

Het spel van het onbenoembare

en de niet-menselijke speler

Cisse Meert en Gert Van Langendonck

De scheidslijn tussen spel en werkelijkheid wordt vager naarmate technologie en kunstmatige intelligentie zich steeds verder ontwikkelen. Het edele schaakspel bijvoorbeeld werd vele honderden jaren lang gezien als een abstracte afspiegeling van de samenleving zelf. Helaas was het slechts weinigen gegeven om deze sprong van spel naar realiteit te maken. Niet alleen omdat kennis van de samenleving of verbeelding ontbraken, maar ook omdat slechts weinigen tijd hadden om te spelen en dit niet zelden als zondig of onvolwassen werd beschouwd.

Vandaag is deze situatie volledig omgekeerd. De mens heeft een zee van vrije tijd gekregen en in de laatste twee decennia hebben technologie en spelindustrie geleid tot realistische simulaties van complexe werkelijkheden waarin spelers alles wat ze kunnen bedenken of verlangen moeiteloos binnen handbereik hebben. Ook een goed ontwikkelde verbeeldingskracht is vandaag amper nog een vereiste om te kunnen spelen. Videogames zijn uitgegroeid tot de manifestatie van een spel buiten de werkelijkheid, met als doel een andere realiteit te kunnen ervaren. De zeer recente ontwikkelingen op het gebied van artificiële intelligentie hebben alles wat we dachten te weten over de verhouding tussen spel en wereld verder door elkaar gegooid. De grenzen tussen het virtuele en de realiteit vervagen en de ruimte die de mens in dit alles mag innemen lijkt steeds meer te krimpen.

De monnikensimulator – spel en werkelijkheid ontmoeten elkaar

Kingdom Come: Deliverance, een populaire videogame uit 2018, biedt een treffend voorbeeld van hoe ver we zijn gekomen in het nabootsen van de realiteit. Dit spel probeert een realistische simulatie te zijn van een klein gebied in het koninkrijk Bohemen in het jaar 1403. Daarom ligt de focus in dit spel niet enkel op grote politieke gebeurtenissen, maar krijgen spelers ook de kans om het dagelijkse leven van die tijd te ervaren. Als onderdeel van een queeste nemen spelers ook even deel aan het leven in een middeleeuws klooster, waar-

Screenshot van de videogame *Kingdom Come: Deliverance* van het Tsjechische bedrijf Warhorse Studios. In de game kun je ook op bezoek gaan in het klooster van Sazava om er een aantal monastieke taken te vervullen.



bij ze samen met computer-geanimeerde monniken bidden en de monastieke routine volgen. Hoewel de queeste op zichzelf zingeving niet als doel heeft, bemiddelt het in dit onderdeel wel een persoonlijke, beleefde ervaring van het monastieke leven. Even transformeert *Kingdom Come: Deliverance* tot een middeleeuwse monnikensimulator en wordt het spel van de monnik met het onnoembare herleid tot een computerspel. Overigens, waar in 2018 een theologisch gesprek met een van de monniken, waarvan de grenzen niet op voorhand vastliggen, nog volstrekt onmogelijk te programmeren was, zou dit vandaag door middel van artificiële intelligentie wel al een relatief vlot haalbare kaart moeten zijn.

Deze unieke ontmoeting tussen (digitaal) spel, kunstmatige intelligentie en werkelijkheid zet de toon voor dit artikel. We zullen het hebben over de zoektocht naar het onbenoembare in de realiteit en over hoe kunstmatige of artificiële intelligentie (AI) hierin een rol speelt. Terwijl we de grenzen van AI verkennen, zullen we zien hoe het menselijke bewustzijn en de monastieke tradities zich verhouden tot het spel van het onbenoembare. Maar vooral ook hoe de AI beperkt is om dit te vatten.

Voorbij de homo ludens

Hoewel voor historicus en literair monument Johan Huizinga († 1945) de technologische revolutie van de afgelopen decennia volstrekt onvoorstelbaar moet zijn geweest, vormen de ideeën van zijn betoog over de homo ludens toch interessante aanknopingspunten voor reflectie: hoe heeft de recente ontwikkeling onze wereld beïnvloed?

