**Fantasierolspelen (FRP) spelen met mensen**

door Gerard Feller

**Wat is FRP?**

Fantasy Role Playing (FRP) is een bijzondere vorm van RPG (Role Playing Game) en staat in ‘goed’ Nederlands voor fantasierolspelen. FRP is een gezelschapsspel waarbij het accent ligt op fantaseren. Een spelbord is er niet, dit wordt namelijk vervangen door de fantasie van de spelleider en spelers. Er is steeds een spelleider die een verhaal vertelt. De spelers vertegenwoordigen ieder een op papier beschreven personage in dat verhaal. Ze spelen dus een rol. In het verhaal worden de spelers met een opdracht (probleem, gebeurtenis...) geconfronteerd, waarop ze moeten reageren vanuit hun personages. Door creativiteit en samenwerking proberen de spelers dit tot een goed einde te brengen. Door de gebeurtenissen, die de personages meemaken, evolueren ze. De personages worden sterker, slimmer… Hierdoor kunnen de opdrachten steeds moeilijker worden. Er zijn veel boeken die de basis van een verhaal vormen, bijvoorbeeld een denkbeeldige ridderwereld, een middeleeuwse wereld, een mythologische wereld, een onderwereld, een magische wereld, een hemelse wereld en nog veel meer. Naast de vele boeken kun je ook steeds meer vanaf internet allerlei fantasieverhalen waarmee je kunt spelen, downloaden. Ook televisieseries zoals occulte trillers vormen vaak een basisidee voor een spel. Veel FRP is gebaseerd op klassiekers in de fantasie-literatuur zoals: ‘Swords & Sorcery’ genre (geweld en magie),‘Fafhrd en de Grijze muizen’ van Conan, maar ook van ‘In de ban van de Ring’ door J.R.R.Tolkien. Een van de eerste rollenspelen was ‘Dungeons and Dragons’ (D&D), dat in Amerika opkwam in de zeventiger jaren van de vorige eeuw.

Er is altijd een game master (GM), meestal een ervaren speler, die een scenario (vaak met een dubbele bodem) gereed heeft. Elke speler brengt een personage tot leven en identificeert zich hier sterk mee. Deze spelen kunnen zeer verslavend werken. Sommige games duren slechts uren, maar vaak wordt er dagen, maanden en soms zelfs jaren met een spel doorgegaan

**Gevolgen bij de spelers**

De karaktereigenschappen van de personages (bijv. een mens, dwerg, dief, stripheld, trol, elf of geest) worden eerst toebedeeld door de dobbelsteen. Maar ook tijdens het spel hangt ook veel af van deze geluksfactor. Je dobbelt voor je leven. De spelers verbinden zich goedschiks of kwaadschiks met elkaar en vechten zich een weg in kerkers en langs monsters, dit alles om zoveel mogelijk schatten te kunnen pakken (D&D). Gary Gygax, de uitvinder van D&D, bevestigt dat de spelers steeds meer verwikkeld raken in tijdsproblemen (1). Het wordt een dwingende kracht in hun leven (2). Sue White is een fan van een al 4 jaar lopend FRP genaamd Mistigar. Een journalist schreef na een interview met haar dat Mistagar zo’n verleidelijke aantrekkingskracht op White en haar vrienden heeft dat ze er nauwelijks los van komen (3). Zelf zegt ze: “Ik probeer de wereld van Mistagar te stoppen, maar het weigert te stoppen” (4). Het kan een verwoestend en tijdverslindend fantasiespel worden, waar de grenzen van realiteit en irrealiteit steeds meer vervagen. Een jonge D&D-speler John legt uit: “Als ik mijn wereld speel, controleer ik mijn eigen wereldorde. Ik kan het helemaal uittekenen, de bosjes en de bomen. Ik kan die wereld horen, de echte wereld is niet zo.

