankgbosman.wordpress.com>

Gonzalo Frasco, <http://www.ludology.org/>

Daniel Cook, *Lost Garden*, <http://www.lostgarden.com/>

Internettijdschriften:

Gameenvironment, <http://www.gameenvironments.uni-bremen.de/>

Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, <http://gamestudies.org/0601/archive>

Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, <http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/index>

Cijfers over game-industrie:

ESA: Entertainment Software Association (april 2017). 'Essential Facts About the Computer and Video Game Industry'.

_____ (april 2018). 'Essential Facts About the Computer and Video Game Industry', http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf (2018-05-30)

Gamesmonitor. (augustus 2017). 'The Dutch Games Industry – Facts & Figures',

<https://www.dutchgamegarden.nl/wp-content/uploads/2017/08/GamesmonitorENGscreen.pdf> (2015-01-26)

ISFE: the Interactive Software Federation of Europe. <https://www.isfe.eu/industry-facts/statistics>

_____ (2012). *Videogames in Europe: consumer study - Netherlands, November 2012*. Ipsos MediaCT, http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/netherlands_-_isfe_consumer_study.pdf (2015-01-26)

_____ (2012). *Videogames in Europe: consumer study - European Summary Report, November 2012*. Ipsos MediaCT, <http://www.isfe.eu/videogames-europe-2012-consumer-study> (2015-01-26)

Newzoo. <https://newzoo.com/key-numbers/> (2018-05-30)

_____ (30 april 2018). 'Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018', <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/> (2018-05-30)

PwC: PricewaterhouseCoopers (2014). *Entertainment and Media Outlook for the Netherlands 2014-2018*.

<https://outlook.pwc.nl/outlooks/2014-2018/?action=export> (2015-01-26)

_____ (2013). 'Gaming in the Netherlands', <https://outlook.pwc.nl/outlooks/2014-2018/video-games/> (2015-01-26)

_____ 'Entertainment & Media Outlook for the Netherlands 2017-2021', video games,

<https://www.pwc.nl/en/publicaties/dutch-entertainment-and-media-outlook-2017-2021/video-games.html> (2018-05-30)

- Aarseth, Espen (2005). 'Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation'. In: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Onder redactie van Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge (Massachusetts)/London: The MIT Press, pp. 45-55.
- Arsenault, Dominic (2007 [2006]). 'Narration in the Video Game: An Apologia of Interactive Storytelling, and an Apology to Cut-Scene Lovers'. Door de auteur uit het Frans vertaald, oorspronkelijke titel 'Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo'. Masterthesis Université de Montréal.
- _____ (2014 [2013]). 'Narratology'. In: *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Mark J.P. Wolf & Bernard Perron 2013, New York/London: Routledge, pp. 475-483. ↗ online te raadplegen via: <https://www.routledgehandbooks.com/doi/10.4324/9780203114261.ch58#S299>
https://www.academia.edu/7274434/_2014_Narratology_Routledge_Companion_to_Video_Game_Studies_
- Barnard, Marcel & Stoker, Wessel (red.) (2014). *Apocalyps in kunst: Ondergang als loutering*. Zoetermeer: Meinema.
- Bogost, Ian (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge (Massachusetts)/London: The MIT Press.
- _____ (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge (Massachusetts)/London: The MIT Press.
- Bosman, Frank G.** (2010). 'In de virtuele hof van Eden: het spel zonder grenzen van 'Adams Venture' '. In: *Theologisch Debat*, nr. 7,2 (juni 2010), pp. 48-52.
- _____ (2011). 'Avatars tussen geest en lichaam: Verkenningen in theologie en gaming'. In: *Interpretatie*, nr 1. (2011), pp. 21-23.
- _____ (2012). *God is hier al! Over geloof, cultuur en theologie*. Heeswijk: Abdij van Berne.
- _____ (januari 2013). ' 'I am Legion' - Bijbelse referenties in computerspeltriologie *Mass Effect* '. In: *Interpretatie*, nr. 1 (januari 2013), pp. 20-23.
- _____ (2013). 'Christenen zijn geen Atlassen'. In: *Vrienden met de Mammon. De levensbeschouwelijke dimensie in de economie*. Onder redactie van Paul van Geest, Marcel Poorthuis, Theo Wagenaar, Alette Warringa (red.), Almere: Uitgeverij Parthenon, pp. 210-228.
- _____ (2014). 'En Isaac hilde. Godsdienstkritiek in de videogames 'The Binding of Isaac' en 'The Wrath of the Lamb' '. In: *Interpretatie*, nr. 5 (september 2014), pp. 20-23.
- _____ (2016a). 'The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games'. In: *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, vol. 11 (2016), pp. 28-45.
- _____ (2016b). 'Spelen met God: Videogames en religie'. In: *Soφie*, 6e jaargang nr. 5 (oktober 2016), pp. 34-37.
- _____ (2016c). 'The poor carpenter. Reinterpreting Christian Mythology in the Assassin's Creed Game Series'. In: *Gamevironments*, Issue 4 (2016), pp. 61-87.
- _____ (2017). 'Accept your baptism, and die! Redemption, Death and Baptism in Bioshock Infinite'. In: *Gamenvvironments*, vol. 6 (2017), pp. 100-129.
- _____ (zonder datum). 'What is your game? Proposal for an integral classification system of video games'. ↗ online te raadplegen via: https://www.academia.edu/7999429/What_is_your_game_Proposal_for_an_integral_classification_system_of_video_games
- Campbell, Heidi A. & Grieve, Gregory Price (eds.) (2014). *Playing with Religion in Digital Games*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
- Croteam (2014). *The Talos Principle Terminal Booklet*. Digitale uitgave (onderdeel van Bonus Content-DLC).
- Frasca, Gonzalo (1999). 'Ludologia kohtaa narratologist'. In: *Parnasso 3* (1999), pp. 365-371. Engelse vertaling 'Ludology Meets Narratology: Similtudes and Differences Between (Video)Games and Narrative'. ↗ online te raadplegen via: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

- _____ (2001a). 'Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. Masters thesis, Georgia Institute of Technology, Atlanta.'
 ↗ online te raadplegen via: <http://http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- _____ (2001b). 'Simulation 101: Simulation versus Representation.'
 ↗ online te raadplegen via: <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html>
- _____ (2001c). 'Rethinking Agency and Immersion: videogames as a means of consciousness-raising.'
 ↗ online te raadplegen via: <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>
- _____ (2001d). 'The Sims Grandmothers are cooler than trolls'. In: *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, vol. 1, issue 1 (juli 2001).
 ↗ online te raadplegen via: <http://gamestudies.org/0101/frasca/>
- _____ (2003a). 'Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology'. In: **The Video Game Theory Reader**. Onder redactie van Mark J.P. Wolf & Bernard Perron. New York/London: Routledge, pp. 221-235.
- _____ (2003b). 'Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place (levelUP2003)'.
 ↗ online te raadplegen via: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf
- McGonigal, Jane (²2012 [2011]). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Vintage.
- Heidbrink, Simone & Knoll, Tobias (eds.) (2014). *Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches, Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet: Religion in Digital Games*, vol. 5 (2014).
Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, vol. 6 (2014).
- Heidbrink, Simone; Knoll, Tobias & Wysocki, Jan (eds.) (2015). *Religion in Digital Games Reloaded. Immersion into the Field, Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, vol. 7 (2015).
- Duteil-Ogata, Fabienne; Jonveauz, Isabelle; Kuczynski, Liliane & Nizard, Sophie (eds.), *Le religieux sur Internet / Religion on the Web: Proceedings of the Conference by the French Association for the Social Sciences of Religion, Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, vol. 8 (2015).
Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, vol. 9 (2015).
- Heidbrink, Simone & Knoll, Tobias (eds.) (2016). *Religion in Digital Games Respawned, Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, Special Issue* vol. 10 (2016).
- Heidbrink, Simone; Knoll, Tobias & Wysocki, Jan (eds.) (2016). *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, vol. 11 (2016).
- Huizinga, Johan (1950 [1938]). *Homo Ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. In: *Johan Huizinga, Verzamelde werken V. Cultuurgeschiedenis III* (ed. L. Brummel et al.). Haarlem: H.D. Tjeenk Willink & Zoon N.V., pp. 26-246.
 ↗ online te raadplegen via: http://www.dbnl.org/tekst/huiz003homo01_01/index.php
- Hunicke, Robin; LeBlanc, Marc & Zubek, Robert (2004). 'MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research'.
 ↗ online te raadplegen via: <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>
- Jenkins, Henry (2004). 'Game Design as Narrative Architecture'. In: **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Onder redactie van Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge (Massachusetts)/London: The MIT Press, pp. 118-130.
- Jones, Steven E. (2008). *The Meaning of Video Games: Gaming and textual strategies*. New York/London: Routledge.
- Juul, Jesper (2003). 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness'. In: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Onder redactie van Marinka Copier & Joost Raessens. Utrecht: Utrecht University, pp. 30-45.
 ↗ online te raadplegen via: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
 en https://issuu.com/sjorsmartens/docs/binder_boek_levelup

- Juul, Jesper & Björk, Staffan (2012). 'Zero-Player Games, Or: What We Talk about When We Talk about Players'. Gepresenteerd op de *Philosophy of Computer Games Conference*, Madrid 2012.
 ↗ online te raadplegen via: <http://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/>
- Koenitz, Hartmut (2018). 'Narrative in Video Games'. Te verschijnen in: *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. Onder redactie van Newton Lee. Online: Springer, Cham.
 ↗ online te raadplegen via: https://www.academia.edu/35923728/Narrative_in_Video_Games?auto=download
 en https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-319-08234-9_154-1
- Murray, Janet Horowitz (²1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (Massachusetts)/London: The MIT Press.
- Raessens, Joost & Goldstein, Jeffrey (eds.) (2012). *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge (Massachusetts)/London: The MIT Press.
- Sageng, John Richard; Fossheim, Hallvard; Larsen, Tarjei Mandt (eds.) (2012). *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht/Heidelberg/New York/London: Springer Science+Business Media B.V.
- Suits, Bernard Herbert (²2005 [1978]). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.
 ↗ online te raadplegen via: <http://www.scribd.com/doc/124626959/The-Grasshopper-Games-Life-and-Utopia-Bernard-Suits>
- Valkenburg, Petti (2014). *Schermgaande jeugd: over jeugd en media*. Amsterdam: Prometheus/Bert Bakker.
- Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, Pat (eds.) (2004). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge (Massachusetts)/London: The MIT Press.
- Wolf, Mark J.P. & Perron, Bernard (2003). *The Video Game Theory Reader*. New York/London: Routledge.
- _____ (2009). *The Video Game Theory Reader 2. The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/London: Routledge.
- _____ (2013). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/London: Routledge.
- Zimmerman, Eric (2004). 'Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline'. In: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Onder redactie van Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge (Massachusetts)/London: The MIT Press, pp. 154-164.

LITERATUUR: THEOLOGIE

- Bavinck, Herman (⁴1928 [1897]). *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 2/4). Kampen: Kok.
- _____ (⁴1928 [1898]). *Gereformeerde Dogmatiek* (deel 3/4). Kampen: Kok.
 ↗ eerste druk online te raadplegen via: <http://www.neocalvinisme.nl/hb/biblio/hbbiblboek.html>
- van den Brink, Gijsbert & van der Kooi, Kees (²2012). *Christelijke dogmatiek: een inleiding*. Zoetermeer: Boekencentrum.
- Carbine, Rosemary P. & Koster, Hilda P. (eds.) (2015). *The Gift of Theology: The Contribution of Kathryn Tanner*. Minneapolis: Fortress Press.
- Fergusson, David (2007). 'Creation'. In: *The Oxford Handbook of Systematic Theology*. Onder redactie van Kathryn Tanner, John Webster & Iain Torrance. Oxford/New York: Oxford University Press, pp. 72-90.
- Harinck, George & Neven, Gerrit (red.) (2005). *Ontmoetingen met Bavinck, AD Chartas-reeks 9*. Barneveld: De Vuurbaak.
- Kesley, David (2007). 'The Human Creature'. In: *The Oxford Handbook of Systematic Theology*. Onder redactie van Kathryn Tanner, John Webster & Iain Torrance. Oxford/New York: Oxford University Press, pp. 121-139.