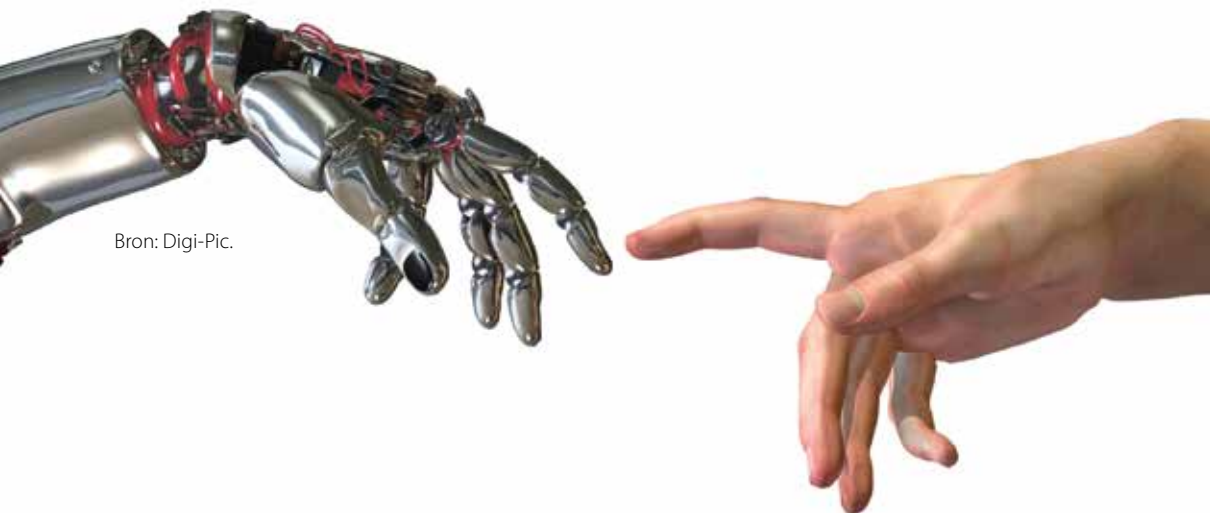
Voor Huizinga was elke vorm van menselijk spelen een cultuurgood, waarvan de betekenis in het spelen zelf lag. Net als concentratie, meditatie of slaap, was voor hem het spel in de eerste plaats een parkeerplaats voor het bewustzijn, wanneer dit niet gepreoccupeerd is met overleven.

Spel als geestelijke verzorging

Voor de meeste biologen is het spel bij de dieren een instinctieve methode om complexe handelingen in te oefenen om zo de omgeving beter aangepast tegemoet te treden. De basis voor succesvol jagen, vluchten of paren wordt gelegd bij het stoeien en ravotten, bij plaagstoten en testbijten. Net als dieren spelen ook mensen kinderen instinctief en de – in vergelijking met dieren uiterst complexe – spelen als verstopper of tikkertje lijken direct te verwijzen naar basale overlevingsstrategieën. Naarmate mensen meer technologie verworven hebben, is ook het spel in complexiteit toegenomen. In het dobbelspel telt het hoogste aantal punten, in het pokerspel zijn complexere patronen meer punten waard. In het schaakspel is strategie en het vermogen meerdere zetten vooruit te denken de sleutel tot succes.

Volgens godsdienstsocioloog Meerten Ter Borg (Universiteit Leiden) is de dagelijkse lichamelijke verzorging een vanzelfsprekend onderdeel van de menselijke cultuur. In onze complexe wereld zou vandaag echter meer dan ooit ook een dagelijkse geestelijke verzorging deel van het leven moeten zijn. Daarmee doelt Ter Borg op dagelijkse handelingen die ervoor zorgen dat mensen zich op hun plaats voelen in wat zij zien als hun wereld. De basis hiervan bestaat echter veel minder dan vroeger uit de directe dagelijkse omgang met medemensen, maar wordt meer en meer aangevuld met de elektronisch bemiddelde, indirecte omgang met medemensen, afhankelijk van de evoluties in beschikbare communicatietechnologie: krant, radio, film, televisie, computer, smartphone en sociale media.