Mijn geloof, moraal en gevoel voor rechtvaardigheid zijn sterker geworden, maar in de ‘echte’ wereld ben ik veel kwetsbaarder. Het is er gevaarlijk. Ik maakt mij ongerust. Des te meer tijd je doorbrengt in de fantasiewereld des te meer je weg wilt vluchten van moeilijke beslissingen, die je moet maken. Des te meer ik D&D speel, des te meer wil ik deze (fysieke) wereld verlaten. Het wordt steeds erger hier” (5). Steeds blijkt dat fanatieke spelers meer en meer moeite met de realiteit krijgen. In een belijdenis van een D&D-master in het blad Psychologie staat dat “…Net zoals D&D-spelers soms beginnen te denken dat hun gespeelde karakter werkelijk zo is, zo begint ook de D&D-master te denken. De gemaakte wereld wordt soms tot een angstaanjagende realiteit” (6). Een andere FRP-speler beweert: “Ik heb volwassen mensen een kwartier lang horen schreeuwen en vloeken, toen hun karakter dood ging, terwijl ze de dobbelstenen door de kamer gooiden en totaal overstuur waren” (7). Anderen beweren dat ze soms weken ervan overstuur konden zijn (8). Doordat een van hun ‘alter ego’s’ vermoord wordt, krijgen vele een psychische schok die in een depressie kan verzinken (9). Mevrouw White van het spel Mistagar beschrijft het spel als: “Het is net zo verwarrend als het echte leven. De realiteit waarin we leven is niets anders dan dat we geleerd hebben dat die bestaat. Maar misschien zijn er andere werelden, die een andere realiteit bezitten, dat zou veel leuker zijn” (10).

Deze realiteitsverwarring is angstaanjagend. Een politieagent in Washington zegt dat bij geweldzaken een standaardvraag van de politie is: “Bent u een deelnemer van een FRP spel?”. Het blijkt dat veel mensen met geweldsmisdrijven daarvoor veel fantasieën hebben hoe ze andere mensen doodschieten; ook de vele computergames bevorderen dit (11). FRP heeft en nadelige invloed op ons vermogen om fantasie en realiteit te onderscheiden. Dit is een subtiel maar zeker gevaarlijk item (zie 2 Cor. 11:3). Paulus vermaant ons in 2 Cor. 10:5 om redeneringen en elke schans die opgeworpen wordt tegen de kennis van God te slechten, elk bedenksel als krijgsgevangene te brengen onder de gehoorzaamheid aan Christus.

We kunnen onze fantasieën niet ongebreideld laten ontwikkelen. Zulke fantasieën moeten onder het kruis van Christus gebracht worden.

Fil. 4: 8 zegt: “Voorts broeders, al wat waar is, wat waardig is, al wat rechtvaardig is, al wat rein is, al wat beminnelijk is, al wat welluidend is, al wat deugd heet en lof verdiend, bedenkt dat”.

**Toetsstenen.**

Hoe kun je als Christen deze spelen beoordelen? Christenen denken hier verschillend over. Sommigen denken dat het om onschuldige excursies van de fantasie gaat, die de creativiteit en de verbeeldingszin stimuleren, vergelijkbaar met het boek “In de ban van de Ring” van Tolkien. Anderen zijn ervan overtuigd dat het spel verslavend is, en dat het mensen met een irreële wereld bekend maakt waardoor ze verward raken; ze zijn ervan overtuigd dat de spelen demonisch van aard zijn. Of is er sprake van een mix? Wie heeft er gelijk? Het is niet eenvoudig om dit uit te zoeken. Net als in de echte wereld zijn er meestal meer kanten aan een geval. Om domweg te zeggen dat alles slecht of occult is of alles als een onschuldig spelletje te taxeren, zou een zeer simplistische voorstelling van zaken zijn. We volgen enkele beoordelingscriteria die ontwikkeld zijn door Eliott Miller van het CRI (Christian Research Institute). Hij onderscheidt vier belangrijke toetsstenen:

1)      De rol van de fantasie

2)      Het morele gehalte van het spel

3)      Mogelijk vluchtgedrag uit de werkelijkheid

4)      Occulte invloeden

Deze toetsstenen zouden uitsluitsel moeten geven voor ieder fantasiespel. In het eerste en derde criterium, dus fantasie en vluchtgedrag, kunnen dingen goed of slecht zijn, voordelig of schadelijk. Dit hangt vooral af van het motief en de mate waarin men zich tevreden voelt. In het tweede en vierde criterium, dus moraliteit en occultisme, is er minder speelruimte. Vanuit een christelijk perspectief is alles wat de Bijbelse moraliteit ondergraaft of waarin het occultisme wordt toegejuicht, niet bevorderlijk voor de geestelijke gezondheid. Het is zelfs schadelijk voor het individu en samenleving.