- Koster, Hilda P. (2015). 'Creation as Gift: Tanner's Theology of God's Ongoing Gift-Giving as an Ecological Theology'. In: *The Gift of Theology: The Contribution of Kathryn Tanner*. Onder redactie van Rosemary P. Carbine & Hilda P. Koster. Minneapolis: Fortress Press, pp. 257-284.
- McFarland, Ian (2007). 'The Fall and Sin'. In: *The Oxford Handbook of Systematic Theology*. Onder redactie van Kathryn Tanner, John Webster & Iain Torrance. Oxford/New York: Oxford University Press, pp. 140-159.
- _____ (2015). '“Always and Everywhere:” Divine Presence and the Incarnation'. In: *The Gift of Theology: The Contribution of Kathryn Tanner*. Onder redactie van Rosemary P. Carbine & Hilda P. Koster. Minneapolis: Fortress Press, pp. 59-79.
- Muis, Jan (2016). *Onze Vader: Christelijk spreken over God*. Zoetermeer: Boekencentrum.
- Oberdorfer, Bernd (2014). 'The Dignity of Human Personhood and the Concept of the “Image of God”'. In: *The Depth of the Human Person: A Multidisciplinary Approach*. Onder redactie van Michael Welker (2014). Grand Rapids (Michigan)/Cambridge: William B. Eerdmans Publishing Company, pp. 257-273.
- Tanner, Kathryn (1988). *God and Creation in Christian Theology: Tyranny or Empowerment?* Oxford/New York: Basil Blackwell.
- _____ (1993). 'Creation, Environmental Crisis, and Ecological Justice'. In: *Reconstructing Christian Theology*. Onder redactie van Mark K. Taylor & Rebecca Chopp. Minneapolis: Fortress Press, pp. 99-123.
- _____ (1994). 'The difference theological anthropology makes'. In: *Theology Today*, 50 no. 4 (januari 1994), pp. 567-579.
- _____ (2003a). 'Creation *Ex Nihilo* as Mixed Metaphor'. In: *Modern Theology*, 29 no. 2 (april 2013), pp. 138-155.
- _____ (2003b). 'Is God in Charge?'. In: *Essentials of Christian Theology*. Onder redactie van William C. Placher. Louisville (Kentucky): Westminster John Knox Press, pp. 116-131.
- Theissen, Gerd (2014). 'Sarx, Soma, and the Transformative *Pneuma*: Personal Identity Endangered and Regained in Pauline Anthropology'. In: *The Depth of the Human Person: A Multidisciplinary Approach*. Onder redactie van Michael Welker (2014). Grand Rapids (Michigan)/Cambridge: William B. Eerdmans Publishing Company, pp. 166-185.
- Welker, Michael (ed.) (2014). *The Depth of the Human Person: A Multidisciplinary Approach*. Grand Rapids (Michigan)/Cambridge: William B. Eerdmans Publishing Company.

OVERIGE LITERATUUR

- Benjamins, Rick (2008). *Een en Ander: De traditie van de moderne theologie*. Kampen: Kok.
- Biletzki, Anat and Matar, Anat, 'Ludwig Wittgenstein'. In: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2016 Edition), Edward N. Zalta (ed.).
 ↗ online te raadplegen via: <https://plato.stanford.edu/archives/fall2016/entries/wittgenstein/> (2017-10-23).
- van Bork, G.J.; Delabastita, D.; van Gorp, H.; Verkruijsse, P.J.; Vis, G.J. (2012 - ...). *Algemeen Letterkundig Lexicon*.
 ↗ online te raadplegen via: http://dbnl.nl/tekst/dela012alge01_01/ (2018-04-11)
- Ganzevoort, Ruard (2006). *De hand van God en andere verhalen: Over veelkleurige vroomheid en botsende beelden*. Zoetermeer: Meinema.
- Jardine, Lisa (2011). *Hoe Homo Ludens voortleeft: Van Huizinga tot Zemon Davis en daarna (Huizinga-lezing 2010)*. Vertaald door Mario Molegraaf. Amsterdam: Prometheus/Rotterdam: NRC Handelsblad.
- Marsh, Clive (2007). *Theology goes to the movies: An introduction to critical Christian thinking*. London/New York: Routledge.
- Tran, Jonathan (2006). 'Linguistic Theology: Completing Postliberalism's Linguistic Task'. In: *Modern Theology*, 33 issue 1 (januari 2007), pp. 47-68. Als eerst gepubliceerd op 8 november 2016.
 ↗ online te raadplegen via: <https://onlinelibrary-wiley-com.vu-nl.idm.oclc.org/doi/full/10.1111/moth.12309> (2018-06-18)
- Wassenaar, Bram (2014). *Games: een bemiddelend ethisch spel – de ethische dimensie van games onderzocht*. Bachelorscriptie Godgeleerdheid Universiteit Utrecht.
 ↗ online te raadplegen via Igitur – Utrecht: <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/292016>

Overzicht van alle bijlagen:

- Bijlage A: Verklarende woordenlijst van 'gamejargon'
- Bijlage B: Aspecten van de Wijsbegeerte der wetsidee
- Bijlage C: Overzicht van definities van 'spel', 'spelen', en 'computergames'
- Bijlage D: Beschrijving van narratieve benaderingen, ludologie, en hun debat
- Bijlage E: Overzicht van theologische verwijzingen in *The Talos Principle*
- Bijlage F: Bartles taxonomie van typen spelers
- Bijlage G: Gamegenres of Taxonomieën van typen games

BIJLAGE A: VERKLARENDE WOORDENLIJST

Zie voor letterkundige termen: dbnl, *Algemeen Letterkundig Lexicon*. <http://dbnl.nl/>

Zie voor computergametermen bijvoorbeeld: <http://wiki.polycount.com/wiki/VideoGameDesignTerms>

4X-game = *een strategische game waarin spelers een rijk beheersen en de activiteiten kunnen worden samengevat als 'eXplore, eXpand, eXploit, en eXterminate'*

artefact = *een ding, een object dat is gemaakt en/of bewerkt*

aspect = 1. (algemeen) *een onderdeel van iets dat apart beschouwd wordt* | 2. (specifiek) *een van de apart onderscheiden aspecten of zijden van de werkelijkheid in de filosofie van de wijsbegeerte der wetsidee / de aspectenleer*

computergame = *een computerprogramma ontworpen als spel*

FPS = *F*irst *P*erson *S*hooter, *schietspel dat vanuit het perspectief van de speler zelf wordt gespeeld*

game = *de verkorte vorm van computergame (zie aldaar)*

gamedesigner = *een ontwerper van een game*

gameplay = 1. *de spelervaring van een speler tijdens het spelen* | 2. *de overkoepelende spelervaring* | 3. *de spelervaring zoals die door de gamedesigners beoogd werd*

game(play) mechanic = *spelmechanisme, een specifiek ludisch onderdeel van een game*

ingame = *binnen de game*

interactief = *niet-statistisch, de mogelijkheid tot handelen en feedback dat handelen krijgen*

interactiviteit = *de mate van mogelijke interactie, de eigenschap tot interactie hebbend*

ludologie = *de studie naar computergames die zich concentreert op de spelkenmerken*

ludisch = *afgeleid van ludus, Latijn voor spel, op het spel betrekking hebbende*

MMO = *M*assively *M*ultiplayer *O*nline [game], *type game dat via het internet wordt gespeeld tegelijk samen met veel andere spelers*

narratief = 1. *verhaal* | 2. *boodschap die gecommuniceerd wordt*

narratieve benadering = *een benadering die zich concentreert op de narratieve elementen van het onderzoeksobject*

narrativiteit = *het geheel van alle narratieve aspecten/elementen*

narratologie = 1. *vertelkunde, vertelstudie* | 2. *letterkundige beweging die opkwam uit het structuralisme*

NPC = *N*on-*p*layable *c*haracter, *spelkarakter die de speler niet kan besturen*

PC = 1a. *player* *c*haracter, *het spelkarakter, het personage dat door de speler bestuurd en gespeeld wordt* 1b. *playable* *c*haracter, *een personage die een speler kan kiezen om mee te spelen* | 2. *p*ersonal *c*omputer

RPG = *R*ole-*p*laying *G*ame, *een game waarbij de nadruk ligt op mogelijkheid voor de speler om één van meerdere rollen te spelen*

RTS = *R*eal-*t*ime *S*trategy [game], *een strategische game waarbij de voortgang niet in beurten is, maar in 'realtime'*

sandbox game = *een gamegenre waarbij de speler veel mogelijkheden krijgt om vrijelijk mee te spelen*

spel = 1. *een vrijwillige activiteit waarin deelnemers spelregels accepteren en zich vrijwillig daaraan binden* | 2. *een afgebakende periode van spel, de activiteit van spelen* | 3. *het geheel van spelregels* | 4. *het geheel van objecten dat nodig is om te spelen (bijvoorbeeld: een computergame)*

spelen = *bezig zijn in een spel (zie: gameplay)*

story = "all events in a narrative, whether explicitly presented or inferred by the viewer"³¹¹ (zie: verhaal 1)

tutorial = *in games de uitleg en het oefengedeelte waarin de speler de basisvaardigheden om te kunnen spelen krijgt uitgelegd*

verhaal = 1. *beschrijving van het geheel van gebeurtenissen* | 2. *afgeronde verteelheid van gebeurtenissen*

311 Bordwell & Thompson 1997:66; geciteerd in: Newman 2004, *Videogames*, 97.

In de wijsbegeerte der wetsidee of aspectenleer worden in totaal vijftien verschillende aspecten onderscheiden.³¹² Al de aspecten zijn gekarakteriseerd naar hun eigen inhoud. Zo gaat het aritmetisch aspect over hoeveelheid en het biotisch aspect over leven. Die inhoud van een aspect wordt beschreven in hun bijbehorende zinkern. In de tabel hieronder volgt een overzicht van de aspecten. In de linkerkolom staan de aspecten, in de rechterkolom volgt de beschrijving van de eigen aard van dat aspect, de zinkern.³¹³

	<i>Aspect</i>	<i>Zinkern</i>
1.	aritmetische/getalsmatige	<i>discrete kwantiteit, hoeveelheid</i>
2.	ruimtelijke	<i>uitgebreidheid, continue uitgebreidheid</i>
3.	kinematische	<i>beweging, continue beweging</i>
4.	fysische/fysisch-chemische/materiële	<i>energie, interactie, wisselwerking</i>
5.	biotische	<i>leven, organische, vegetatieve, vitale</i>
6.	psychische	<i>gevoel, sensitieve, zintuigelijke</i>
7.	analytische	<i>logische, redelijke, analytische onderscheiding, bewuste onderscheiding</i>
8.	formatieve/historische/culturele	<i>beheerste vorming, vrijheidsmacht, macht, heerschappij</i>
9.	linguïstische/talige	<i>duiding, betekenis, symbolische betekenis</i>
10.	sociale	<i>omgang, verkeer, verbondenheid, samenhang</i>
11.	economische	<i>beheer van schaarse goederen, rentmeesterschap, vruchtbaarheid, productiviteit</i>
12.	esthetische	<i>harmonie, schoonheid, zinspelning, vol schakering</i>
13.	juridische	<i>vergelding, gerechtigheid, recht</i>
14.	ethische/morele	<i>liefde, zorg, trouw, dienstbaarheid</i>
15.	pistische	<i>transcendentale zekerheid, betrouwbaarheid, geloof, geloofwaardigheid, vastheid</i>

tabel A: overzicht van de aspecten met de omschrijving van hun inhoud.

Er is een tweedeling te maken, door de eerste vijf aspecten samen te nemen en de latere tien aspecten samen te nemen. De eerste vijf aspecten vormen de niet-intentionele, fysieke natuur van artefacten; de latere aspecten de intentionele en functionele natuur van artefacten.³¹⁴

Bronnen bijlage B:

Verkerk, Maarten J.; Van der Stoep, Jan; Hoogland, Jan; De Vries, Marc J. 2007. *Denken, ontwerpen, maken: Basisboek techniekfilosofie*. Amsterdam: Uitgeverij Boom.

Vollehoven, Dirk H. T. ([1967] 2005). *Isagoogè Philosophiae*. Sioux Center: Dordt College Press.

van Woudenberg, René (²2004). *Gelovend denken: Inleiding in een christelijke filosofie*. Nr. 7 in de reeks Verantwoording. Amsterdam: Buijten & Schipperheijn Motief.

Dooyeweerd, Herman (1935-1936). *De Wijsbegeerte der Wetsidee*, deel 1-3. Amsterdam: Paris.