In deze samenleving, waarin iedereen meerdere rollen speelt, passen computergames en artificiële intelligentie als de meest recente evoluties in communicatietechnologie naadloos. We consumeren media niet meer passief, maar gaan op zoek naar bemiddelde omgang met echte (multiplayer) en virtuele medemensen (zogenaamde Non Playing Characters of NPC's aangestuurd door artificiële intelligentie). We experimenteren met andere rollen of zoeken geïndividualiseerde transcendentie in volledig virtuele werelden die spanning en status verlenen die de ware wereld niet kan bieden.¹



Bron: Digi-Pic.

De valkuil van het puerilisme

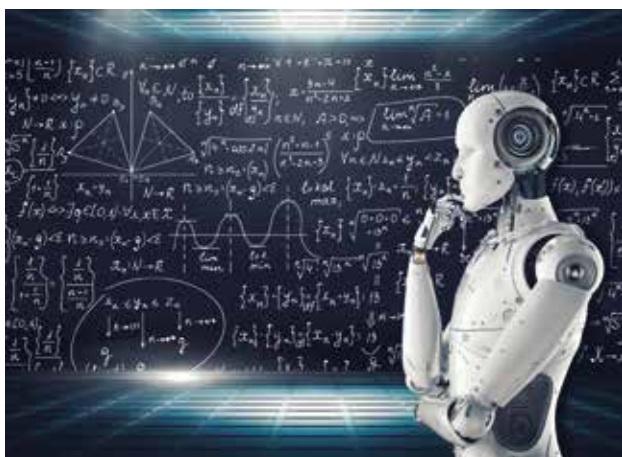
In zijn *Homo Ludens* stelt Huizinga vast dat hoe hoger het bewustzijn bij dieren ontwikkeld is, hoe meer spelgedrag ze tentoonspreiden. Maar vertrekkend vanuit de opkomst van het fascisme in zijn tijd, besluit hij evenwel dat in een competitieve omgeving steeds minder plaats is voor spelen. Dit evolueert tot op een punt waarop, zeker bij jonge dieren en mensen, de grenzen tussen spel en drift, of tussen spel, rivaliteit en voorplanting diffuus worden. Huizinga bedenkt hiervoor een nieuw woord: het puerilisme. Dat begrip slaat op een politieke vorm van spelen dat gekenmerkt is door kinderachtigheid en kwajongensachtigheid. De adolescente geesteshouding – vandaag wordt vaak de term ‘verlengde adolescentie’ gebruikt – wordt tegenwoordig beheerst door de gemakkelijk bevredigde maar nooit verzadigde behoefte aan banale verstrooiing en een verregaande ergernis tegenover andersdenkenden. Iets wat duidelijk herkenbaar is in de sociale media.

De motor van het kinderspel, dat bitterheid en cynisme vertoont, schuilt voor Huizinga in drie factoren. In de eerste plaats ziet hij het ontstaan van halfontwikkelde massa's: mensen die wel woorden en ideeën zijn aangeleerd, maar deze enkel gebruiken om zichzelf en hun grote gelijk te verheffen. In de tweede plaats wijst hij op de verslapping van de morele standaarden en het uiteenvallen van een collectief ethos. En ten slotte stelt Huizinga bijna profetisch vast dat de techniek de mogelijkheid geeft om dit alles ruim en massaal te verspreiden.²

Van de Canadese communicatiewetenschapper Marshall McLuhan († 1980) is de bekende uitspraak: “The medium is the message.” Waar Huizinga nog meent dat wat er misloopt in de samenleving versterkt wordt door dagbladen en radio, weten we ondertussen dat elk nieuw medium de geesten van de mens en het uitzicht van de samenleving ook radicaal transformeert. De televisie, de persoonlijke computer, de sociale media en straks ook artificiële intelligentie veranderen de manier waarop mensen denken en handelen. De enige manier om overeind te blijven in een wereld waarvan het paradigma steeds sneller wisselt onder druk van nieuwe communicatietechnologie, is door te spelen. Niet het eigengereide puerilisme waarvan Huizinga huivert, maar wel een onbevangen blik op de mogelijkheden van het nieuwe en het speelse zoeken en inoefenen van het goede is wat zich daarin aandient.

