



TOEVALLIGE ONTMOETINGEN
BIO-ETHIEK VOOR EEN GEHAVENDE PLANEET

KRISTIEN HENS



<https://www.openbookpublishers.com>

© 2023 Kristien Hens



Dit boek verschijnt onder een licentie van het type Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives (CC BY-NC-ND). Deze licentie laat je toe om het werk te delen, te kopiëren, te verdelen en door te geven, op voorwaarde dat je het niet wijzigt, het werk niet gebruikt voor commerciële doeleinden, het werk toeschrijft aan de auteurs en dat je een link publiceert naar de licentie. De auteur vermelden mag niet zodanig gebeuren dat de indruk gewekt wordt dat de licentiegever instemt met je werk of je gebruik van het werk en moet de volgende informatie omvatten:

Kristien Hens, *Toevallige ontmoetingen: Bio-ethiek voor een gehavende planeet*. Cambridge, UK: Open Book Publishers, 2023, <https://doi.org/10.11647/OBP.0370>

Meer informatie over CC-licenties is te vinden op <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Alle externe links waren actief op het moment van de publicatie, tenzij anders vermeld. Ze werden gearchieveerd via de Internet Archive Wayback Machine, op <https://archive.org/web>

Digitaal materiaal en digitale bronnen voor dit volume zijn te vinden op <https://doi.org/10.11647/OBP.0370#resources>

ISBN Paperback: 978-1-80064-888-3

ISBN Hardback: 978-1-80511-029-3

ISBN Digitaal (PDF): 978-1-80511-008-8

ISBN Digitaal e-book (EPUB): 978-1-80511-105-4

ISBN XML: 978-1-80511-064-4

ISBN HTML: 978-1-80511-036-1

DOI: 10.11647/OBP.0370

Omslagillustratie: *intuïtieve weergave van schimmel / vegetatieve samenwerkingen*.

Tekening door Christina Stadlbauer (2019).

Omslagontwerp: Jeevanjot Kaur Nagpal.



Vertaling door Luk Vanrespaille

Uitgegeven met steun van de Universitaire Stichting van België

20. Creativiteit

Een game dat bio-ethici inspireert¹

Death Stranding, een videogame van Hideo Kojima, vertelt het verhaal van de verwoeste VS en een mensheid die op de rand van de zesde massa-extinctie staat. De hoofdfiguur is Sam Porter Bridges, gecontroleerd door de speler. De buitenwereld is gevaarlijk geworden, met toxische regen, monsters en terroristen. Sam (de speler, dus) moet, de vele gevaren trotserend, vracht afleveren bij de overlevers die zich schuilhouden in ondergrondse gebouwen, verspreid doorheen het landschap. Hij gaat connecties aan met de mensen, herstelt wegen en zorgt voor vreugdevolle momenten bij de preppers als zij hun pakketten ontvangen. Het game kwam uit in het najaar van 2019, maar commentatoren wezen op de griezelige gelijkenissen met de periode van de pandemie in 2020–2021, waarbij ‘essentiële beroepen’ ook de confrontatie met de besmettelijke buitenwereld aangingen om goederen af te leveren bij diegenen die binnen bleven. Toegegeven, de wereld die het game te zien geeft is er veel erger aan toe dan de onze voorlopig. En toch heeft de pandemie ons ook doen nadenken over het vermogen van onze soort om met catastrofes om te gaan en heeft ze ons anders doen kijken naar onze kwetsbaarheid en verantwoordelijkheid tegenover een totale mondiale instorting.