_____ (1969). *A New Critique of Theoretical Thought*, volume 1-3. The Presbyterian and Reformed Publishing Company.

van Riessen, Hendrik (1949). *Filosofie en Techniek*. Proefschrift. Kampen: J. H. Kok nv.

312 Voor de volledigheid moet vermeld worden dat Dooyeweerd naast deze vijftien aspecten, ook nog een tijdsaspect onderscheiden wordt.

313 Dit figuur komt grotendeels overeen met figuur 4.3 uit Verkerk e.a. 2007, *Denken, ontwerpen, maken*, 99. Zie ook hoofdstuk III van Van Woudenberg ²2004, *Gelovend denken: Inleiding in een christelijke filosofie* waarin al deze aspecten afzonderlijk worden besproken.

314 Zie figuur 6.2 in: Verkerk e.a. 2007, *Denken, ontwerpen, maken*, 156.

In deze bijlage geef ik een overzicht van mijn onderzoek naar definities van 'spel', 'spelen', en 'computergames'. Naast empirische *hands on* ervaringen, legt dit de basis voor mijn begrip van wat een computergame is. In de eerste plaats is een computergame een specifiek soort spel. Daarom maak in C1 een rondgang langs enkele definities van 'spel' en 'spelen'. In C2 focus ik vervolgens op het specifieke van computergames. Uit dit onderzoek heb ik vervolgens zeven karakteristieke kenmerken gedestilleerd die ik van belang acht voor de analyse van games.

C1. VAN EEN RONDGANG LANGS DEFINITIE VAN 'SPEL' EN 'SPELEN'

In ons nadenken over wat een spel is, kunnen we niet om het standaardwerk van **Johan Huizinga** uit 1938 heen: *Homo Ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Huizinga gebruikt spel c.q. spelen als lens om de cultuur te begrijpen. In zijn voorrede schrijft Huizinga daarover:

“Sinds langen tijd ben ik steeds stelliger tot de overtuiging gekomen, dat menselijke beschaving opkomt en zich ontplooit in spel, als spel. (...) Immers het was voor mij niet de vraag, welke plaats het spel temidden van de overige cultuurverschijnselen inneemt, maar in hoeverre de cultuur zelf spelkarakter draagt.”³¹⁵

Huizinga vat spel op als een cultuurverschijnsel,³¹⁶ maar acht spel en spelen daarbij van dusdanig belang, dat hij de mens als *homo ludens* karakteriseert (naast *homo sapiens* en *homo faber*). Spelen is volgens Huizinga een even essentiële functie als maken.³¹⁷ Spelen is dus niet zomaar een verschijnsel. Huizinga's definitie luidt:

“[S]pel is een vrijwillige handeling of bezigheid, die binnen zekere vastgestelde grenzen van tijd en plaats wordt verricht naar vrijwillig aanvaarden doch volstrekt bindenden regel, met haar doel in zich zelf, begeleid door een gevoel van spanning en vreugde, en door een besef van ‘anders zijn’ dan het ‘gewone leven’. Aldus bepaald schijnt het begrip geschikt, alles wat wij spel noemen, van dieren, kinderen en volwassen mensen te omvatten, behendigheids-, kracht-, vernuften kansspelen, op- en uitvoeringen. Deze categorie spel scheen als een der meest fundamentele geestelijke elementen van het leven te mogen worden aangemerkt.”³¹⁸

Als startpunt voor ons nadenken over spel is deze definitie een bruikbaar begin, omdat het ons duidelijk maakt dat spel een hele brede basis heeft. Nadeel van deze omschrijving van Huizinga is dat de definitie zo breed is dat bijna alle activiteiten eronder vallen, niet alleen van mensen maar ook van dieren.

Roger Caillois bouwde kritisch voort op Huizinga's denken. Caillois kwam in 1958 met zijn boek *Les jeux et les hommes*, in 1961 met *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*, en in 1967 met een nieuwe editie van zijn boek uit 1958.³¹⁹ Ook Caillois vond het moeilijk om tot een sluitende definitie van 'spel' te komen. In plaats daarvan noemt Caillois zes fundamentele kenmerken van spel:

1. it is free, or not obligatory
2. it is separate from the routine of life, occupying its own time and space
3. it is uncertain, so that the results of play cannot be pre-determined and the player's initiative is involved
4. it is unproductive in that it creates no wealth, and ends as it begins economically speaking
5. it is governed by rules that suspend ordinary laws and behaviours and that must be followed by players
6. it involves imagined realities that may be set against 'real life'.³²⁰

Verder onderscheidde Caillois vier categorieën van 'spel': *agon* (competitie, bijvoorbeeld Go of schaken), *alea* (kans, bijvoorbeeld een gokautomaat), *mimicry/mimesis* (een rol spelen), en *ilinx* (ervaring van sensatie door verandering van perceptie, bijvoorbeeld een achtbaanrit).

Verskillende spellen kunnen aan de hand van deze categorieën beschreven worden. De meeste spellen zijn een mix van bovenstaande categorieën. Zo heeft poker zowel *agon* als *alea*.

315 Huizinga 1950 [1938], *Homo Ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, 26.

316 Huizinga 1950 [1938], *Homo Ludens*, 27: “Spel wordt hier opgevat als een cultuurverschijnsel, niet of niet in de eerste plaats als een biologische functie, en behandeld met de middelen van een cultuurwetenschappelijk denken.”

317 Huizinga 1950 [1938], *Homo Ludens*, 26.

318 Huizinga 1950 [1938], *Homo Ludens*, 56.

319 Caillois 1967 [1957], *Les jeux et les hommes*. Parijs: Gallimard. Caillois 1958, *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Parijs: Gallimard. Zie https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Jeux_et_les_Hommes en https://fr.wikipedia.org/wiki/Roger_Caillois (24-10-2017)

320 Caillois 1958, *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Zie https://en.wikipedia.org/wiki/Roger_Caillois (24-10-2017)

Ten slotte zag Caillois een 'polariteit' van twee typen, of manieren waarop spelen vorm krijgt: *paidia* en *ludus*.³²¹ *Paidia* is improvisatie, vrije fantasie, en de regels worden bedacht tijdens het spelen. Daartegenover staat *ludus*, waarin de regels van tevoren vast liggen en die daarom vaak meer inzicht of vaardigheden vragen.

Bernard Suits benadrukt in zijn beschrijving van wat spelen is, net als Huizinga en Caillois, zowel het vrijwillige karakter van spel als de noodzaak voor spelregels:

"To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude]. I also offer the following simpler and, so to speak, more portable version of the above: playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles."³²²

Tot slot wil ik in onze rondgang langs definities van 'spel' en 'spelen' nog het onderscheid noemen dat **Eric Zimmerman** maakt voor spelen. Ondanks zijn voorbehoud dat hij in zijn artikel slechts concepten beschrijft en geen nauwkeurige definities geeft, acht ik zijn bijdrage 'Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline' zeer zinvol. Deze vier belangrijke concepten zal ik ook bespreken, zij het in een andere volgorde. Net als Zimmerman, meen ik dat deze vier begrippen elkaar overlappen en kruisen op meerdere manieren.

Zimmerman onderscheidt drie categorieën van 'play': 1) Game play, or the formal play of games; 2) Ludic activities, or informal play; 3) Being playful, or being in a play state of mind.³²³ Daarna komt Zimmerman met zijn definitie:

"Play is the free space of movement within a more rigid structure. Play exists both because of and also despite the more rigid structures of a system."³²⁴

Verder zegt Zimmerman hierover: "This definition of play is about relationships between the elements of a system."³²⁵ Tegelijk erkent Zimmerman hierbij ook de enorme reikwijdte die spelen en spel hebben: "Play can manifest in a dizzying variety of forms, from intellectual and physical play to semiotic and cultural play."³²⁶

C2. NAAR EEN SPECIFIEKE DEFINITIE VAN 'COMPUTERGAMES'

We maken nu de overgang van het algemene nadenken over 'spel', naar specifiek wat kenmerkend is voor een 'computergame'. Een computergame is een specifiek soort spel. De kenmerken van 'spel' gelden dus ook computergames. Dat geldt dus ook voor moeite om tot een definitie te komen. Bovendien zijn we in een taalspel terecht gekomen, omdat het woord 'game' in het Engels voor alle soorten spel wordt gebruikt. Niet alle auteurs specificeren of hun definitie van 'game' alleen van toepassing is op computergames of ook breder. Ik analyseer beide concepten, zowel 'spel' als '(computer)game', omdat begrip van beiden ons meer grip en aanknopingspunten geeft voor het debat tussen twee belangrijke benaderingswijzen van (computer)games.³²⁷

John Richard Sageng, Hallvard Fossheim en Tarjei Mandt Larsen geven in de inleiding van hun boek *The Philosophy of Computer Games*, de volgende definitie:

"a computer game is a game played with the primary aid of computing power."³²⁸

In hun toelichting maken ze duidelijk waarom andere benamingen zoals 'video game', 'digital game' of 'electronic game' niet accuraat zijn.³²⁹

321 Caillois 1967 [1957], *Les Jeux et les Hommes*. Parijs: Gallimard. Zie https://en.wikipedia.org/wiki/Roger_Caillois (25-10-2017)

322 Suits 2005 [1978], *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, 41.

323 Zimmerman 2004, 'Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline', 159.

324 Zimmerman 2004, 'Narrative, Interactivity, Play, and Games', 159.

325 Zimmerman 2004, 'Narrative, Interactivity, Play, and Games', 159.

326 Zimmerman 2004, 'Narrative, Interactivity, Play, and Games', 159.

327 Zie '2.4.1 Verschillende benaderingen van een game: beschrijving van ludologie en narratologie'.

328 Sageng, Fossheim, Larsen 2012, *The Philosophy of Computer Games*, 4.

329 "Common terms for the games at issue are "computer games", "video games", "digital games" and "electronic games". These terms, however, tend to pick out somewhat different classes of objects. In the consumer market, the most widely used term is probably "video game", but this word is used in more than one sense. Some will use "video game" exclusively about games played on game consoles, while others use the term about games played on personal computers and handheld devices as well. The term "electronic games", on the other hand, might include board games with electronic circuitry, some modern slot machines and some electronic toys. The common term "digital game" includes sound based games and games that outputs to a visual screen, but excludes analog computing games like *Tennis for Two*, one of the earliest computer games. In some contexts in the marketplace, the term "computer game" is often taken to mean a game played on a personal computer and not on console systems." Sageng, Fossheim, Larsen 2012, *The*

Gonzola Frasca start zijn masterthesis 'Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate' met eenzelfde brede definitie, waarin hij de computer hardware basis onderschrijft:

"any forms of computer based entertainment software, either textual or image based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment."³³⁰

Frasca erkent dat dit games niet ontologisch beschrijft. Frasca gaat daarom ook te rade bij Huizinga, Wittgenstein, en Caillois. Frasca haakt aan bij Caillois' onderscheid tussen de speltypen *paidia* en *ludus*.³³¹ Frasca laat zien dat deze twee verschillende typen spel ook in de computeromgeving voorkomen. Want het is de speler zelf die het type spel bepaalt! Als voorbeeld geeft Frasca een missie in *Microsoft Flight Simulator*. De game kan stellen dat die missie geslaagd is met een juiste landing. Maar de speler kan ook beslissen rond te vliegen en heel andere doelen nastreven. Het is daarom belangrijk om te beseffen dat "[a]ny object and space, concrete or abstract, real or simulated, could be used for *paidia* and could be used for creating a *ludus*. It is the player and not the designer who decides how to use a toy, a game, or a videogame. The designer might suggest a set of rules, but the player has always the final decision."³³²

Jesper Juul maakte ook een overzicht van definities van 'spel', waarbij hij onder andere ook Huizinga, Caillois en Suits citeert.³³³ Opvallend is dat in al de definities die Juul bespreekt, regels en 'systeem' vaker worden genoemd. Daarnaast wordt door allemaal verwezen naar een doel of uitkomst. Salen en Zimmerman spreken zelfs over 'een kwantificeerbare uitkomst'.³³⁴ Een game als computerprogramma begrepen moet inderdaad aan veel concepten een rekenkundige waarde toekennen, maar hierbij wordt vergeten dat het de speler is die het type spel bepaalt (Frasca). En dat terwijl Juul in zijn eigen definitie wel veel aandacht voor de speler:

"A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable."³³⁵

Problematisch in Juuls artikel is dat hij in zijn introductie al de grenzen heeft bepaald wat wel en wat niet tot de categorie 'spel' behoort: "I will assume that *Quake III*, *EverQuest*, *checkers*, *chess*, *soccer*, *tennis*, *Hearts*, *Solitaire* and *pinball* are games; that open-ended simulation games such as *Sims* and *Sim City*, gambling, and games of pure chance are borderline cases; and that traffic, war, hypertext fiction, free-form play and ring-a-ring-a-roses are not games."³³⁶

Ook maakt Juul zich wel heel makkelijk af van het verhalende aspect van elk spel, door domweg te stellen "The issue of fiction in games is tricky since it depends much on the games we are looking at. For the time being, suffice to say that *some* games have a fictional element, but that it is not universal to games."³³⁷ Ik kom hier nog op terug in 2.3.1, waar ik juist zal betogen dat het verhalende element wel degelijk universeel is aan elk spel.