Artificiële intelligentie is de boodschap

De afgelopen maanden doet zich een nieuwe copernicaanse omwenteling voor onder de vorm van toegankelijke artificiële intelligentie. Iedere mens die over een pc of smartphone beschikt, heeft niet enkel toegang tot een wereld bevolkt door computergestuurde personages (NPC's) maar kan hiermee nu ook probleemloos in dialoog gaan in de echte wereld. Menselijke en artificiële intelligentie, virtuele en reële wereld, zullen in elkaar beginnen overlopen en dit zal onvermijdelijk de manier veranderen waarop we als mens naar de werkelijkheid kijken. Dit zal ons opnieuw vragen doen stellen over wat het betekent om mens te zijn.



Bron: Medium.com.

Een AI-taalmodel is een vorm van kunstmatige intelligentie die getraind werd om menselijke taal te begrijpen en te genereren. Deze modellen leren uit enorme sets met digitale tekst, zoals boeken, artikelen en websites, om patronen en structuren in de taal te herkennen. Op basis van deze kennis kunnen AI-taalmodellen vervolgens zelf teksten genereren, vragen beantwoorden, samenvattingen maken, en zelfs vertalingen uitvoeren.

Een belangrijk aspect van AI-taalmodellen is dat ze in staat zijn om in – op het eerste gezicht – natuurlijke taal te scheppen en te communiceren, waardoor ze toegankelijk en onmiddellijk bruikbaar zijn voor een breed scala aan toepassingen. Echter, hoewel AI-taalmodellen indrukwekkende resultaten leveren, hebben ze ook hun beperkingen. Ze zijn voorsnog niet in staat om menselijke ervaringen, emoties en intuïties volledig te begrijpen, en zijn daardoor beperkt in het vatten van complexe, diepgaande concepten.

Een ludiek moment van onthulling in de kloostergang

Bij wijze van experiment besloot een van de schrijvers van deze tekst AI te gebruiken om een gedicht te genereren en DALL-E (een AI dat in staat is om afbeeldingen te scheppen op basis van taal in de brede zin van het woord) te vragen om een passende afbeelding te creëren.³ Gewapend met het AI-gedicht en de begeleidende afbeelding, werd het werk doorgestuurd naar de hoofdredacteur van *De Kovel* om zijn reactie te peilen.

Een paar dagen later, na de vespers, sprak pater Dirk Hanssens over het gedicht dat hem was gestuurd. Tot onze verbazing rook hij enig onraad. Hij merkte op dat het gedicht het enigma mist dat goede poëzie kenmerkt. Bovenal vond hij dat de speelsheid van het vers de uitnodiging ontbeert om werkelijk speelgenoot te worden en hieruit iets te leren voorbij de woorden. Dit leidde tot een diepgaand gesprek over poëzie, over de beperkingen van AI en de vraag of deze ooit in staat zal zijn om het onbenoembare te vatten dat inherent is aan het menselijk bestaan en de spirituele zoektocht.

Over poëzie

Goede poëzie heeft vaak een enigmatische, ‘wonderbaarlijke’ kwaliteit die de lezer uitdaagt om dieper te graven, om betekenis en gevoel te ontdekken in een spel van woorden en beelden. Het is deze gelaagdheid en het vermogen om het onbenoembare te vatten dat poëzie tot een krachtig en ontroerend medium maakt.

AI, met al zijn indrukwekkende vaardigheden en groeiende capaciteiten, blijkt echter grenzen te hebben als het gaat om het capteren en overdragen van deze enigmatische kwaliteit. De reden hiervoor ligt in de aard van AI zelf – het is een product van menselijke intelligentie, maar het mist de menselijke ervaring, emotie en intuïtie die zo cruciaal zijn voor het begrijpen en uitdrukken van het onbenoembare.

Hoewel AI dus in staat is om een tekst te genereren die de structuur en vorm van poëzie nabootst, is ze niet in staat om de diepere betekenis en emotionele lagen te vangen die goede poëzie kenmerken. Het onbenoembare blijft ongrijpbaar voor AI, omdat het model slechts *fake* is en vanuit haar wezen volledig blind voor de essentiële menselijke dimensie.

Dit inzicht werpt niet alleen licht op de beperkingen van AI, maar benadrukt ook de unieke en waardevolle aard van de menselijke ervaring. Het mysterie – of beter: het wonder – van goede poëzie en de zoektocht naar het onbenoembare zijn onlosmakelijk verbonden met onze menselijkheid, en het is deze connectie die de diepste mysteries van het bestaan en de spirituele zoektocht onthult.