Een filosofisch stuk schrijven over *Death Stranding* lijkt een open deur intrappen. Het spel is doordrongen van filosofische reflectie en speculatie. Hideo Kojima heeft een game uitgebracht waarin nagedacht wordt over trauma en genezing, verbinding en de aard van de biologie. Er worden vragen in gesteld over ectogenese en mannelijke zwangerschappen,

1 Dit is een gewijzigde versie van een tekst die verschenen is op het blog ‘And Philosophy’.

de aard van onze seksualiteit en proeven met foetussen. Het achtergrondverhaal zit vol mijmeringen over de oorsprong van het leven, het universum en de relatie tussen leven en dood. Sommigen kunnen dit er wat over vinden en zich afvragen waarom een academisch filosoof en bio-ethicus er 177 uur voor over heeft om alle trofeeën te verzamelen die met het spel te winnen vallen. In wat volgt leg ik uit waarom dit game volgens mij briljant is en waarom ik ervan overtuigd ben dat het een speelbaar voorbeeld vormt van Donna Haraways idee van bij de problemen blijven, zoals ze dat in haar gelijknamige boek *Staying with the Trouble* heeft beschreven. Meer specifiek zal ik focussen op onze relatie met technologie en natuur, het belang van spelen, falen en weer doorgaan en de mogelijkheid om verantwoordelijkheid op te nemen in de nasleep van de catastrofe.

De mogelijke antwoorden op de bijna onvermijdelijke en destructieve gevolgen van de klimaatverandering kunnen in twee grote categorieën gerangschikt worden. De eerste is die van het ecomodernisme rond de idee dat technologische oplossingen, 'technofixes', ons wel zullen redden. Technologie en wetenschap, zo denkt men, zullen een oplossing vinden voor de taaie problemen, de 'wicked problems' van vandaag, als we maar genoeg tijd, geld en energie investeren. Mogelijkheden zijn geo-engineering van het klimaat of het ontwikkelen van CO₂-neutrale middelen om schone energie te produceren. En waarom zouden we ook onszelf niet genetisch kunnen 'engineeren', of onze planten en dieren, zodat we minder hulpbronnen nodig hebben of beter bestand raken tegen de gevolgen van de klimaatverandering. De andere optie is dat we moeten terugkeren naar een ongereptere, natuurlijkere manier van leven. De aanhangers van die laatste opvatting geloven dat technologie ons gebracht heeft in de situatie waarin we ons nu bevinden. Ze heeft geleid tot vervreemding en hybris. In hun ogen is de mensheid een plaag. We zijn parasieten die opnieuw hun eigen plaats moeten vinden.

In de eerste visie is technologie de oplossing en de natuur datgene wat overwonnen moet worden. In de tweede visie is technologie het probleem en de natuur datgene wat we moeten eren en respecteren. De beide benaderingen lijken tegenover elkaar te staan, wat de voorgestelde oplossingen betreft. Toch delen ze ook een gemeenschappelijke aanname over de positie van de mens in de nasleep van de milieucatastrofe en over zijn relatie met natuur en technologie. Natuur en technologie lijken

domeinen te zijn die beide buiten ons, hedendaagse mensen, liggen. In de technofix-benadering wordt technologie ingezet om de natuur te manipuleren. In de benadering terug-naar-de-natuur lijkt het alsof onze plaats is om deel uit te maken van de natuur, maar toch zijn we op de een of andere manier in staat gebleken om de natuur achter ons te laten. We kijken ernaar en manipuleren ze vanaf een afstand. Je kunt niet terugkeren naar iets tenzij je het eerder verlaten had.