**Fantasie creatief of destructief?**

We willen vooropstellen, dat erop zich niets verkeerds is met fantasie in zijn algemeenheid. Fantasie is in wezen een ingebeeld vertrek uit de wereld en de geschapen orde van dingen, zoals we ze kennen. Het speelt een belangrijke rol in ons leven. Wie twijfelt eraan dat een verbeelding van een kind in een spel een positieve invloed op zijn sociale en intellectuele ontwikkeling heeft? Het wordt ook in het leven van een adolescent en van volwassenen aangewend als van belangrijke psychologische betekenis, of het nu om het dagdromen over een visvakantie gaat, of het overstijgen van de grenzen als het gaat om creativiteit in kunst, literatuur, of ontspanning. Iedereen kent wel het positieve gebruik van verbeelding en fantasie in zijn leven. Fantasie is in feite deel van Gods schepping. God schiep de mens met verbeeldingskracht en de mogelijkheid om te fantaseren. Vanuit een bijbels Godsbeeld kan men hiervoor steun vinden. Of zoals Eliot Miller zegt: “Men kan zich verdedigen op grond van het feit dat de mens geschapen is naar Gods beeld en dus net als God creatief is. Omdat de mens echter God niet is, kan hij niet dingen uit het niets scheppen, dus niet iets uit het niets in de echte wereld tot aanzijn roepen. Daarentegen, juist omdat hij naar het beeld van God geschapen is kan hij dingen creëren in de nieuwe wereld (zoals een huis, een computer etc.) en wel door gebruik te maken van het ‘ruwe materiaal’ van Gods schepping”.

Een ander aspect van de creatieve mogelijkheden van de mens is het creëren van secundaire werelden waar dingen anders gaan dan in de primaire, echte wereld. Hoewel de mens de macht niet heeft om deze werelden tot een stoffelijke zelfstandigheid aan te roepen, slaagt men er soms in wat J.R. Tolkien noemt ‘een innerlijke consistentie van de realiteit’ te bereiken, waardoor anderen door hun vermogen van verbeelding tot een staat van secundair geloof te komen, waardoor men kan doordringen tot de uitgevonden realiteit en dit ook kan waarderen.

**Goede of slechte fantasie**

Maar fantasie vindt geen rechtvaardiging in zichzelf. Alleen omdat fantasie in zijn algemeenheid een deel van Gods schepping is, wil dat nog niet zeggen dat het principieel goed of slecht is. Net zoals veel dingen in Gods schepping staat of valt alles met het goede of slechte gebruik van iets. Jammer genoeg kan zelfs ‘goede fantasie’ slecht blijken te zijn, als de persoon in kwestie de fantasiewereld betreedt om te ontsnappen aan de verantwoordelijkheden van de ‘echte’ wereld, hetgeen maar al te vaak gebeurt. Ook is er een verstoord, en destructief gebruik als men fantasie gaat exploiteren voor seksueel misbruik en extreem geweld. De essentie van FRP is nu om het goede van het verkeerde gebruik te scheiden. Voorstanders van Dungeons and Dragons (Kerkers en Draken) hebben in hun pogingen om het gebruik te wettigen parallellen getrokken met sommige christelijke fantasievertellingen. Vervolgens stellen ze (impliciet of meer expliciet): “Als je de vertellingen van J.R. Tolkien, C.S. Lewis en anderen accepteert als goed en geoorloofd moet je dit ook accepteren van ‘Kerkers en Draken’”. Een episcopale dominee verdedigt zijn goedkeuring van dit spel in een ingezonden brief in Christianity Today als volgt:

“Het gaat misschien te ver om te veronderstellen dat ieder spel een creatieve equivalent is van een Tolkien-fantasie. Maar door dezelfde tekenen en symbolen verkrijgt D&D zijn kracht en aantrekkelijkheid, door dezelfde dynamische gewelddadige literatuur In D&D zijn we letterlijk betrokken in een veldslag tussen goed en kwaad, tussen orde en chaos. Als de karakters en de situaties verslavend uitwerken, waarin verschilt dit van een Tolkien-verhaal of van ‘Chronicles of Narnia’ of ‘A wrinkle time?’ van Lewis”

Oppervlakkig gezien lijkt het een goed argument omdat er tenslotte parallellen te vinden zijn. Dat bijvoorbeeld de werken van Tolkien zoals ‘The Lord of the Rings’, de ‘ruimte trilogie’

van Lewis en de verhalen van Charles Williams refereren aan een strijd van goed en kwaad en aan intense avonturen in fantasierijke omgevingen, kan niet worden ontkend. Diverse elementen van deze werken hebben elementen die verschillen en zelfs soms in tegenspraak zijn met de wereld die God gemaakt heeft. Sommigen hebben toverij en magie in hun fantasie verwerkt en bij gelegenheid de magiërs en hun bezweringen anders opgetekend dan de Bijbel dit doet.