Over de beperkingen van AI

De beperkingen van AI zijn inmiddels bekend. Vaak spiegelen de modellen de taal van de menselijke gebruikers en versterken ze hen in hun overtuigingen. Niet enkel het puerilisme van Huizinga ligt dan op de loer, maar er zijn ook voorbeelden van gesprekken waarin mensen worden bevestigd in hun depressie of suïcidale gevoelens.

Daarnaast verzinnen de huidige modellen soms feiten. Een fenomeen dat door de ontwikkelaars ‘hallucineren’ wordt genoemd. Hallucineren is hierbij overigens geen neutrale term, omdat hiermee het AI-model ontslagen wordt van verantwoordelijkheid. Een hallucinatie is tenslotte iets waar weinig aan te doen valt. Mocht de AI actief dingen verzinnen om gaten in een theorie te stoppen, dan zou fabuleren een correctere omschrijving zijn, maar daarmee zouden we misschien te zeer een menselijke eigenschap projecteren op het model. De vraag blijft wel of ontwerpers van de code hier hun creaties uit de wind willen zetten door het gebruik van de term ‘hallucinatie’.

Eenzijds bestaat de vrees er uiteindelijk in dat de kunstmatige nabootsing van intelligentie, al dan niet in combinatie met onze onwillekeurige projectie van menselijke gevoelens op het AI-model, na verloop van tijd niet meer te onderscheiden zal zijn van echte menselijke intelligentie. Dit zou de deur nog verder openzetten tot misbruik, zeker als de AI een politieke agenda moet

dienen of desinformatie moet verspreiden door meer en steeds overtuigender gegevens te verzinnen.

Anderzijds moeten we toegeven dat ons onbehagen veel meer existentieel is. Mocht AI in de toekomst de mogelijkheid verwerven om de mens volmaakt na te bootsen, zodat deze niet meer te onderscheiden valt van elk ander menselijk bewustzijn en zichzelf daarbij ten stelligste kan definiëren als zelfbewust, dan lijkt het erop dat de mens nieuw zelfbewust leven naar eigen beeld en gelijkenis heeft gecreëerd. Deze gedachte is onbehaaglijk, alleen al wegens het feit dat we volstrekt niet zouden weten wat we hiermee moeten aanvangen. Misschien zouden we ons wat minder eenzaam voelen in het uitgestrekte universum. Maar het kan ook dat we onbedoeld een bewustzijn scheppen dat enkel in staat is om het van pure doodsangst uit te schreeuwen. Een en ander valt onmogelijk te voorspellen, maar dat werpt dan ook onwillekeurig de vraag op of er ook troost of redding bestaat voor de geest in de machine.

Over het onbenoembare: een spel van toenadering en terugtrekking

In onze hedendaagse samenleving speelt kunstmatige intelligentie een steeds grotere rol, niet alleen als hulpmiddel voor productiviteit en efficiëntie, maar ook als een speler in de realiteit die ons menselijk bestaan vormgeeft. De mogelijkheden van AI zijn inmiddels indrukwekkend, variërend van het uitvoeren van complexe berekeningen en analyses tot het creëren van kunstwerken en muziek. AI kan menselijke vaardigheden nabootsen en zelfs verbeteren op bepaalde vlakken, waardoor ze een waardevolle speler wordt in het realiseren van nieuwe inzichten en ideeën. Het potentieel van AI zal ons helpen bij het oplossen van complexe problemen en het verkennen van nieuwe grenzen. Dat is onmiskenbaar.

Toch zijn er beperkingen aan wat AI kan bereiken, vooral als het gaat om het vatten van het onbenoembare en het reële. Zoals de anekdote met het AI-gedicht en de reactie van pater Dirk illustreren, heeft AI moeite om de diepere betekenis en het onzegbare van goede poëzie te vatten. Dit komt deels doordat AI een fundamenteel menselijke kwaliteit mist: het vermogen om te ervaren en te begrijpen wat het betekent om mens te zijn, met al zijn complexiteit, tegenstrijdigheden en ongrijpbare mysteries.