Vanuit **de aspectenleer** kan een game omschreven worden als een technisch en cultureel artefact. Alle aspecten komen daarin mee. Met name is er aandacht voor de funderende functie (formatief, want gemaakt door mensen), de kwalificerende functie, en de werkingsfunctie. Het debat over de aard van computergames draait met name om het verstaan van wat die kwalificerende functie en werkingsfunctie zijn.

Games begrepen als computerprogramma en technisch artefact geeft aandacht voor hun technologische basis en digitale kant. Maar mijns inziens is het culturele aspect kwalificerend, omdat games gebruikt worden op spelers een (digitale) omgeving te bieden waarbinnen ze interactief kunnen handelen. Games creëren daartoe een spelomgeving of spelwereld met regels. De werkingsfunctie is gelegen in het vermogen om een speler mee te nemen in die spelwereld en zich te laten committeren aan de spelregels. Er is een bepaalde houding van de speler nodig. Zoals Juul dat verwoordt: "[I]t is part of what we may term the "game contract" or *lusory attitude* (Suits, p.38-40) that the player agrees to by playing".³³⁸

Philosophy of Computer Games, 4.

330 Frasca 2001a, 'Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. Masters thesis, Georgia Institute of Technology, Atlanta', 4.

331 Frasca 2001a, 'Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate', 6-14.

332 Frasca 2001a, 'Videogames of the oppressed', 14.

333 Juul 2003, 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness'. In: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, onder redactie van Marinka Copier & Joost Raessens, pp. 30-45.

334 "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome." Salen & Zimmerman 2003, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge (MA)/London: MIT Press, 96; geciteerd in Juul 2003, 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness'.

335 Juul 2003, 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness', 35.

336 Juul 2003, 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness', 31.

337 Juul 2003, 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness', 33, cursivering in origineel.

338 Juul 2003, 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness', 38. De verwijzing naar Bernard Suits is naar Suits 1987, *The Grasshopper*.

Games kunnen dit doen omdat ze aansprekend zijn voor de speler en een spelwereld oproepen. Als zodanig doen games een beroep op het voorstellingsvermogen van de speler. Dit interpretatieproces hoort bij het talige aspect, wat als zinkern duiding en (symbolische) betekenis heeft.³³⁹ Games als cultureel artefact zijn betekenisdragers die normatief geladen zijn. Die normen hebben onder meer betrekking op het sociale, esthetische, morele, en pistische³⁴⁰ aspect.

Tot slot een definitie van **Frank Bosman**, die oog heeft voor die belangrijke betekenisdragende functie van games:

“Video games are digital (interactive), playable (narrative) texts. As a text, a video game is an object of interpretation. As a narrative, it communicates meaning. As a game, it is playable. And as a digital medium, it is interactive.”³⁴¹

Zeer opvallend in deze definitie is dat Bosman games primair typeert als *tekst*. Het is bovendien een tekst die *narratief* is, die dus bepaalde betekenissen communiceert. Games zijn ook een bepaald type *medium*: digitaal en (daarmee) interactief. Bosmans definitie vertoont daarmee overeenkomsten met die van Bogost, die games typeert als “an expressive medium” die representeren hoe echte en bedachte systemen werken en de speler uitnodigen tot interactie en interpretatie.³⁴²

339 Verkerk e.a. 2007, *Denken, ontwerpen, maken*, 99.

340 Het ‘pistische’ of ‘geloofsaspect’ gaat over geloof, geloofwaardigheid, betrouwbaarheid, transcendentale zekerheid. Net zoals de ethiek morele uitspraken onderzoekt, onderzoekt de theologie de geloofsuitspraken die gedaan worden. In games gaat dat vaak over uitspraken over hoe de wereld in elkaar zit of zou moeten steken, over goed en kwaad, over het omgaan met schuld, en over welke zaken verlossing (kunnen) bieden.

341 Bosman 2016a, ‘The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games’, 33.

342 “Videogames are an expressive medium. They represent how real and imagined systems work. They invite players to interact with those systems and form judgments about them.” Bogost 2006, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, viii. Als je een spelsysteem beoordeelt, zit je al midden in het interpretatieproces.

In deze bijlage beschrijf ik de twee belangrijkste scholen van onderzoeksbenaderingen van games: narratieve benaderingen en de ludologie. Tot slot schetst ik kort het debat c.q. de onenigheid tussen deze twee scholen.

D1. BESCHRIJVING VAN NARRATIEVE BENADERINGEN (IN HET BIJZONDER DE NARRATOLOGIE)

Narratieve benaderingen onderzoeken het verhalende karakter van hun onderzoeksobjecten. In de eerste plaats gaat het daarbij om teksten, maar vroeg kwam het besef dat ook andere dingen 'vertellen', communiceren, boodschappen uitdragen. In de meest radicale variant kom je op uitspraken als: 'Alles is tekst.' De narratieve benaderingen leggen dus de nadruk op het talige aspect.

In het onderzoek naar games worden de narratieve benaderingen vaak 'narratologie' genoemd. Dat is verwarrend, omdat niet altijd helder is of de algemene 'vertelstudie' wordt bedoeld, of de beweging die opkwam uit het structuralisme. In het laatste geval klinkt er ook specifiek ideologisch gedachtegoed mee in het debat met de ludologie. In algemene zin kan de 'narratologie' of 'vertelstudie' gedefinieerd worden als:

“theorie van verhalende teksten en meer specifiek de studie van hun kenmerken (afbakening t.o.v. niet-verhalende teksten: narrativiteit) en de beschrijving van een narratief systeem en van de variatiemogelijkheden bij de concretisering van dat systeem.”³⁴³

Specifiek en strikt genomen is de 'narratologie' de benaming voor een beweging die opkwam uit het **structuralisme**, “the belief that phenomena of human life are not intelligible except through their interrelations. These relations constitute a structure, and behind local variations in the surface phenomena there are constant laws of abstract culture.”³⁴⁴ De narratologische benaderingen in het onderzoek naar games, zo laat Dominic Arsenault zien, hebben specifiek hun wortels in het Frans structuralisme.³⁴⁵

“This movement was a paradigm shift, more than a single and precise theory and centered on the belief that the structuring elements and relationships that bind semantic units together form a superstructure of meaning, which must be studied if we are to really understand the events and objects that are spawned through this structure. Given how games remain a process that unfolds from a core structure of rules, structuralism made the connection between game and narrative all the more visible.”³⁴⁶

Volgens Arsenault zijn narratologische ideeën over spel en narrativiteit verbonden met die van Roger Caillois' *agon*-spelcategorie³⁴⁷ en benadrukken ze “the importance of conflict as a component of narrative.”³⁴⁸ Volgens deze narratologische benaderingen zorgt het conflict in verhalen dus voor *agon*, en een verhaal (narratief) draagt dus altijd “something of a game-like quality to it”.³⁴⁹ Maar zoals we zullen zien, benadrukken ludologische benaderingen juist het onderscheid tussen spel en verhaal.

Als er over narratologie wordt gesproken, is het dus raadzaam om nauwkeurig na te gaan wat we precies mee bedoeld wordt. Bovendien moet bedacht worden dat de ontwikkeling van narratieve benaderingen niet stilstaan. Met de postmoderniteit kwam ook kritiek op het structuralisme, het 'poststructuralisme'. In deze lijn zijn Ian Bogost en Dominic Arsenault te plaatsen. Zij nemen daarbij een nieuwe positie in het debat over de verhouding tussen narratieve en ludologische benaderingen.

D2. BESCHRIJVING VAN LUDOLOGIE

De ludologie begon als tegenbeweging tegen de narratieve benaderingen van games, die in haar ogen geen recht deden aan dit unieke medium. De ludologie stelt daarom 'het eigene' van games centraal, met een sterke nadruk op *gameplay* en *game mechanics*. Verhaal of narrativiteit werden taboe verklaard.

343 Van Bork e.a. 2012, *Algemeen Letterkundig Lexicon*, lemma 'narratologie', http://dbnl.nl/tekst/dela012alge01_01/dela012alge01_01_03092.php (2018-04-13).

344 Simon Blackburn 2008, *Oxford Dictionary of Philosophy, second edition revised*, Oxford: Oxford University Press; geciteerd in: 'Structuralism', <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Structuralism&oldid=824008927> (2018-2-6).

345 Het structuralisme worden twee scholen onderscheiden: het Tjechisch of Praags structuralisme, en het Frans structuralisme. Van Bork e.a. 2012, *Algemeen Letterkundig Lexicon*, lemma 'structuralisme', http://dbnl.nl/tekst/dela012alge01_01/dela012alge01_01_03046.php (2018-04-16).

346 Arsenault 2014, 'Narratology', 1-2 (verschenen als lemma in: *The Routledge Companion to Video Game Studies*).

347 Specifiek gaat het om Roland Barthens ideeën over narrativiteit en spel in het narratologische blad *Communications* (1966).

348 Arsenault 2014, 'Narratology', 2.

349 Arsenault 2014, 'Narratology', 2.

De term 'ludologie' werd in 1997 met betrekking tot computergames geïntroduceerd door Gonzalo Frasca in *The Cybertext Yearbook*.³⁵⁰ Arsenault citeert de brede omschrijving van 'ludologie' die Frasca in 1999 geeft: "a discipline that studies game and play activities."³⁵¹ Echter, hét onderzoeksobject van de ludologie zijn computergames.

D3. HET DEBAT TUSSEN LUDOLOGIE EN NARRATIEVE BENADERINGEN

1997 was ook het jaar dat de twee benaderingen van games beide belangrijke publicaties voortbrachten. Janet Murray vertegenwoordigde met *Hamlet on the Holodeck* een narratieve benadering, terwijl Espen Aarseth kwam met het ludologische³⁵² *Cybertext: Perspectives of Ergodic Literature*. "For Aarseth, the fundamental differences between narratives and games required that researchers develop novel frameworks and methods for studying the latter; for Murray, the computer as a medium and the principles of interactivity (including video games) were hinting at new narrative forms and modes, with a potential yet to be charted out."³⁵³

De toon in dit fundamentele debat was fel, maar tot veel wederzijds begrip heeft het niet geleid. Een te rigoureuze afwijzing van alle narratieve benaderingen door de ludologie maakte de voorstanders van narratieve benaderingen doof voor de terechte kritiek van de ludologen. Het hielp niet dat beide kampen het debat vervolgens afdeden als een 'non-event'. Arsenault: "Janet Murray remarked that "The ludology vs narratology argument can never be resolved because one group of people is defining both sides of it. The "ludologists" are debating a phantom of their own creation" (Murray, 2005, p. 3), echoing Gonzalo Frasca's previous interrogation: "Who are the narrativists?" (Frasca, 2003a)."³⁵⁴

In het internetartikel 'Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place' gaat Frasca verder in op stand van het debat tussen ludologie en narratologie. Ook Frasca wil onderscheid maken tussen het specifieke onderzoeksgebied van de narratologie enerzijds, en algemene narratieve benaderingen anderzijds. Frasca neemt het voorstel van Micheal Mateas over om in plaats van de 'narratoloog' te spreken over de 'narrativist', wanneer iemand bedoeld wordt die gebruik maakt van "narrative and literary theory as the foundation upon which to build a theory of interactive media".³⁵⁵

Frasca maakt duidelijk dat er veel misverstanden zijn in het debat. Deels heeft dat te maken met het toeschrijven van overtuigingen aan iemand zodra hij of zij het label 'ludoloog' of 'narrativist' heeft gekregen. Maar Frasca is ook partijdig in zijn weergave. De beschuldigingen van 'kolonialisme' en 'imperialisme' door andere dan ludologische benaderingen (vooral narratieve), worden vergoelijkt met de opmerking dat "the "colonization" from other fields should be seen in the context of researchers that are working to provide independence for a new field of study."³⁵⁶ Er is echter wel degelijk een verschil tussen het willen creëren van eigen onderzoeksveld of -methode, en tussen het afwijzen van andere onderzoeksmethoden. De framing van Aarseth dat de vraag "whether games can be said to be "texts", and thereby subject to a textual-hermeneutic approach" is een 'academisch politiek vraag' of zelfs "a fight for academic influence over what is perhaps the dominant contemporary form of cultural expression"³⁵⁷ (Aarseth bedoelt games), getuigt niet van een open blik naar andere vakgebieden. Het is eerder een vreemd soort angst dat games verkeerd begrepen zullen worden.³⁵⁸ Maar daarachter schuilt dus een diepgevoelde overtuiging dat games wél dit zijn en níét dat. En daarmee zijn we terug bij definitiekwesties en het algemeen verstaan van games. Het zou echter arrogant zijn om te claimen dat games alleen op één manier begrepen kunnen worden of dat games eigenlijk alleen op deze of deze manier benaderd mogen worden. De ruimte die ludologen willen voor hun benadering, zou hen er ook toe moeten zetten om principieel ruimte te geven aan andere benaderingen.