**Een andere wereldvisie**

Hoewel het soms lijkt alsof het om dezelfde elementen gaat, zijn er vaak ook grote verschillen. De voorstanders van FRP ontkennen vaak het feit dat de ’christelijke’ fantasieverhalen van Lewis en Tolkien in het algemeen als goed gebruik van fantasie voorgesteld worden, omdat ze een reflectie geven van een in essentie christelijke wereldvisie. Of zoals Eliot Miller zegt: “In een gezonde fantasie vinden we dat de schepper ‘zijn universum’ een bezieldheid gegeven heeft die parallellen vertoont met het echte actuele universum zoals dat in de Bijbel uiteengezet wordt. In een fantasie mag er zoiets als een goede magie zijn, hoewel er ook sprake van beesten en mythische creaturen kan zijn, uiteindelijk moet er steeds (expliciet of impliciet) gezinspeeld worden op een belangrijke tegenwoordigheid van authentieke (Bijbelse) moraliteit”.

Absolute moraliteit kan alleen bestaan in een goddelijk universum, een universum dat geregeerd wordt door een heilige transcendente God. In zo’n wereld zijn goed en kwaad consistent en definitief voor alle creaturen met een geweten, dit in tegenstelling tot de steeds wisselende zeden van de creaturen zelf. Tolkiens held Aragorn bevestigt dit in ‘The Two Towers’ (p.50): “Het goede en het zieke zijn niet veranderd sinds het recente verleden, noch kunnen zij relevant zijn tussen elven en **dwarves** en niet tussen mensen.”

Alhoewel de creaturen van D&D veel aspecten ‘geleend’ hebben van Tolkiens boek ‘Middle Earth’, een belangrijk deel heeft men niet overgenomen en dat is de overal aanwezige setting waar bij Tolkien het christelijke morele wereldbeeld vertegenwoordigd werd. In plaats van de Schepper die God is, is het universum opgebouwd uit vele goden en halfgoden. Bovendien is het universum niet bezield door een absolute en universele moraliteit. Hoe meer je de werken van Lewis en Tolkien etc. zorgvuldig analyseert en vergelijkt met FRP, des te meer ga je zien dat het niet alleen de cruciale verschillen in theologisch en moreel perspectief zijn, maar veelmeer ook de belangrijke verschillen waarin de figuren die in FRP voorkomen. (a-moraliteit van D&D)

**Hoe is de hartsgesteldheid?**

Verbeelding noch fantasie zijn op zich verkeerd. Als het binnen de context van een christelijk wereldbeeld valt kan het zelfs dienen als een nuttige en zinvolle creatieve bezigheid. Wij zijn als schepselen gemaakt naar Gods beeld, een verbeeldende God, en we zouden deze bijzondere gift op een gezonde manier moeten cultiveren, en tegelijkertijd ons wapenen tegen verkeerd gebruik. Het onderzoeken van het verschil tussen goed en verkeerd (kwaad) gebruik begint met de vraag: hoe ontwikkelt zich de fantasie, met welk doel en in welke richting? Dit lijkt op dezelfde vraag die Jezus in gedachten had bij de Bergrede toen Hij zei: “Een ieder, die een vrouw aanziet om haar te begeren, heeft in zijn hart reeds echtbreuk met haar gepleegd” (Matt.5: 28). Als Jezus leert dat deze gedachte gelijk is aan overspel zou Hij dan de weloverwogen cultivering en het genieten van andere zaken die God verboden heeft, goedkeuren? Duidelijk niet! Het argument bij veel RPG- en D&D-spelers dat het maar een spelletje is gaat niet op als het gaat om fantasieën waarbij immoraliteit, occultisme en het navolgen van andere goden troef is. Dit kan niet anders dan als een misbruik van onze verbeelding gezien worden. Als Christenen moeten we ons wapenen zodat we de Heer waardig kunnen wandelen, Hem in alles behagen (Col.1: 10).