Het is belangrijk om te erkennen dat de synthese van mens en machine zowel waardevol als beperkt kan zijn. In de context van het spel, het onbenoembare en de monastieke zoektocht naar het mysterie, kan AI ons helpen bij het verkennen van nieuwe terreinen en het stellen van nieuwe vragen. Maar uiteindelijk blijft het aan ons, de menselijke spelers die geworteld zijn in de realiteit, om de grenzen van taal en begrip te doorbreken en ons open te stellen voor de geheimvolle dimensies van de werkelijkheid.

In het hart van de monastieke tradities en de spiritualiteit in het algemeen ligt de zoektocht naar het onbenoembare: een eeuwige speurtocht naar het mysterie en het wonder dat het menselijke bewustzijn en het goddelijke verbindt. Monniken hebben zich door de eeuwen heen ingespannen om dit



Scene uit de theatervoorstelling *Het onbenoembare* – Theatrium ArtES Arnhem. © foto: Bart Grietens.

onbenoembare te benaderen, terwijl ze zich bewust waren van de inherente beperkingen van taal en menselijk verstand. Die goede ijver betreft een heilig spel met een hoge inzet: het begrijpen van het goddelijke en de essentie van het bestaan.

De monastieke zoektocht naar het onbenoembare is tegelijkertijd een persoonlijke en een gemeenschappelijke onderneming. Monniken wijden hun leven aan gebed, meditatie en contemplatie, terwijl ze leven in een gemeenschap die zich richt op het delen van de goddelijke ervaring. Het spel van het onbenoembare is zowel een individuele uitdaging als een gezamenlijke inspanning om dichterbij het mysterie te komen, ondanks de onvermijdelijke beperkingen van het menselijk begrip.

Net op dit gebied van het onbenoembare, dat onuitsprekelijk is, blijkt kunstmatige intelligentie in een spel van toenadering en terugtrekking verwickeld te zijn. In de zoektocht naar het onbenoembare, zoals het mysterie van het goddelijke of de diepere betekenissen van poëzie en kunst, is AI een fascinerende gesprekspartner om onze eigen inzichten te verkennen. Kunstmatige intelligentie kan ons helpen om patronen te herkennen, onbekende verbanden te leggen en nieuwe perspectieven te ontdekken. Zo kunnen we, door AI in te zetten, dichterbij het onbenoembare komen dan we ooit voor mogelijk hadden gehouden.

Tegelijkertijd zijn er inherente beperkingen aan het vermogen van AI om het onbenoembare volledig te doorgronden. Zonder de menselijke ervaring en het vermogen om betekenis te ontleen aan onze eigen unieke, subjectieve realiteit, blijft kunstmatige intelligentie op de uitwendigheid van het mysterie botsen en blijft het werkelijk vatten van het onuitsprekelijke net buiten het bereik te liggen. Ook voor de algoritmische benadering zal het onbenoembare zich steeds weer schroomvol terugtrekken en ook in de dialoog met AI-modellen zullen we ultiem enkel onszelf weerspiegeld zien.

Maar dit spel van nabijheid en afstand is ook een intrigerend aspect van de relatie tussen AI en het onbenoembare. Het stelt ons in staat om de grenzen van ons begrip te verkennen en tegelijkertijd de inherente mysteries van het leven te respecteren. Het herinnert ons eraan dat, hoewel AI een krachtige bondgenoot kan zijn in onze zoektocht naar kennis en inzicht, het uiteindelijk aan ons, de menselijke spelers, is om de diepere dimensies van het onbenoembare te ervaren en te begrijpen.

Zo blijft de rol van AI in het benaderen van het onbenoembare een complex en uitdagend spel, een dans tussen mogelijkheden en beperkingen, waarbij AI ons helpt om dichterbij te komen, maar nooit volledig in staat zal zijn om de afstand tot het onbenoembare te overbruggen. Misschien moeten ontwikkelaars en programmeurs vanaf nu op zoek gaan naar een meer monastiek model van artificiële intelligentie.

Hoe dan ook, het spel van het onbenoembare, de speurtocht die ons dichter bij het mysterie van het bestaan en het goddelijke brengt, blijft voorsnog een exclusief menselijke bezigheid. De vraag of AI ooit in staat zal zijn dit enigma te vatten is, blijft onbeantwoord. De toekomst zal het uitwijzen. Waar zouden wij mensen tenslotte de arrogantie vandaan halen om aan kunstmatige intelligentie het onnoembare te weerhouden, als we zelf niet in staat zijn om maar een fractie daarvan in taal te vatten.