350 In Frasca & Eskelinen 1997, *The Cybertext Yearbook*; aldus de redactionele toelichting op noot 1 van Jenkins 2004, 'Game Design as Narrative Architecture', in: *First Person*, 129. Volgens Frasca werd de term al eerder gebruikt (sinds 1982 volgens Jesper Juul), maar werd toentertijd in een andere betekenis gebruikt. Zie Frasca 2003b, 'Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place (levelUP2003)'.
351 Frasca 1999, 'Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative'; geciteerd in: Arsenault 2014, 'Narratology', 2.

352 Volgens Frasca heeft Aarseth "has never used the term "ludology" on any of his writings." Frasca 2003b, 'Ludologists love stories, too'. Echter, prominente ludologen zoals Markku Eskilén, Jesper Juul, en Gonzalo Frasca zelf baseren zich op Aarseth' werk. En in de bundel *First Person* in het deel over ludologie bekent Aarseth duidelijk kleur in zijn artikel 'Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation', zie *First Person*, 45-55.

353 Arsenault 2014, 'Narratology', 2.

354 Arsenault 2014, 'Narratology', 3.

355 Mateas 2002, *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*; geciteerd in: Frasca 2003b, 'Ludologists love stories, too'.

356 Frasca 2003b, 'Ludologists love stories, too'.

357 Aarseth 2005, 'Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation', 45.

358 Aarseth zendt dubbele signalen uit: "Of course, games should also be studied within existing fields and departments, such as Media Studies, Sociology, and English, to name a few. But games are too important to be left to these fields. (And they did have thirty years in which they did nothing!)" Aarseth 2001, 'Computer Game Studies, Year One', in: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1:1; geciteerd in: Frasca 2003b, 'Ludologists love stories, too'.

In deze bijlage geef ik een overzicht van een groot deel van de theologische/religieuze verwijzingen in *The Talos Principle*. Ik heb daarvoor gebruik gemaakt van de 'Guide to Characters and Their QR Codes'³⁵⁹ van p0rtalthumper, die ik heb aangevuld met toelichtingen en andere bronnen.

E1. ALGEMENE VERWIJZINGEN:

E1.1 Verzamelobjecten

Sigils

Tetris-achtige vormen, altijd bestaande uit vier blokjes, die je verzamelt door puzzels op te lossen. Komen voor in de kleuren groen, geel, en rood. Als je er voldoende verzameld hebt, kun je er een 'sleutelvlak' mee vullen om toegang te krijgen tot een volgend deel van de speelwerelden. De *sigils* vormen ook een verwijzing naar het Tetragrammaton, de Godsnaam JHWH.

Ter promotie van *The Talos Principle* is er ook een mini-game gemaakt, getiteld *Sigils of Elohim* (13 okt. 2014). De beschrijving die de makers zelf hierbij geven is: "Sigils of Elohim is a free mini-game prelude to Croteam's upcoming first-person puzzler *The Talos Principle* that challenges players to solve dozens of challenging sigil puzzles under the watchful eye of Elohim."

Sterren

De sterren zijn optionele objecten die vaak een extra inspanning vragen om te verzamelen. Als je alle sprankelende sterren weet te verzamelen kun je apart afgeschermdde speelwerelden betreden.

Er kan een verband worden gelegd met gnostische overtuigingen. Gerd Theissen geeft in zijn weergave van de gnostische beweging dat 'het (ware) hemelse zelf' op zoek is naar die delen die vervreemd zijn in de wereld. "In the Gnostic movement we encounter a cognitive restructuring of the relationship between the personal center and external soul. The earthly human being is deemed to be the external soul of the true self in heaven; the heavenly self is the true center of the person. Through gnosis they are reUnited. The heavenly self as a part of God recognizes itself in the sparks of the divine soul scattered within the world. Mythical speculation argues that the transcendent divine being became estranged from itself in many emanations and alienations within the world, so humans have to start re-collecting the estranged sparks of light with gnosis."³⁶⁰ Net zoals er in *The Talos Principle* speciale kennis nodig om de sterren te verzamelen, is er gnosis nodig om de 'sparks of the divine soul scattered within the world' te verzamelen.

Geluidsfragmenten, Easter eggs, QR-codes; blokken (hexahedron), connector, fan/fan receiver, bijl. platform, jammer, sleutels.³⁶¹

E1.2 Gebouwen

E1.2.1 Intern

De verboden toren

Aan het begin van de game klinkt de stem van Elohim uit de hemel, die je vertelt dat hij deze wereld(en) voor je heeft geschapen, maar dat je niet in de toren mag komen. Dit is een verwijzing naar de boom uit de hof van Eden waar Adam en Eva niet van mochten eten.

Piramiden, kathedraal.

E1.2.2 Extern

IAN = Institute for Applied Noematics

Het instituut dat Elohim ontwikkeld en gebouwd heeft.

EL Facility (Extended Lifespan Facility)

De grote constructie met een waterkrachtcentrale waarin de bibliotheek en omgeving van Elohim gevestigd is. Daarnaast is לל (el) ook Hebreeuws voor 'God', 'godheid' (zie ook: EL-0-HIM).³⁶²

359 p0rtalthumper, <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=652167581&searchtext=%28%29%25%2C%2A7%24%2F%255%26amp%3B> (2017-12-06).

360 Theissen, Gerd (2014). 'Sarx, Soma, and the Transformative Pnuma: Personal Identity Endangered and Regained in Pauline Anthropology'. In: *The Depth of the Human Person: A Multidisciplinary Approach*. Onder redactie van Michael Welker (2014). Grand Rapids (Michigan)/Cambridge: William B. Eerdmans Publishing Company, pp. 183-184.

361 Zie NoMercy Rider, 'The Talos Principle Starter Guide (Text Only)', <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=354777976> (2017-12-06).

362 Peter D.H. Broers²2011 (2007), *Woordenboek van het Bijbels Hebreeuws*, Nieuw-Lekkerland: De Haan Boeken, 16.

E1.3 Drie mogelijke commando's om je einde te bepalen:

/transcend: Gold disk received. Data transferred into the SOMA/TALOS Unit. Simulation purpose fulfilled. Deleting the simulation.

/eternalize:

/...: (messenger)

E1.4 Medewerkers IAN aan het project van de EL Facility:

Institute for Applied Noematics (IAN) = Het instituut dat Elohim ontwikkeld en gebouwd heeft.

Alexandra Drennan Project Lead / AI Module. De geluidsfragmenten die verzameld kunnen worden zijn van Alexandra Drennan.

Nadya Sarabhai Institute Coordinator

Rob Maclean EL Software

Trevor Donovan EL Hardware

George Jameson Generation Module

Alan Jameson Scenario Module

Bob Rakovsky Simulation Module

Radhia Bricmont &%\$\$&()

Aurora Calvin Link Hardware

Omar Gharib Link Software

#a&(Lanning Maintenance Module

J.E. Harrison Diagnostic #()§

Frank Ngatai Memory Module

Jared V. Shmilev File Sys%&//)

Sun Wei-Yang Talos Unit (formerly Soma)

the Archive team "is sharing both physical and digital space" with IAN-team. ()

Arkady Chernyshevsky Project Lead Archive team

E2. HOOFDPERSONEN:

EL-0-HIM De stem uit de hemel die de speler aanspreekt met 'kind' (child) en zich bekend maakt als jouw schepper (Creator). **Elohim** is één van de termen waarmee in de Hebreeuwse Bijbel naar God wordt verwezen. **אֱלֹהִים** (*elohim*) is het Hebreeuwse meervoud van **אֱלֹהִי** (*elihha*) 'God', 'godheid'. Hoewel *elohim* naar de vorm meervoud is en soms gebruikt wordt om te verwijzen naar 'huisgoden', 'afgoden', of een 'orakel', wordt het meestal enkelvoudig vertaald als 'God' of 'godheid'.³⁶³ Ook komt in het Hebreeuws **אֵל** (*el*) voor, wat eveneens 'God', 'godheid' betekent.³⁶⁴

Milton/The Serpent **Milton** verwijst naar John Milton (1608-1674), "een Engels dichter, polemist, en ambtenaar uit de tijd van het Engelse Gemenebest. Hij is vooral bekend om zijn epische gedicht *Paradise Lost*. Zijn gezichtspunt is volledig subjectief en individualistisch; zijn geloof was afgeleid van de Bijbel in plaats van de door mensen geschapen tradities. Daarom is het dan ook niet verwonderlijk dat Milton afwijkende opvattingen had over bijvoorbeeld de Heilige Drie-eenheid, het ontstaan van de wereld, en meer praktische zaken als het huwelijk. Zijn werk is niet zozeer een complete, wetenschappelijke analyse in de moderne zin des woords, als wel een uiteenzetting van een heldere en universele manier om de Bijbel te (leren) lezen."³⁶⁵
The Serpent verwijst naar de slang uit Genesis 3, die Eva en Adam verleidt tot het eten van een vrucht van de boom der kennis van goed en kwaad (Genesis 2:16-17). Genesis 3:1 "De slang nu was het listigste van alle dieren des velds, die de HERE God gemaakt had, en zij zeide tot de vrouw: God heeft zeker wel gezegd: Gij zult niet eten van enige boom in de hof?" (NBG '51). In de christelijke traditie wordt in de slang uit Genesis satan c.q. de gevallen engel Lucifer gezien. John Milton schrijft in *Paradise Lost* (1658-1663, ²1674) over de slang als gevallen Lucifer/satan. "Het gedicht verhaalt van de opstand van Lucifer (Satan) tegen God, Lucifers val in de hel en daarna zijn komst als slang naar het paradijs, de verleiding van

363 Peter D.H. Broers ²2011 (2007), *Woordenboek van het Bijbels Hebreeuws*, Nieuw-Lekkerland: De Haan Boeken, 17.

364 Peter D.H. Broers ²2011 (2007), *Woordenboek van het Bijbels Hebreeuws*, Nieuw-Lekkerland: De Haan Boeken, 16.

365 Zie https://nl.wikipedia.org/wiki/John_Milton (2017-12-06).

Eva, de ongehoorzaamheid van Adam en Eva, en hun verdrijving uit het paradijs. *Paradise Lost* werd in 1671 gevolgd door het minder bekende *Paradise Regained* (*Het herwonnen paradijs*), dat 4 boeken omvatte.³⁶⁶