In de seculaire en christelijke pers zijn problemen als ‘tijdsverslinding’, ‘realiteitsverstoringen’ evenals virtueel geweld en immoraliteit bekende gevolgen van FRP. Een ander nadelig aspect is, wat het christelijke blad Cornerstone ‘de occulte ondertoon’ noemt. Of met de woorden van Gary Gygax, de medeontwerper van D&D: “Geweld en magie zijn de beste omschrijvingen waar het om gaat. Het is een wereld waarin monsters, draken, goed en kwaad, hogepriesters, woeste demonen en ‘zelfs god’ in je eigen persoon en in je karakter bemoeienis heeft” (12). “Het werpen van vloeken, waarzeggerij, gemeenschap met goden en dood en opstanding zijn allemaal een deel van de fantasieën en activiteiten waaraan de speler deelheeft. Veel vervloekingen hebben een verbale component, en moeten ook zo geuit worden” (13).

**Demonisch**

De standaardverdediging van de ‘advocaten’ van FRP tegen de beschuldigingen van occultisme en hekserij, is dat alles uit de verbeelding van een persoon komt en niet echt is. Men zegt: er is niemand die echt gemeenschap zoekt met geesten, en toverij wil praktiseren. Natuurlijk is er een gradueel verschil tussen bewust daadwerkelijke toverij en iemand die doet alsof, maar jammer genoeg wordt dit door veel Christenen niet gezien. Hoe echt het verschil in het bewustzijn van de spelers is, is moeilijk te zeggen. Er is geen zekerheid dat de geestelijke wereld niet reageert als zij wordt uitgenodigd of geprikkeld.

Eliot Miller vertelt over zijn middelbareschooltijd, toen hij extreem sceptisch was over alles wat met het bovennatuurlijke te maken had. ”Ik herinner me dat ik de spot dreef tijdens een seance met een groepje vrienden. Ons goede humeur verdween echter in angst toen ‘het medium’, mijn beste vriend, begon te stuiptrekken; zijn ogen rolden helemaal naar achteren en er kwam een vreemde stem vanuit zijn keel. Daarna werd deze jonge Jood twee jaar lang door geesten gefolterd. Hij isoleerde zich van alle sociale contacten, bezocht kerkhoven tot hij bevrijd werd door de kracht en het bloed van Jezus”.

Het mogelijke actuele contact met het satanische koninkrijk door FRP kan niet worden ontkend. Vaak kan FRP ook een eerste stap zijn naar andere occulte activiteiten. Vaak zijn er al latente behoeften en wensen aanwezig. Veel teenagers en volwassenen zijn gebombardeerd met evolutietheorieën en natuurfilosofie en zoeken door middel van FRP een uitvlucht uit het koude mechanische wereldbeeld waarin ze hun hele leven moesten geloven dat dit de realiteit was. Wie zou dan niet een meer ‘avontuurlijk’ bestaan prefereren dan de complexe ‘onpersoonlijke echte wereld’?

Ook het menselijk verlangen naar macht is een aantrekkelijke kant van het beoefenen van FRP. Door de rol van D&D-master hebben veel mensen geproefd aan de ‘absolute macht’. Eerdergenoemde Gygax zegt: “Als D&D-master ben je de schepper van de Kosmos. Je geeft vorm en inhoud aan het gehele universum. Je ademt leven in de stilte en geeft betekenis en doel aan alle acties die volgen”(14). De verschillende magische kwaliteiten die spelers beoefenen in de verbeelde werelden kunnen ook hun lust tot macht aanwakkeren. Dezelfde jongen die niet in staat is te verhinderen dat zijn ouders scheiden, of die niet de aandacht van de blonde schoonheid in de geschiedenisles kan trekken, kan door FRP een koninkrijk overwinnen door geweldige schatten te verkrijgen door ‘gewoon’ toverformules uit te spreken. Wat gebeurt er als het onvermijdelijke zich aandient en deze jongeman geïntroduceerd wordt in de occulte wereld? Hij zal ontdekken dat de oefeningen gedaan in het FRP doorgaan in de echte wereld. Hij zou niets liever willen dan de toekomst controleren, zijn ziel buiten zijn lichaam projecteren, healings uitvoeren of bezweringsformules uitspreken om zo zijn doelen te bereiken. De overgang tussen fantasie-toverij en echte toverij is niet al te moeilijk. Als hij eenmaal de echte macht in het occultisme ervaren heeft, zal hij gemakkelijker het magische wereldbeeld geloven dan het naturalisme dat hij met de paplepel ingegoten heeft gekregen!