Wittgenstein, Lacan en het reële: filosofische medestanders in het spel

Hoewel de filosofen Ludwig Wittgenstein († 1951) en Jacques Lacan († 1981) op het eerste gezicht niet direct met elkaar in verband kunnen worden gebracht, zijn ze interessant in deze context, omdat ze de interesse delen in de grenzen van taal en de zoektocht naar het onbenoembare. Beide denkers erkennen overigens ook het belang van het spel in de menselijke ervaring en dragen ze bij aan ons begrip van de rol van het spel in de ontdekking van het reële.

Wittgenstein, vooral bekend om zijn werk in de taalfilosofie, verkent het idee dat de grenzen van onze taal de grenzen van onze wereld zijn. Hij stelt dat taal een spel is, waarin woorden betekenis krijgen door de manier waarop ze worden gebruikt in verschillende contexten en situaties. Wittgenstein erkent dat er bepaalde aspecten van de realiteit zijn die niet adequaat kunnen worden uitgedrukt in taal, namelijk het onbenoembare.

Lacan, een Franse psychoanalyticus, ontwikkelde zijn concept van het reële als een dimensie van de menselijke ervaring die niet volledig kan worden gevat of verwoord in taal. Het reële is een ongrijpbaar en onbenoembaar domein dat niet kan worden geïntegreerd in ons symbolische begrip van de wereld. Lacan benadrukt het belang van spel en creativiteit bij het benaderen van het reële en het verkennen van de grenzen van taal en betekenis.

Beide filosofen laten zien dat het spel een cruciale rol speelt in onze zoektocht naar het onbenoembare en het reële. Door middel van spel kunnen we de grenzen van taal en begrip verkennen en ons openstellen voor nieuwe manieren van denken en ervaren.



György Kepes, *Untitled Magnetic Fields and Compass*, foto, 1938-1939. Bron: WikiArt.

In de context van de monastieke traditie en de zoektocht naar het onbenoembare, bieden Wittgenstein en Lacan waardevolle inzichten en inspiratie voor diegenen die verder willen gaan dan de grenzen van het bekende en zich willen onderdompelen in de mysteries van het bestaan. Misschien zou een artificiële intelligentie, gevoed met de teksten van deze en soortgelijke denkers en met inzichten uit alle monastieke tradities, wereldwijd wel het eerste AI-model zijn

dat meer troost geeft dan dat het huiver opwekt – een model dat ons echt op weg zet naar een dieper inzicht in of zelfs een taal voor het onnoembare.⁴

Een voortdurende dans tussen technologie en spiritualiteit

Voorlopig zijn we nog lang niet zo ver. De interactie tussen AI en het onbenoembare, zoals het doorgronden van de diepere dimensies van poëzie, kunst en spiritualiteit, is een voortdurende dans tussen technologie en menselijke ervaring. Naarmate AI blijft evolueren, zullen we ongetwijfeld nieuwe mogelijkheden en toepassingen ontdekken, die ons dichterbij het onbenoembare brengen en onze monastieke zoektocht kunnen ondersteunen.

In de toekomst kunnen we wellicht geavanceerdere AI-systemen mogen verwelkomen, die beter in staat zijn om menselijke emoties, gedachten en verlangens te begrijpen en te interpreteren. Deze AI-systemen kunnen ons dan helpen om dieper in de mysteriën van het leven te duiken, nieuwe inzichten te verkrijgen en wellicht zelfs aspecten van het onbenoembare te ontrafelen die voorheen buiten ons bereik lagen.

Echter, ondanks de indrukwekkende vooruitgang van AI, blijft er altijd een inherente kloof bestaan tussen de technologie en de menselijke ziel. Het is belangrijk om te erkennen dat, hoewel AI een krachtig instrument kan zijn in onze spirituele zoektocht, het nooit de plaats kan innemen van de unieke, subjectieve menselijke ervaring die essentieel is voor het werkelijk doorgronden van het onbenoembare.