In *Death Stranding* is de wereld een vijandige plaats geworden, maar nog altijd mooi. Het apocalyptische landschap is ruw. Er blijven weinig bomen over en als speler voel je de opluchting wanneer je plots op een bosje of idyllische weiden en kreken stoot. Meestal gaat het over rotsachtig en zelfs besneeuwd terrein. Wat de apocalyptische landschappen betreft bevindt *Death Stranding* zich ergens tussen de totale verlatenheid van *The Road* en de bucolische landschappen van post-apocalyptische films als *The Quiet Place*, waardoor het lijkt alsof ze duidelijk willen maken dat de wereld misschien een eindpunt bereikt heeft, maar dat wij ons zuiverdere, natuurlijkere zelf hebben ontdekt. In *Death Stranding* staan de menselijke wezens in een veel complexere relatie tot de natuur en de technologie. Wij mensen staan er op de rand van de zesde massaovertreding, die onvermijdelijk ook de mens en de meeste andere-dan-menselijke dieren zal omvatten. Rampzalige gebeurtenissen hebben zich voorgedaan die de technologie niet kon voorkomen en misschien zelfs veroorzaakt heeft. De technologie helpt Sam wel om de verschillende nederzettingen opnieuw met elkaar in contact te brengen en maakt ook zijn tocht ietwat doenbaarder. Toch moet hij met de omgeving aan de slag, niet ertegenin. Als je te veel structuren bouwt, waaronder tokkelbanen, raken de middelen op en moet je eerst oude afbreken om plaats te maken. Uiteindelijk raken structuren ook in verval vanwege de toxische regen die de tijd en de afbraakprocessen versnelt. Wanneer je voor het eerst nieuw terrein betreedt ga je struikelen en vallen. Ik ben uren besneeuwde hellingen opgeklommen en heb daarbij mijn greep verloren, ben weggegleeden en weer opnieuw moeten beginnen. Falen hoort inherent bij het game en de verschillende bestemmingen bereiken zou heel anders aanvoelen mocht het een kwestie zijn van er gewoon naartoe stappen.

Sam is de incarnatie van de cyborg zoals beschreven door Donna Haraway in haar baanbrekende essay *A Cyborg Manifesto* (Haraway,

1991). Die figuur stelt de dichotomieën in vraag die het westerse denken achtervolgen. Hij is een figuur op de grens van organisme en machine, man en vrouw. De cyborg is goed noch slecht. Hij is geen vijand van de mensheid, maar ook niet noodzakelijk haar verlosser. Sam maakt gebruik van uiteenlopende prothesen zoals een exoskelet, waardoor hij sneller gaat of meer gewicht kan dragen. Tegelijk heeft hij zeer organische behoeften, zoals plassen, slapen ... Zijn vermoeidheid wordt voelbaar via de PlayStation-controller en de klanktechnologie. Als speler voel je je spelpersonage door de sneeuw ploegen en worstelen met het verraderlijke water. Wanneer hij besmeurd en onder het bloed bij zijn schuilplaats aankomt smeekt Sam je om een douche. Sam Porter Bridges wordt gespeeld door Norman Reedus, een spierbundel met baard. Hij heeft een pot bij met daarin een ongebornen baby die hier als een 'instrument' beschouwd wordt dat je waarschuwt voor naderend gevaar. Tegelijkertijd zien we hier een opvallende gelijkenis met zwangerschap: de baby voelt elke beweging die Sam maakt en als je op je harmonica speelt komt ze tot rust. Sam en de baby groeien geleidelijk naar elkaar toe en hij gaat op in zijn rol van verzorgende.

Het is een harde wereld waarin Sam zich beweegt. De zesde massa-extinctie is nakend. Tegelijk heeft het game veel speelse, vrolijke en grappige momenten. Dat doet me denken aan de ideeën over speelsheid bij Maria Lugones, van wie ik het werk maar heb leren kennen toen ik al flink opgeschoten was met het schrijven van dit boek. Ze is een lesbische vrouw van kleur in een door witte mannen gedomineerde academische omgeving waar ze te horen kreeg een ernstige persoon te zijn. Vrienden en familie vonden haar echter uitzonderlijk speels. Wanneer we onze speelsheid verliezen, gaat ook een bron van wijsheid verloren.