De ontvankelijkheid van FRP-aanhangers voor het occultisme is de voorstanders van occultisme niet ontgaan. Philip Emmens Isaac Boneurts is de enige persoon die jaren geleden een bachelors-titel in de toverij kreeg aan de universiteit van Californië. Hij schreef een boek genaamd: ‘Authentic Thaumaturgy, a professional Occultist on improving the realm of magic systems in fantasy stimulation Games’.

De Bijbel is tegen iedere vorm van legitimatie van toverij in de echte wereld (Deut. 18: 9-14, Hand.13: 6-11, Op.21: 8).

**Christelijke fantasieën?**

In het blad Cornerstone staat een uitspraak van de vader van D&D, Gary Gygax: “We willen zeker niet met toverij spelen. Iedere gelijkenis die gemaakt wordt tussen bezweringen en magie enerzijds en FRP anderzijds is niet echt en ik geloof zelf niet in die rotzooi. De schijnbare overeenstemming is puur toevallig, omdat ik zover ik weet, al deze dingen gedroomd heb”(15). Gygax’ ongeloof in de bovennatuurlijke wereld maakt zijn redeneringen niet meer acceptabel vanuit een christelijk standpunt. Maar wat te zeggen van de christelijke fantasieverhalen die magie in een ander licht stellen dan de Bijbel doet? Kunnen praktijken die in de Bijbel verboden worden als goed aanvaard worden als ze in de vorm van een sprookje gebracht worden? De implicatie van deze vraagstelling is: kunnen we fantasiewerelden scheppen waar dingen anders (onvermijdelijk: tegengesteld) gaan dan in de echte wereld die door God geschapen is?

Hebben de imitators van C.S. Lewis, J.R. Tolkien en Charles Williams, en hedendaagse auteurs als Robert Siegel het recht (op het gebied van verbeelding) om een universum te creëren dat anders is dan we beleven? Men zou zich kunnen verdedigen door te zeggen dat God de mens naar Zijn beeld geschapen heeft, inclusief het vermogen van creativiteit. Zoals we al eerder hebben aangegeven is de mens echter God niet en kan hij niet iets uit het niets scheppen. Toch kan hij in de echte wereld, omdat hij naar het beeld van God geschapen is, zaken creëren in de echte wereld (zoals een huis, auto, computer) door het materiaal te gebruiken dat God geschapen heeft. Er zijn in de christelijke literatuur tal van voorbeelden genoemd van christelijke fantasieën conform een christelijk wereldbeeld, of zoals Tolkien het formuleert: de ‘eucatastrophe’ of vreugde van het happy end. De christelijke sprookjeswereld schildert de ultieme overwinning van het goede over het kwade. Het benadrukt in wezen evangelische kenmerken zodat de lezer voorbereid is op het evangelie van Jezus Christus. Tolkien verdedigt zich als volgt: “De Bijbel omvat in feite alle verhalen die alle essenties van sprookjes omvatten. Ze bevat verschillende bewonderenswaardige, karakteristieke, artistieke, schoonheid, ‘mythisch’ in hun volmaaktheid, in zichzelf genoegzaam en betekenisvol en tegelijkertijd van een krachtige symbolische en allegorische betekenis en er is tussen al deze verhalen de meest complete denkbare eutacatastrophe. Namelijk de eutacatastrophe van het verhaal van de vleeswording van God. Het verhaalt eindigt in waarachtige blijdschap en is bij uitstek het innerlijk bestaan van de realiteit. Er is geen verhaal wat ooit verteld is, dat mensen gehoord hebben dat meer waar is, en waarvan zelf waarheid sceptici tot de erkenning moeten komen dat het een uniek boek is. Het heeft in zich de superieure, overtuigende ondertoon van primaire aard, namelijk schepping. Als je dit afwijst leidt het tot droefheid of tot woede. Kunst is bewaarheid. God is Heer van engelen, mensen en de gehele schepping. Legendes en geschiedenis hebben elkaar ontmoet en zijn met elkaar verenigd” (16).