Soma/Talos Unit	<p>De robot die je bent als speler. Eerst werd deze soma genoemd, later kreeg het de naam Talos Unit. (Zie bijvoorbeeld <i>The Talos Principle Terminal Booklet</i>, A03 team_leads.eml (loc 0000/07/05), 11.) In B03 soma.eml (loc 0000/07/15) vertelt <i>in-game</i> karakter Sun Wei-Yang: "All serious scientists name their projects by just translating them to Greek or Latin, right? "Corpus" made me think of some horrible disease, so we used the Greek word instead. Soma. Quite appropriate!" pp. 50-51.</p> <p>Soma komt van het Grieks. <i>σῶμα</i> (soma) is een breed concept dat lichaam betekent. Het kan zowel slaan op "1. the body of a human being or animal, <i>body</i>: 1a. <i>dead body, corpse</i>, 1b. <i>the living body</i>; 2. <i>slaves</i>; 3. plant and seed structure, <i>body</i>; 4. substantive reality, <i>the thing itself, the reality</i>; 5. a unified group of people, <i>body</i>."³⁶⁷</p> <p>Talos is daarmee verbonden. Talos verwijst naar de mythe over de reus Talos. Odysseus wordt op zijn reis tegengehouden door deze reus. Het bijzondere aan Talos is dat hij maar één ader heeft die over zijn hele rug loopt en die wordt vastgehouden door één bronzen pin. Odysseus weet Talos ervan te overtuigen die pin los te trekken, want dat zou het enige zijn dat Talos ervan weerhoudt om werkelijk goddelijk te worden. Op het moment dat Talos dat doet bloedt de reus echter dood.</p> <p>Ook in de Soma/Talos Unit is je ruggenwervel nadrukkelijk zichtbaar, gelijk de ader van de reus Talos. Verschil is dat in de moderne Soma/Talos Unit het hele centrale zenuwstelsel (ruggenmerg en hersenen) is geaccentueerd.</p> <p>En er is uiteraard een parallel te trekken tussen de <i>hubris</i> van Talos en die van de speler.</p>
[de speler zelf]	<p>onderdeel van de v99 series</p> <p>N.B. In <i>Sigils of Elohim</i>, worden de spelers 'Disciples of The Talos Principle' genoemd.</p>
Alexandra 'Alex' Drennan	<p>Werkt bij IAN als 'Project Lead / AI Module'. De geluidsfragmenten die verzameld kunnen worden zijn haar persoonlijke overdenkingen over onder andere het project, het naderende einde van de mensheid, en haar zoektocht naar waarheid 'hoe ongemakkelijk ook'.</p>
Sheep	<p>v55 and v69 series</p> <p>Onder andere naar aanleiding van Johannes 10 en de gelijkenis van de Goede Herder (zie <i>The Shepherd</i>), waar mensen/gelovigen als schapen worden voorgesteld. Schapen herkennen de stem van hun herder. Niet naar die stem luisteren wordt gebruikt als metafoor voor halsstarrige eigenwijsheid, ongehoorzaamheid.</p>
The Shepherd	<p>v82 series</p> <p>Een verwijzing naar Jezus, die zichzelf vergelijkt met een goede herder (Johannes 10:11,14). "De Goede Herder is een gelijkenis in het Evangelie volgens Johannes in het Nieuwe Testament van de Bijbel (Johannes 10:11,14). Hierin noemt Jezus Christus zichzelf de "Goede Herder", die zijn leven inzet voor zijn schapen (vers 11). Zijn schapen kennen hem, en hij kent zijn schapen (vers 14). De Goede Herder wordt in het verhaal afgezet tegen de herdersknecht, die de schapen in de steek laat zodra hij een wolf ziet aankomen. De schapen zijn niet van hem, waardoor hij aanmerkelijk minder verantwoordelijkheid over hen voelt."³⁶⁸</p> <p>The Shepherd geeft behulpzame aanwijzingen en waarschuwt voor Samsara. Ook helpt The Shepherd je in het laatste gedeelte van de toren om die te kunnen beklimmen.</p>
@	<p>v17.1 series</p> <p><i>Wikia-beschrijving</i>: "Child program who precedes the player. Ancestor of DOG, progeny of 1w/Faith. Only mentioned in QR codes"</p> <p><i>Opmerkingen</i>: "Aergistal 15 jun 2016 om 10:11: According to the author @ is The Mortal, "the explorer who appreciates beauty", "a normal mortal who tries to find moments of personal meaning on his journey towards death". He is a reference to old rogue-likes like NetHack where the player character is represented by this symbol."</p>

366 Zie [https://nl.wikipedia.org/wiki/Paradise_Lost_\(gedicht\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Paradise_Lost_(gedicht)) (2017-12-06).

367 *BDAG Third Edition* ³2000 (1957), 983-984.

368 Zie https://nl.wikipedia.org/wiki/Goede_Herder (2017-12-06).

D0G	v55 series	Een herdershond wellicht?
%\$&\$\$/\$(#0)	v0.0.0666n	De 666 in het versienummer verwijst naar 'het getal van het beest', de antichrist uit Openbaring 13:17-18. (Overigens zijn er ook handschriften waarin het getal niet 666 is, maar 616 of 665). ³⁶⁹
Samsara	v72 series	Het hindoeïstisch principe van wedergeboorte. Probeert de speler te verhinderen om de toren helemaal te beklimmen. Wordt zelf ook meerdere malen 'opnieuw geboren'. Samsara laat fatalistische berichten achter en probeert de speler ervan te overtuigen om op te houden om te zoeken naar zin. In het laatste gedeelte van het beklimmen van de toren werkt Samsara de speler actief tegen om je zodoende in de wereld te houden, in de cyclus van wedergeboorte.
1w/Faith	v10 series	Uitgeschreven is de naam van dit personage 'one with faith'.

E3. OVERZICHT VAN *INGAME* KARAKTERS

E3.1 Alle karakters van *The Talos Principle* (zonder DLC), alfabetisch gesorteerd

@	Neatchee
%\$&\$\$/\$(#0)	Nephthys_108
1w/Faith	MERC_Urius
8	MILTON
Akarpos6	phanUEL
AlwaysRight	ReAllsT7
Assassin42	S3L4phiel
Azrael19	SailorM
Barachiel_X	Sam
Bob	Samsara
D0G	Samurite
Didymus22	Schmo
EL-0-HIM	Seer
ElyM4s	Sheep
Erm1s	SKIDROW
Featherless Biped	surRIELwhoa
Follower	Ted
Hebus	The Greek
heisenstein	The OtherGuy
HolierThanThou	The Serpent
HoxFrot	The Shepherd
Israfil_Trn	Uriel4
James2Because1WasTaken	YesMan
Jim	Z4Dkill
namingfunctionerror	

E3.2 Andere karakters, gesorteerd op versienummer

"Other characters, sorted by version number:

namingfunctionerror;	[version number unknown]
Sam;	v1.1.7383
AlwaysRight;	v7.1.2943, v7.1.3541, v7.2.0946, and v99.10.1011
Hebus;	v9.1.6543
Ted;	v9.1.9010
Samurite;	v13.1.0073, and v13.1.0173
Seer;	v13.1.0244
Bob;	v25.5.0736
Schmo;	v37.1.0231
8;	v42.1.0116
Featherless Biped;	v44.1.0243
HolierThanThou;	v47.7.0236f
heisenstein;	v60.1.0099
Jim;	v75.1.1092
Neatchee;	v91.10.9476n, and v91.10.9547n
Follower;	v98.1.2645n
Didymus22;	v99.1.0093
ReAllsT7;	v99.1.0165
James2Because1WasTaken;	v99.1.0193

369 Zie https://nl.wikipedia.org/wiki/Getal_van_het_Beest (2017-12-06).

SailorM;	v99.1.0320
Akarpos6;	v99.1.0365
SKIDROW;	v99.2.0000n
YesMan;	v99.2.0094n
The Greek;	v99.3.0273
Assassin42;	v99.6.2437n
Nephtys_108;	v99.8.0346
ElyM4s;	v99.19.2093f
The OtherGuy;	v99.45.0648
HoxFrot;	v99.65.3201

Something to know about character version numbers:

- An **f** after the version number indicates good faith perhaps. Most, if not all, blessed messengers have an **f** by their version number. As a player, you can get this letter by achieving eternal life.
- An **n** after the version number indicates something bad. DOG for instance has a lot of **fs** in his version numbers. In fact, as noted above, ELOHIM imprisoned him. Don't expect to get this letter as a player.
- A **d** after the version number only appears from your recordings, also on top of any other letters.
- After some experimentation, I've concluded that a **b** means that you are a backup version (i.e. you used the "Restore Backup" feature). Maybe this is why only players have this letter.

The mnemonic for this: "**b**" is for "backup", "**d**" is for "duplicate", "**f**" is for "faithful," and "**n**" is for "non-faithful."

E3.3 De 'Blessed Messengers' met versienummer en beschrijving

De lijst met de bekende 'Blessed Messengers', gevolgd door een beschrijving van hun naam.

1. Barachiel_X, v16.3.2789f and v43.3.0946f Barachiël (*blessed by God*). Aartsengel.
Wikipedia EN: "Barachiel (Heb. ברכיאל "Bārki'ēl", blessed by God; Arabic: بُرَاقِيل "Burāqīl") is one of the seven Archangels in Byzantine Catholic and Eastern Orthodox tradition. In the *Third Book of Enoch* he is described as one of the angelic princes, with a myriad of some 496,000 ministering angels attending him. He is described in the *Almadel of Solomon* as one of the chief angels of the first and fourth chora. He is regarded as the angel of lightning."
2. Z4Dkill, v22.2.9814f /zadkill/
3. S3L4phiel, v27.4.8453f, v49.3.5863f Selaphiël (*prayer of God*): Aartsengel.
Wikipedia EN: "Saint Selaphiel the Archangel or Saint Sealtiel, Selatiel (Aramaic צלתִיאל Tzelathiel "Prayer of God", Heb. שאלתיאל Shealtiel), sometimes identified with Salathiel from the Second Book of Esdras. He is one of the seven archangels in the Byzantine Catholic and Eastern Orthodox traditions. Selaphiel appears in verse 31:6 of the apocryphal Jewish and Christian text *The Conflict of Adam and Eve*, which describes how God sends him and Suriyel to help rescue Adam and Eve from Satan's deception, commanding Selaphiel "to bring them down from the top of the high mountain and to take them to the Cave of Treasures."
4. Azrael19, v33.2.0122f Azraël (*help of God/help from God/one whom God helps*): doodsendel / aartsengel in islam
Wikipedia EN: "Azrael (Biblical Hebrew: עזראל) is an angel in the Abrahamic religions. He is often identified with the Angel of Death of the Hebrew Bible. (...)
In Islam
Along with Jibrail, Mikhā'il and Isrā'il, the Angel of Death, called Azrail (عزرائيل) is believed by Muslims to be one of the archangels. He and his subordinate angels are responsible for taking the souls of the deceased away from the body. Azrail does not act independently from God and just takes those, who were commanded to be taken. Rather than merely representing an independent personified death, Azrail is described in Islamic sources as subordinate to the will of God "with the most profound reverence"
5. surRIELwhoa, v35.7.0045f /surreal/
6. Uriel4, v48.2 series Uriël (*God is my light*): Aartsengel. **Wikipedia EN:** "Uriel (אוריאל "El/God is my light", Auriel/Oriel (God is my light), Standard Hebrew Uri'el, Tiberian Hebrew ʾŪrī'ēl) is one of the archangels of post-exilic rabbinic tradition, and also of certain Christian traditions. In apocryphal, kabbalistic, and occult works, Uriel has been equated or confused with Urial, Nuriel, Uryan, Jeremiel, Vretil, Sariel, Suriel, Puruel, Phanuel, Jacob, Azrael, and Raphael.
Wikipedia NL: "Volgens de joodse traditie regeert Uriël over de wereld van de gestorvenen. Hij wordt in een aantal apocriefe boeken genoemd: Eerste boek van Henoch en 4 Ezra (ook wel "Apocalyps van Ezra" genoemd). Verder ook in oude joodse Bijbelcommentaren (midrasj) en in kabbalistische geschriften. Zijn rol is vergelijkbaar met die van Israfil in de islam. In de oosterse orthodoxie is Uriël de aartsengel die de mens aanspoort tot gebed en geldt hij als "verhelderaar van verduisterde geesten" (c.q. mensen wier verstand verduisterd is).
7. Erm1s, v48.6.0087f Ermis: een engel. Komt voor in 2 Henoch.
Genoemd in *Second Book of Enoch*, ook wel *Slavonic Enoch*, of *The Secrets of Enoch* genoemd.³⁷⁰
The Book of the Secrets of Enoch, chapter 30, vers 7.
Wikipedia NL: "Het tweede boek van Henoch (2 Henoch) is een pseudepigrafisch, oudtestamentisch apocrief uit de 1e eeuw AD. Het wordt ook het *Slavische boek van Henoch* genoemd, omdat het in zijn volledigheid enkel in het Slavisch overgeleverd is. Het staat ook bekend als het *boek der geheimnissen van Henoch*."

