

'God openbaart zich in games'



Foto: KN - Jan Peeters

Frank Bosman: "Piano spelen en games spelen worden in onze maatschappij verschillend gewaardeerd."

De naam Frank G. Bosman is bekend. Veel mensen hebben de zelfbenoemde cultuurtheoloog weleens in de media voorbij zien komen. Onlangs voegde hij aan zijn serie kleine theologieën over alledaagse onderwerpen een nieuw deel toe: *Spelen met God*, over religie en videogames. "Games zijn zwaar ondervertegenwoordigd als theologisch analysemateriaal."

Esther Raaijmakers

Excentriek; dat is wel het eerste wat in je opkomt als je Frank Bosman met zijn krulsnor en lange baard ziet. Met zijn motor komt hij de Parade in Den Bosch opgereden. Voor het interview rookt hij nog even een shagje. Zijn eerste vandaag, verzekert hij.

Zolang hij zich kan herinneren, is hij al met videogames bezig. "Ik stond op veertienjarige leeftijd elke zaterdag in de Bart Smit te kijken naar een Nintendo. Dat was het meest geweldige apparaat wat je op dat moment kon kopen. Mijn ouders hebben dat bedrag toen voorgeschoten en ik heb het met bloed, zweet en tranen afgelost. Ik heb die nog steeds en mijn zoon speelt er nu op." Naast gamen had hij nog een andere bijzondere 'hobby': naar de kerk gaan. Hij groeide op in een orthodox katholiek gezin en was misdienaar, acoliet en zelfs seminarist. Na de ontmoeting met zijn huidige echtgenote verliet hij het seminarie. Je zou kunnen zeggen dat in *Spelen met God* twee van zijn grote liefdes samenkomen: games en religie.

Dus jij was zo'n jongetje dat urenlang op zijn kamer zat te gamen?

"Je bedoelt of ik een nerd was? Dat is wel een vooroordeel, hè. Als kind was

ik een beetje dik, had een brillette en net niet de goede kleren aan. Achteraf gezien maakte ik het mijn klasgenootjes wel gemakkelijk om mij apart te zetten. Ik besteedde veel tijd aan mijn Nintendo-spelcomputer. Als puber heb je de neiging om heel monomaan te zijn. Dat moet een beetje bijgestuurd worden. Op een gegeven moment mocht ik alleen in het weekend gamen, dat had mijn moeder voor elkaar gekregen. Ik vond dat natuurlijk ontzettend stom."

Je hebt zelf twee kinderen in de puberleeftijd. Hoe pak je dat bij hen aan?

"Mijn dochter is niet zo'n fervente gamer, maar mijn zoon wel. Met hem heb ik ooit afgesproken: je speelt alleen spellen die ik gespeeld heb. Dan weet ik tenminste wat hij speelt. Tot op de dag van vandaag monitoren we hoe het met zijn huiswerk, sport en sociale leven gaat. Dan speelt hij alsnog een aantal uren in de weekenden, en zeker in de vakanties gamet hij veel. Daar moet je als ouders een soort midden in zien te vinden."

Waarom vind je het belangrijk om het christelijk geloof in games op te sporen?

"Ik wil laten zien dat de zichzelf openbarende God uit de Bijbel zich blijft openbaren in het leven van mensen. En dat die openbaring niet tweeduizend jaar geleden is opgehouden. Hij openbaart zich in de liefde, in pogingen om samen te werken aan een betere samenleving en blijft zich voortdurend openbaren in culturele objecten als games, films en muziek. Daar komt bij dat theologen al het nodige met muziek en films doen, maar dat games zwaar ondervertegenwoordigd zijn als theologisch analysemateriaal."

Kun je een goed voorbeeld geven van een christelijk thema in een game?

"Je hebt *Metro: Last Light*, een game die zich afspeelt in een post-apocalyptische en goddeloze samenleving. De overlevenden van de nucleaire ramp hebben zich verschanst in een metrostelsel onder de stad, want daar ben je nog beschermd tegen straling. Die mensen hebben allemaal ruzie met elkaar."

'Als ouder moet je een midden vinden in het gamegedrag van je kinderen'

In het spel kom je op een gegeven moment je ergste vijand tegen. Je kunt ervoor kiezen om hem te doden of te redden. Als hij blijft leven, dan zie je de mandylion oplichten, het oericoon van het oosters christendom. Op het moment dat je je ergste vijand vergeeft, word je als het ware geconfronteerd met Christus en stel je God tegenwoordig in de goddeloze wereld van de game."

Maar de spelers van deze game zijn daar toch helemaal niet mee bezig?

"Of je als gamer die religieuze aanwijzingen nu wel of niet ziet, is niet van belang voor de genade die eruit voortkomt. Als je niet in God gelooft, betekent dat niet dat de genade aan je voorbij gaat. Gods genade heeft de instemming van de mens niet per se nodig. Ook voor gamers die deze religieuze aanwijzingen missen, werkt de knipoog van de *Deus Incognito*, de verborgen God."

In je boek ben je erg positief over gamen, maar onlangs erkende de Wereldgezondheidsorganisatie gameverslaving officieel. Bekijk je het onderwerp niet door een veel te roze bril?

"Ik ontken ook niet dat gameverslaving bestaat. Je kunt verslaafd raken aan alles waarbij prethormonen in je lijf worden aangemaakt: sport, seks, geld, drugs, tabak, applaus en bijvoorbeeld games. Je kunt ook verslaafd raken aan alcohol. Gaan we dan alcohol verbieden? Ik wil alleen maar zeggen dat je aan een heleboel dingen verslaafd kunt raken die we toch blijven doen.

Er doet zich iets vreemds voor. Mijn dochter wil heel graag naar het conservatorium en moet heel veel oefenen. Iedereen vindt het normaal als zij uren achter de piano zit, want dat is cultuur. Ik denk dat mijn zoon e-sporter wil worden, iemand die zijn geld verdient met games spelen. Als hij uren per dag achter de computer zit om te trainen voor zijn toekomst zeggen wij: 'Daar moet je wel mee uitkijken.' Daar zit iets kroms in. Piano spelen en games spelen worden in onze maatschappij verschillend gewaardeerd."

Is er bij gamen geen sprake van het ontoluchten van de realiteit?

"Tweehonderd jaar geleden zei men: 'Vrouwen moeten niet zoveel van die boeken lezen, want dan raken ze afgeleid van hun huishoudelijke taken en zijn ze niet meer in het hier en nu.' Als je een boek leest, kun je daar ook volledig door opgeslokt raken. Kennelijk mag je wel meegezogen worden in het verhaal, maar als je op je mobiel zit, ben je in een keer asociaal."

Dus de negatieve kant wordt te veel belicht?

"Er zijn genoeg mensen die proberen te bewijzen dat games de jeugd verpesten, dat ze gewelddadig en verslavend zijn. Dan is het in ieder geval van belang voor academici om in de maatschappelijke discussie de andere kant te belichten. Laten we ook bedenken dat toen de film of de boekdrukkunst geïntroduceerd werd, hetzelfde gebeurde. Het is van alle tijden dat nieuwe technologische ontwikkelingen omarmd worden door een bepaalde groep en door een heel grote groep kritisch bekeken worden. En langzaam lost dat op." +

Frank G. Bosman, *Spelen met God*. Kleine theologie van videogames. Uitg. Berne Media, 303 pp., pb., € 24,90, ISBN 978 90 8972 248 5