De literair criticus R.J. Reilly merkt hierbij op: “Dit is de rechtvaardiging van sprookjesverhalen en dus van de trilogie (o.a. Tolkiens ‘Lord of the Rings’), dat is ons leven in essentie…, de vreugde van het oneindige goede nieuws. Dit is het specifieke van een sprookjesverhalenschrijver, waarin hij niet alleen een schrijver is maar een sub-schepper wordt van een soort literaire analogie, of een analogie van het universum, dat uit het niets geschapen wordt door de Goddelijke Schepper. In die zin creëert hij vreugde net als God, met een zinvol creatief drama dat de vreugde inhoudt van een christelijk happy end” (17).

Als we de duidelijkheid van fantasie accepteren moeten we daarbij een belangrijk onderscheid maken. Als een uitgevonden wereld waarde moet hebben voor degene die ermee in contact komt, dan moet de auteur vasthouden aan de geestelijke natuur van deze wereld. In een gezonde fantasie vinden we dat de Schepper zijn universum ‘bezield’ heeft met een inherente moraal die vergelijkbaar is met het werkelijke universum, zoals dat in de Bijbel uitgelegd wordt. Hoewel er in de fantasiewereld zaken als goede magie zijn, en hoewel er sprake is van beesten en mythologische schepsels, moet er uiteindelijk een oppermachtig wezen zijn (impliciet of expliciet vermeld) die zorgt voor een basis van authentieke moraal. Een absolute moraal kan alleen gevonden worden in een goddelijk universum geregeerd door een transcendente heilige God. Het geweten moet zich hieraan refereren, beter dan dat het geweten afhankelijk is van de sterk wisselende persoonlijkheden van de creaturen zelf. In ‘Lord of the Rings’ zijn de paradoxale waarheden van God soevereiniteit en menselijke verantwoordelijkheid volledig in beeld.

We lezen dat het de bedoeling is dat Bilbo de hobbit de toverring moet vinden en zijn neef Frodo hem moet ontvangen. Hier zien we een mysterieus doel en een betekenis in de zich ontwikkelende gebeurtenissen die de oude profetieën vervullen. Tegelijkertijd is de vrije keuze een significant aspect in de ontwikkeling van de conflicten in de trilogie. Patricia Spacks, een literair criticus zegt hierover: “Een theologisch schema is stilzwijgend impliciet overgenomen in de ‘Lord of the Rings’ en is van primaire betekenis voor de vorm en inhoud van het werk. Het feit van de vrije keuze van de wil impliceert een wereldbeeld dat vergelijkbaar is met het Christelijke en dat alleen door de toestemming van het goede de ware vrijheid bereikt kan worden. De bereidheid van de wil het slechte te doen of te kiezen heeft automatisch het gevolg van verlies van vrijheid, net als in het christelijke denken, terwijl er dan nog een mogelijkheid van genade overblijft. In deze wereld is, net als in het Christendom, het resultaat van herhaalde keuzes van het goede, een toename van gezond spiritueel leven. Fodo ’s persoonlijkheid groeit aanzienlijk in de loop van zijn avonturen en is door specifieke christelijke waarden toegenomen”(18).

In de fantasieën van Tolkien, Lewis, Chesterton, Sayers en anderen zijn, zoals Edmund Fuller het stelt, “andere werelden op een betekenisvolle wijze gerelateerd aan onze wereld. Door hun vaardigheden als ‘sub-creators’ scheppen ze de mogelijkheden om even afstand te nemen van deze wereld in een onbekende omgeving, en hier zijn we soms meer in staat de spirituele en morele waarheid mee te nemen en toe te passen in onze eigen ervaringen”.

**Bezwaren tegen FRP**

En dit in tegenstelling tot FRP dat meestal leidt tot verwarring van morele waarden. Hoewel ze vele aspecten vaak gekopieerd hebben van Tolkiens ‘Middle Earth’ hebben de makers van D&D en andere FRP geen theïstisch wereldbeeld gecreëerd. Integendeel, vaak wordt hun universum geregeerd door goden en halfgoden. Terwijl in het theïstisch wereldbeeld alle goede eigenschappen van God zelf als goed worden onderscheiden, worden bij FRP goed en slecht als gelijkwaardig gepresenteerd. En tegengestelde onpersoonlijke polen en goden verbinden zich met wie ze willen. Omdat er geen overheersende God is en omdat het goede niet automatisch overwint over het kwade zullen veel spelers de voorkeur geven aan de ‘slechte karakterrollen’ en er wordt dan op die manier minder van hen gevraagd.