Speelsheid is voor een stuk ontstaan voor de gekte, als een combinatie van je geen zorgen maken over competentie, zonder zelfingenomenheid in het leven staan, normen niet als heilig beschouwen en dubbelzinnigheid aanzien als een bron van wijsheid en vermaak. (Lugones, 1987)

Death Stranding is geen multiplayer game, maar je bent wel verbonden met andere spelers en ziet hun structuren in je spelwereld verschijnen. Sommige zijn nuttig, andere houden tekens in als hartjes en smileys die je aanmoedigen om door te gaan. Je kunt 'likes' van andere spelers krijgen voor je constructies en ook zelf likes sturen. Zelfs je baby in zijn pot en de monsters die je bestrijdt kunnen je likes sturen. Het enorme

aantal likes dat je kunt verzamelen kan gezien worden als kritiek op onze verslaving aan sociale media of onze behoefte aan bevestiging en geruststelling. Tegelijk maken ze het spel ook grappig en lichtvoetig. Je krijgt dat indruk dat Kojima laat weten dat we onze wereld enkel kunnen heropbouwen als we onszelf niet te ernstig nemen. Op een bepaald ogenblik duiken er tokkelbanen op waarmee het afleveren van pakjes in de besneeuwde bergen een heel stuk efficiënter verloopt. Die banen zijn pure fun voor Sam, de baby en jezelf, de speler, die de duizelingwekkende snelheid door het landschap bijna echt kan voelen. Net als Sam kun je ook plassen, als je maar water genoeg drinkt. Je kunt onder meer op de monsters pissen, die dan verdwijnen. Hoe zou je zelf zijn? Waar je geplast hebt duiken zwammen op en je kunt door erop te plassen de zwammen van andere spelers doen groeien. Als ze maar genoeg 'bewaterd' worden gaan die zwammen grote structuren vormen, die er zowat uitzien als een macroscopisch beerdertje. Die kun je eten om je vitaliteit weer op peil te brengen. De combinatie van paddenstoel, urine en beerdertje is geen toeval: organisch afval maakt deel uit van de humus die de wereld moet heropbouwen. Met de woorden van de antropologe Anna Tsing: beerdertjes en zwammen zijn veerkrachtige schepsels die kunnen gedijen op kapitalistische ruïnes (Tsing, 2015).

Death Stranding is een flagrante, schaamteloze allegorie van onze nabije toekomst. De vooruitzichten zijn verschrikkelijk en er zijn geen magische oplossingen die het onvermijdelijke kunnen tegenhouden. En toch is het ook een game van hoop. Het is juist dat de zesde uitstervingsgolf niet te vermijden is en onze tijd in dit universum beperkt. Mensen vormen maar één episode in de opeenvolging van dood en mogelijkheid die met iedere uitsterving gepaard gaat en zal blijven gaan. En toch kan het nog de moeite waard zijn om uitstel na te streven, "nog een paar honderdduizend jaar", zoals een personage in het spel zegt. Tegen het einde van het spel ligt Amerika nog steeds in puin maar de mensen zijn opnieuw verbonden via het 'chiral network', een toekomstige incarnatie van ons 'world wide web'. Sam, een eenzaat die gezelschap niet erg op prijs stelt, heeft vrienden gemaakt. Hij heeft leren leven met het landschap. Hij werkt ermee en geniet ervan. Het Amerika van *Death Stranding* is Donna Haraways Chthulucene: een soort van tijd/plaats waar je leert bij de problemen van leven en dood

te blijven in respons-abiliteit voor een gehavende Aarde ... (Haraway, 2016).

Sam blijft bij de problemen: hij kan ook niet terug naar vroegere tijden, er is geen technofix. Als spelers daarentegen gebruiken we technologie die verstrengeld is met de mogelijkheden van het landschap, maar we moeten daarbij verantwoord te werk gaan. Sam vindt troost in wandelen door het landschap, klimmen over kliffen, tokkelbanen afsnellen, praten tegen zijn baby en baden in warme natuurlijke bronnen. Al spelende komen we erachter wat de mensheid de moeite van het bewaren waard maakt en dat zijn niet noodzakelijk de grote ideeën. Wel plezier en verbinding die inspireren tot verantwoordelijkheid. In het licht van de totale vernietiging is ernst de grootste zonde. Voor mij is het spel een allegorie voor de kern van de bio-ethiek.