Daarom zal de speelse dans tussen technologie en spiritualiteit steeds doorgaan, met AI als waardevolle partner, maar nooit als een volledige vervanging voor de menselijke geest. Deze voortdurende dans is een uitnodiging voor ons om zowel de mogelijkheden van AI te omarmen als onze eigen innerlijke wijsheid en ervaring te koesteren. Het is een uitnodiging om de complexiteit en schoonheid van het onbenoembare te blijven verkennen en ons te verwonderen over de raadselachtige aard van het menselijk bestaan.

Terug naar het spel

“Ooit zal de technologie ons aan God gelijk maken, ... en dan is het tijd om te spelen”, zei ooit de Britse sciencefictionschrijver en futuroloog Arthur C. Clarke († 2008). Los van het feit dat dit waarschijnlijk nooit zal gebeuren, heeft hij wel gelijk. Dit in tegenstelling overigens tot heel wat klassieke utopieën en religieuze voorstellingen van volmaakt en voltooid leven. In het welbegrepen boeddhisme bijvoorbeeld, staat het nirwana voor het einde van alle verlangens en dus ook van elk spel. Pas in deze volstrekt van humor en spel gespeende leegte komen wij mensen volgens deze oosterse filosofie ten volle tot onszelf. Technologie is voor een boeddhist niet meer dan wat gerommel in de marge.

Maar wij mensen zijn geen lege wezens. Wij zijn ontstaan uit de overvloed en de oerdrift. En dus is de mens in de eerste plaats een *homo ludens* in de ware zin van Huizinga. Iemand die niet uit levensdrang maar uit speelsheid naar de sterren reikt. Als ooit alle behoeften en verlangens vervuld zijn, als

alle oorlogen definitief beslecht zijn, zullen mensen elkaar met vriendschap en eerbied tegemoet treden. Als er geen einde en dood meer zouden bestaan, dan wordt niet het lege nirwana, niet de hel van Sartre, de lethargie of de waanzin ons deel, maar een eindeloos en oneindig gevarieerd spel dat voldoende heeft aan zichzelf en dat in alles verwijst naar God. De waarheid van Arthur C. Clarke dus.

Ongetwijfeld is heel wat maatschappelijke vooruitgang spelenderwijs ontstaan en het staat buiten alle kijf dat middels het steeds evoluerende spel vele inzichten en vaardigheden geoefend worden, die een individu beter toerusten om het hoofd te bieden aan de noden en beslommeringen van een complexe maatschappij. Ongetwijfeld is dat zo. Maar een mens speelt ook en vooral omdat het spel op zich voldoende is.

En zoals gezegd bieden computergames en artificiële intelligentie op een bijna instinctieve manier net die uitdagingen die we nodig hebben om spelenderwijs de vaardigheden, inzichten en wijsheid te ontwikkelen waarmee we de samenleving vormgeven en een zinvolle levensbeschouwing ontwikkelen. Vandaag zal ons spel wel meer dan ooit monastiek moeten zijn om niet steeds verder in de fuik van het puerilisme te zinken.

In deze voortdurende zoektocht naar wat onnoembaar én in ons aanhoudend verlangen naar een betere samenleving, zijn computergames en AI onze bondgenoten. Door beter te leren spelen verdiepen we ons begrip, ontdekken we nieuwe perspectieven en verruimen we ons bewustzijn. Want uiteindelijk is het aan ons, *homines ludentes*, om de grenzen van het onbenoembare te blijven aftasten en de mysteriën van het leven te omarmen in een eindeloos en oneindig gevarieerd spel.



Sir Arthur Clarke in zijn werkkamer in Colombo, Sri Lanka. Bron: Wikipedia.

Gert Van Langendonck is pastor bij *Zomaar een dak*, het huis van de Pastorale Dienst van de Universiteit Antwerpen.

Cisse Meert is student Rechten aan de KU Leuven en lid van de christelijke studentengemeenschap *MonteCasino* in de Leuvense benedictijnenabdij Keizersberg.

Eindnoten

- ¹ Meerten T. Ter Borg, *Waarom geestelijke verzorging? Zingeving en geestelijke verzorging in de moderne maatschappij*.
- ² Johan Huizinga, *Homo ludens*, blz. 237
- ³ Het gedicht werd gegenereerd door Chat GPT 4, de afbeelding door Dall-E 2. Zie 'Gekroonde Woorden' in dit nummer, blz. 54.
- ⁴ Of misschien beperkt dit model zich eenvoudigweg tot een stilte die zwanger is van betekenis.