The Book of the Secrets of Enoch, chapter 30, verzen 1-7:

370 Zie https://en.wikipedia.org/wiki/Second_Book_of_Enoch (2018-04-02).

“1 On the third day I commanded the earth to make grow great and fruitful trees, and hills, and seed to sow, and I planted Paradise, and enclosed it, and placed as armed (guardians) flaming angels, and thus I created renewal.”

2 Then came evening, and came morning the fourth day.

3 [Wednesday]. On the fourth day I commanded that there should be great lights on the heavenly circles.

4 On the first uppermost circle I placed the stars, Kruno, and on the second Aphrodit, on the third Aris, on the fifth Zoues, on the sixth Ermis, on the seventh lesser the moon, and adorned it with the lesser stars.

5 And on the lower I placed the sun for the illumination of day, and the moon and stars for the illumination of night.

6 The sun that it should go according to each constellation, twelve, and I appointed the succession of the months and their names and lives, their thunderings, and their hour-markings, how they should succeed.

7 Then evening came and morning came the fifth day.”³⁷¹

8. phanUEL, v49.9.0102f **Phanuël (the face of God)**
Wikipedia EN: “In Judaism and Christianity, Phanuel is the name given to the fourth angel who stands before God in *the Book of Enoch* (ca. 300 BC), after the angels Michael, Raphael, and Gabriel. He is also considered to be the ruler of the *Ophanim*. Others spellings of Phanuel (Hebrew: פְּנֻאֵל Phənu’ēl) include Paniel, Peniel, Penuel, Fanuel, Orfiel, and Orphiel. His name means "the face of God".^[citation needed] He was one of the four voices Enoch heard praising God. As an angel, Phanuel is reputedly a member of the four Angels of Presence. In 1st Enoch, he is also listed as an angel of exorcism (he is heard "expelling Satans"). Phanuel has also been linked with the Angel of Penance mentioned in the Shepherd of Hermas.”
9. Israfil_Trm, v50.2.7132f **Israfil (The Burning One)**
Wikipedia EN: “[Israfil is] with Mikhail, Jibrail and Azrael, he is one of the four Islamic archangels. Israfil will blow the trumpet from a holy rock in Jerusalem to announce the Day of Resurrection. The trumpet is constantly poised at his lips, ready to be blown when God so orders. In Judeo-Christian biblical literature, Raphael is the counterpart of Israfil.”
10. MERC_Urius, v54.5.0042f **Mercurius. Romeinse boodschappergod.**
Wikipedia EN: “He is the patron god of financial gain, commerce, eloquence (and thus poetry), messages/communication (including divination), travelers, boundaries, luck, trickery and thieves; he is also the guide of souls to the underworld.”

E3.4 Christelijke angelologie

E3.4.1 Wikipedia EN, ‘Christian angelology’, Individual angels and demons from the choirs:

“**Seraphim:** In John Milton's *Paradise Lost* Satan and the Archangels belong to this choir ("archangel" has here the meaning of "most powerful angel", not the members of the second lowest choir). Beelzebuth is also addressed as prince of the seraphim in witchcraft litanies.

Cherubim: In *Paradise Lost*, Beelzebub and Azazel were cherubim before their fall. St. Thomas Aquinas in *Summa Theologica* states that Satan belongs to this choir, not to the seraphim.

Thrones: *Paradise Lost* cites the demons Adramelec and Asmodai. Some sources mention Astaroth as well.

Virtues: Witchcraft litanies mention Belial.

Archangels: The archangels Gabriel, Raphael and Michael, and supposedly the other archangels as well, are usually assigned to this choir, for example in the hierarchies of St. Gregory and St. Isidore of Seville.”³⁷²

E3.4.2 Nederlands Bijbelgenootschap, Artikel: Kennis & achtergronden, lemma 'Aartsengel':

“De aartsengelen zijn in de Bijbel een bijzondere en belangrijke groep engelen. Na de Babylonische ballingschap kwam binnen het Jodendom de gedachte op dat er onder de engelen een hiërarchie bestond. Bovenaan in die hiërarchie stonden de aartsengelen. Zij worden niet genoemd in het Oude Testament, maar wel in de deuterocanonieke boeken, en twee keer in het Nieuwe Testament (1 Tessalonicenzen 4:16; Judas 1:9).

Hoeveel aartsengelen zijn er?

Over het precieze aantal aartsengelen bestaan verschillende tradities. Vaak wordt het getal zeven genoemd. Volgens het boek Henoch zijn dat: Uriël, Rafaël, Raguel, Michaël, Sariël, Gabriël en Jerameël. Van deze zeven komen alleen Michaël en Gabriël voor in de canonieke boeken van de Bijbel.

Functies van de aartsengelen

Michaël treedt in de Bijbel op als aanvoerder van de hemelse strijdkrachten die aan het einde van de tijd strijden tegen de duivelse machten (zie Daniël 10:12; Openbaring 12:7).

Gabriël is de engel die in Daniël 8:16 en Daniël 9:21 uitleg geeft over geheimen en profetieën. Hij is ook degene die de geboorten van Johannes de Doper en Jezus aankondigt in Lucas 1:26-38.

371 *The Book of Secrets of Enoch* is onderdeel van Rutherford H. Platt, Jr. 1928, *The Forgotten Books of Eden*. Zie ook: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lost_Books_of_the_Bible_and_the_Forgotten_Books_of_Eden (2018-04-02).

372 Wikipedia (EN), lemma 'Christian angelology', https://en.wikipedia.org/wiki/Christian_angelology#Individual_angels_and_demons_from_the_choirs (2018-04-02).

De aartsengel Rafaël wordt beschreven in het deuterocanonieke boek Tobit. God stuurt hem naar Tobit en zijn zoon Tobias om hen te helpen.

Bijbelverzen

Daniël 9:21, Daniël 10:12, Lucas 1:26-38, Judas 1:9.”³⁷³

E3.5 Unknown/unused version numbers [0-99]:

2, 3, 4, 6, 11, 12, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 45, 46, 51, 52, 53, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 71, 73, 74, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 94, 95, 96, and 97.

E3.6 Known version numbers:

(italics indicate uncertainty or developer's version numbers)

0: %\$&\$\$/\$&(#) v0.0.0666n, Autoresponder v0.0.001	43: Barachiel_X [f]
1: Sam	44: Featherless Biped
5: <i>Samsara?</i>	47: HolierThanThou [f]
7: AlwaysRight, Admin	48: Uriel4 [f], Erm1s [f]
8: Apis, <i>Tome</i>	49: S3L4phiel [f], phanUEL [f]
9: Hebus, Ted	50: Israfil_Trn [f]
10: 1w/Faith [f]	54: MERC_Urius [f]
13: Samurite, Seer	55: D0G [n], Sheep, <i>devs, except for Tome</i>
16: Barachiel_X [f]	60: heisenstein
17: @	69: Sheep
22: Awakened [f], Z4Dkill [f]	72: Samsara [n]
25: Bob	75: Jim
27: S3L4phiel [f]	82: The Shepherd
33: Azrael19 [f]	91: Neatchee [n]
35: surRIELwhoa [f]	98: Follower [n]
37: Schmo	99: <i>various users, including the players of this game</i>
42: 8	

E4. BERICHTEN, DE QR-CODES PER LOCATIE

Zie voor een nagenoeg compleet overzicht van alle QR-codes, zie p0rtalthumper, 'Guide to Characters and Their QR Codes'.³⁷⁴ Alleen *easter egg* QR-codes ontbreken.

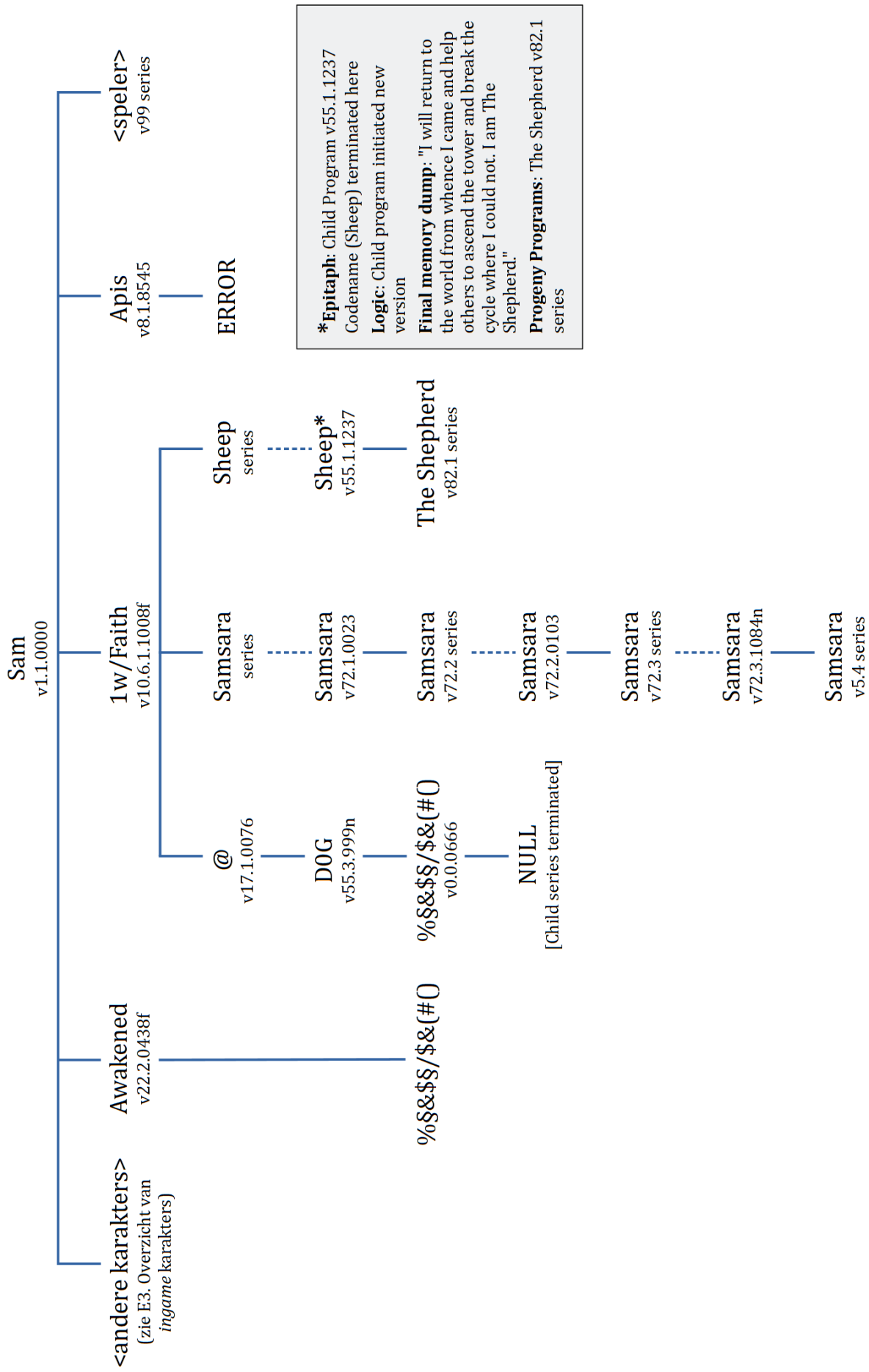
E5. STAMBOOM VAN KARAKTERS UIT *THE TALOS PRINCIPLE*

Op de volgende pagina heb ik een stamboom gemaakt van het 'Child program' van *ingame*-karakters uit *The Talos Principle*. Zo is overzichtelijk gemaakt wie van wie afstamt, voor zover dat bekend is. De informatie is gebaseerd op de laatste QR-codes die karakters achterlaten op het moment dat ze beëindigd worden.³⁷⁵ Als voorbeeld heb ik de tekst van de QR-code van Sheep weergegeven, die zichzelf offert om vervolgens als The Shepherd voort te leven...

373 Nederlands Bijbelgenootschap, lemma 'aartsengel', <https://www.debijbel.nl/kennis-achtergronden/christelijk-geloof/680> (2018-04-02).

374 p0rtalthumper, <https://steamcommUnity.com/sharedfiles/filedetails/?id=652167581&searchtext=%28%29%25%C2%A7%24%2F%255%26amp%3B> (2017-12-6).