Het blad Cornerstone citeert Rett Kipp een student die FRP zo’n veertig uur per week speelt:

“In D&D kun je maar beter slecht zijn. Er zijn veel meer voordelen als je slecht bent, en het is veel gemakkelijker niet te hoeven denken wat je wel en niet mag doen. Als je om wat voor reden dan ook het idee hebt dat iemand niet vertrouwd is en je hem een loer draait is er bij slechte karakters geen straf aan verbonden…”.

Dave Hargrave, de schepper van Arduin Grimoire (een populair FRP-spel), zegt over het controversiële expliciete geweld en seksuele aspecten van het spel: “Het is met opzet gruwelijk gemaakt. Je moet ‘een gat schieten’ in het omhulsel waarin kinderen zich bevinden. Ze zijn kleine zombies. Ze weten niet wat pijn is. Ze hebben nog nooit een vriend in een lijkzak gezien (! ..). Ze moeten begrijpen dat wat ze doen consequenties heeft. De wereld is seks en geweld. Het verwoest de meeste van onze kinderen als ze de televisie aandoen”(20).

Oppervlakkig gezien lijken er veel overeenkomsten tussen christelijke fantasieliteratuur en FRP. Maar hoe dieper we op de materie ingaan, des te meer onderscheid is er in de theologische en morele structuren, net als bij de motieven van de makers. Eerder hebben we al gewezen op de verwarring tussen de werkelijke en irreële wereld. “Psychology today’ citeert dr. John Holmes: “Het universum van D&D wordt geproduceerd door zijn sociale realiteit. Het heeft een gedeelde fantasie, niet een fantasie op zichzelf… De fantasie is werkelijkheid geworden, een soort van gigantische dwaasheid of gedeelde krankzinnigheid” (21). Als iemand uit de rol van magiër stapt vanuit de atmosfeer van deze gedeelde krankzinnigheid, zal hij zeker bemerken dat het noodzakelijke verschil tussen de reële wereld en de fantasiewereld besmet is. Opeens is magie die misschien in de fantasiewereld van Tolkien in orde was, onaangenaam dicht in de realiteit gebracht waar het altijd verbonden is met het slechte. Als de elementen van een verzonnen universum beginnen samen te smelten met ons echte universum zullen ze onvermijdelijk de natuur van de ‘echte’ dingen aannemen en moeten ze onderworpen worden aan de wetten (wetmatigheden) zoals God ze in het echte universum gegrondvest heeft. Als Christenen al betrokken moeten zijn op FRP dan zou het goed zijn nieuwe spellen uit te vinden, anders dan die op de markt al zijn. Ze moeten worden ontworpen met een visie die de deelnemers uitdaagt tot een meer creatieve, Bijbelse benadering van het leven, in plaats van een illusionaire vlucht om aan deze Bijbelse werkelijkheid te ontsnappen. Verder dient de rolspeler niet agressief te zijn en niet gestimuleerd te worden tot activiteiten zoals geweld, immoraliteit en occultisme.

**Gerard Feller (2003)**

(Met fragmenten van Brian Onken en Eliot Miller van het CRI)

Notes:

1) Gary Gygax, Dungeons and Dragons, basic manual. TSR Hobbies, Inc. 1979,3

2) Moira Johnstion, It’s only a game-Or is it ? New west aug. 25 1980, 34

3) The Orange County Register, May 17, 1981-1-7

5) Ibid

6) John Eric Holmes, Confessions of a Dungeon Master, Psychology today nov 1980 , 89

7) Johnston op. cit 39

8) Ibid

9) Holmes op cit 89

10) Register, op cit

11) Christian Life (july 1981) 12

12) Player Handbook 7

13) Ibid 40

14) The keep of the Borderlands 2

15) Volume 9: Issue 52,15

16) J.R. Tolkien: and the Fairy-story quoted in Myth Allegory and Gospel Ed John Warwick Montgomery 117,118

17) R.J. Riley: Tolkien and the Fairy story Tolkien and the critics Ed Neild D Isaacs and Rose A Zimbardo 149

18) Patricia Spacks: Power and meaning in the Lord of the rings Tolkien and the critics op cit. 86,91

19) Op cit 14

20) New West, August 25, 1980, 39

21) ‘Psychology today’, November 1980