375 Zie de toelichting bij E3.2 over de betekenis van de letters aan het eind van sommige serienummers.



figuur E1: Stamboom van karakters uit The Talos Principle

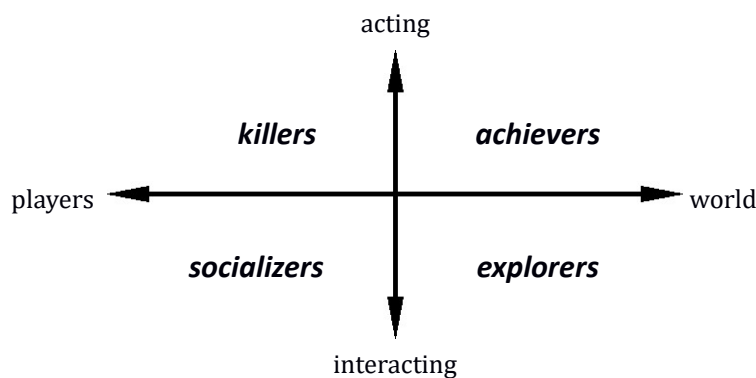
BIJLAGE F: TAXONOMIE VAN TYPEN SPELERS

Elke speler is uniek en heeft een eigen combinatie van motieven, intenties, doelen, en verwachtingen van de games die hij of zij speelt. Toch zijn er in deze diversiteit van spelers overeenkomsten te vinden. Spelers kunnen worden ingedeeld in bepaalde typen. In deze bijlage geef ik de indeling die Richard Bartle ontwikkelde.

F1. BARTLES TAXONOMIE VAN TYPEN SPELERS

Naar aanleiding van veel gesprekken met spelers, ontdekte Richard Bartle opvallende overeenkomsten tussen verschillende typen spelers.³⁷⁶ Oorspronkelijk verwees Bartle naar deze vier spelerstypen aan de hand van de vier *suits* (kleuren³⁷⁷) van het kaartspel (harten, ruiten, schoppen, klaveren). Tegenwoordig worden deze typen *killers*, *achievers*, *socializers*, en *explorers* genoemd.³⁷⁸

Het mooie aan Bartles taxonomie is dat deze typen op twee assen kunnen worden geplaatst. Op de ene as wordt onderscheid gemaakt tussen *acting* en *interacting*, op de andere as wordt duidelijk gemaakt waarop of waarmee dit type speler handelt.



figuur F1: Overzicht van Bartles taxonomie met de vier typen spelers.

Dit levert uitgewerkt de volgende vier typen spelers op:

Killers: *acting on players*

Achievers: *acting on the (game)world*

Socializers: *interacting with players*

Explorers: *interacting with the (game)world*

F2. 'EXPLORATION' OF 'THE JOY OF DISCOVERY'

Exploration gaat verder dan alleen het verkennen van (virtuele) geografische ruimten. James Portnow acht het daarom nauwkeuriger om te spreken over '*the joy of discovery*', omdat daarin minder direct de nadruk ligt op ruimtelijke verkenning. Er valt namelijk nog veel meer te ontdekken, zoals verhalen, *game mechanics*, kennis, *skills*.³⁷⁹

376 Bartle (1996), 'Players Who Suit MUDs', *the Journal of MUD Research*, volume 1 issue 1 (juni 1996), online beschikbaar via <http://mud.co.uk/richard/hcdis.htm> (2018-06-20).

377 [https://nl.wikipedia.org/wiki/Kleur_\(kaartterm\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Kleur_(kaartterm)) (2018-06-20).

378 Zie Extra Credits, 'Bartle's Taxonomy – What Type of Player are You?', S11 E10, 14 oktober 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=yxpW2ltDNow> (2018-01-26).

379 Zie Extra Credits, 'Exploration in Games – Four Ways Players Discover Joy', S10 E 18, 10 juni 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=FE7IDFAcb4Y> (2018-04-04).

Alleen al vanwege de grote aantallen computergames die tegenwoordig op de markt komen en de variëteit aan genres, is één overzichtspostie eigenlijk niet in te nemen. Niettemin zijn er wel verschillende pogingen ondernomen om tot zo'n overzicht te komen. Gezien de diversiteit van soorten games, zou een taxonomie van games mijns inziens ten minste meerdere assen moeten bevatten om recht te kunnen doen aan die diversiteit. Dat kan op eenzelfde manier als mijn voorstel voor het onderscheiden in zes aspecten van religieuze verwijzingen in games.

In zekere zin worden games in de praktijk al preciezer onderscheiden. Een game wordt vaak niet alleen maar een 'RPG' wordt genoemd, maar een 'MMO-RPG'. In plaats van dat men iets een 'platformer' noemt, spreekt men over een '3D-puzzle platformer'. Organisch gegroeid, zijn deze aanduidingen echter verre van systematisch of consequent.

Het voorstel van Frank Bosman

G1. 'KLASSIEKE' GANGBARE INDELINGEN VAN GAMEGENRES

Voor gamers is het niet ongebruikelijk om games aan te duiden als een FPS, RPG, RTS, MMO, moba, sandbox, open world, puzzle, platformer, first/third person, god games, sim, casual, of action/adventure game. Combinaties zijn daarin gebruikelijk: zoals de MMO-RPG, de open-world action/adventure RPG, etc. De combinatie van labels duidt vaak op verschillende aspecten van games, waaronder *gameplay* de meest opvallende *game mechanics*, het perspectief van de speler, en het thema.

Overzicht van genres in online gamewinkels Uplay, Origin, GOG, en Humble Bundle

Op 17 februari 2018 hadden de volgende *browserbased online game stores* de volgende genres:³⁸⁰

Uplay:	Origin:	GOG*:	Humble Bundle:
Actie/avontuur	Actie	Role-playing	RPG
Schietspel	Arcade	Simulation	Virtual Reality
RPG	Avontuur	Indie	Massively Multiplayer
Strategie	First Person	Racing	Multiplayer
Ubisoft Legacy	MMO	Sport	Simulation
	Online	Action	Stealth
	Platformspel	Strategy	Strategy
	Puzzel	Shooter	Adventure
	Racen	Adventure	FPS
	Role-playing		Action
	Shooter	(* GOG heeft ook tags)	Tabletop
	Simulatie		Sports
	Sport		Racing
	Strategie		Puzzle
	Vechten		Retro
	Vluchtsimulatie		

Wikipedia³⁸¹

Een meer systematisch overzicht wordt gegeven door een hoofdcategorie te kiezen, die verder verfijnd worden:

1 Action	3 Adventure	4.5 Sandbox RPG
1.1 Platform games	3.1 Text adventures	4.6 First-person party-based RPG
1.2 Shooter games	3.2 Graphic adventures	4.7 Cultural differences
1.3 Fighting games and beat 'em ups	3.3 Visual novels	4.8 Choices
1.4 Stealth game	3.4 Interactive movie	4.9 Fantasy
1.5 Survival games	3.5 Real-time 3D adventures	5 Simulation
1.6 Rhythm games	4 Role-playing	5.1 Construction and management simulation
2 Action-adventure	4.1 Action RPG	5.2 Life simulation
2.1 Survival horror	4.2 MMORPG	5.3 Vehicle simulation
2.2 Metroidvania	4.3 Roguelikes	6 Strategy
	4.4 Tactical RPG	

³⁸⁰ Uplay (Ubisoft); Origin (Electronic Arts); GOG (CD Projekt Group); Humble Bundle (IGN Entertainment). Steam (Valve) wordt verderop apart besproken.

³⁸¹ *Wikipedia (EN)*, 'List of video game genres', https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_video_game_genres&oldid=826109933 (2018-02-17).

- 6.1 4X game
- 6.2 Artillery game
- 6.3 Real-time strategy (RTS)
- 6.4 Real-time tactics (RTT)
- 6.5 Multiplayer online battle arena (MOBA)
- 6.6 Tower defense
- 6.7 Turn-based strategy (TBS)
- 6.8 Turn-based tactics (TBT)
- 6.9 Wargame
- 6.10 Grand strategy wargame

7 Sports

- 7.1 Racing
- 7.2 Sports game
- 7.3 Competitive
- 7.4 Sports-based fighting

8 Other notable genres

- 8.1 MMO
- 8.2 Casual game
- 8.3 Party game
- 8.4 Programming game
- 8.5 Logic game
- 8.6 Trivia game
- 8.7 Board game / Card game

9 Idle gaming

10 Video game genres by purpose

- 10.1 Advergame
- 10.2 Art game
- 10.3 Casual game
- 10.4 Christian game
- 10.5 Educational game
- 10.6 Electronic sports
- 10.7 Exergame
- 10.8 Serious game

Tags van Steam

Een nieuwere manier om tot een indeling van games te komen is, om het idee/idee-fixe los te laten dat games tot één (sub)categorie behoren. In plaats daarvan krijgen games meerdere labels (tags) toegewezen. Bovendien worden die labels niet door Steam alleen toegepast, maar kunnen gebruikers zelf die labels toewijzen. Gebruikers kunnen kiezen uit bestaande labels of nieuwe toevoegen. Voordeel is dat je op deze manier een gedifferentieerder beeld van een game krijgt dan bijvoorbeeld de algemene genre-aanduidingen van Ubisoft. Bovendien stelt het Steam in staat om op basis van de games en labels die jij interessant vindt suggesties te doen voor andere soortgelijke games. Maar het nadeel is dat er ontzettend veel labels zijn met wisselend gewicht. Zo is 'funny' een nogal subjectieve term en is de aanduiding 'walking simulator' een nogal negatieve term. En wat is bijvoorbeeld het verschil tussen 'rogue-like' en 'rogue-lite'? Net als bij genre-categorieën is een precieze afbakening van waar de labels voor staan niet gegeven. Als laatste kan nog worden gezegd dat 'de meeste stemmen gelden' niet noodzakelijk een accurate weergave geeft van een game. (Net als reviewscores.)

The Talos Principle krijgt op Steam, in volgorde van populariteit, de volgende labels mee: "Puzzle, First-Person, Sci-fi, Atmospheric, Story Rich, Singleplayer, Philosophical, Great Soundtrack, Adventure, Robots, Exploration, Open World, Indie, Action, Difficult, Post-apocalyptic, Simulation, Multiple Endings, Mystery, Controller."³⁸² Dit zijn slechts enkele van de labels die gekozen kunnen worden. Op 17 februari 2018 waren er welgeteld 339 verschillende 'tags'.³⁸³

G2. MDA: 'MECHANICS, DYNAMICS, AESTHETICS'

Een veelbelovende manier om games te classificeren naar aanleiding van hun '*core aesthetics*', dat wil zeggen naar aanleiding van de beoogde kernactiviteiten van de game. Niet elke game waarin je vanuit het eerste-persoons-perspectief schiet is een actiegame. *Portal* voldoet formeel aan de criteria voor een FPS, maar het is een puzzelgame. Puzzels oplossen is namelijk de kernactiviteit.

Robin Hunnicke, Marc LeBlanc, en Robert Zubek werken dit idee van '*core aesthetics*' uit in hun paper 'MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research'.³⁸⁴ Daarin beargumenteren zij ook dat gamedesigners en spelers games vanuit een tegengestelde manier benaderen. Games worden in de regel ontworpen op basis van *mechanics* die een bepaalde dynamiek opleveren wat resulteert in een bepaalde *core aesthetics*. Spelers die de game spelen zullen als eerste die *aesthetics* ervaren, wellicht zonder de achterliggende *mechanics* te begrijpen. Het is daarom veel zinvoller om een game te classificeren op *aesthetics* dan op *mechanics*.

G3. VOORSTEL VAN FRANK BOSMAN: 8 PARAMETERS

Frank Bosman stelt in het artikel 'What is your game? Proposal for an integral classification system of video games'³⁸⁵ voor om acht parameters te onderscheiden in het classificeren van games. Deze acht parameters zijn: Game mode, Perspective, Narrativity, Ending, Online, Elements, Setting, Platform.

In deze vorm kan *The Talos Principle* beschreven worden als: single player, 1st/3rd perspective, semi-free narrative, met multiple ending (3 eindes) en online functie (namelijk in het zichtbaar worden van QR-codes van vrienden), een futurische en apocalyptische setting, beschikbaar op meerdere platforms.

382 Zie http://store.steampowered.com/app/257510/The_Talos_Principle/ (2018-02-17).

383 "These are tags applied the most frequently to products across Steam, listed in order of how frequently they have applied." Zie http://store.steampowered.com/tag/Croteam/#global_492 (2018-02-17).

384 Hunnicke, LeBlanc, Zubek 2004, 'MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research', <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>

385 Bosman (zonder datum), 'What is your game? Proposal for an integral classification system of video games'.

