

nederlandsdagblad

JAARGANG 79 NR. 21265 WWW.ND.NL REDACTIE@ND.NL 088 1 999 999 **CHRISTELIJK BETROKKEN**



Hoe 75 jaar geleden de staat Israël ontstond ...

pagina 14



Nieuwe generatie

ChristenUnie-leider Mirjam Bikker heeft 'politiek gevoel en een sociaal hart'.

pagina 10

advertenties

Leger des Heils Midden-Nederland zoekt een

HR-MANAGER

www.ldh.nl/vacature-hr-manager



Kerkorde

De 'grondwet' voor herenigde kerk is klaar.

pagina 7

WILLEKE

nd.nl/cartoons



Van Dam, Van Dam & Verkade

Wij zijn hard bezig de cijfers over A.D. 2022 op een rij te zetten en als het af is, krijgt u inzage.

Bel: 020-4896500

Een initiatief van Woord en Daad



BELEG OOK EENS IN AFRIKAANSE KIP

Vraag naar ons bijzondere rendement

WWW.FAIRFACTORYFUND.ORG

Let op! U belegt buiten AFM-toezicht. Geen vergunning- en prospectusplicht voor deze activiteit.

ZONDAG

Komen en gaan bij Sela

'Het is een voorrecht om dit podium te hebben'

pagina 4



De kerk kent lange weg van polariseren COMMENTAAR PAGINA 3

PRIJS € 3,30 ZATERDAG € 4,65



9 771570 797010

ZONDAG

TREND

Online bestaan hele parallele werelden. En ook daar laten kerken zich zien



'Waar mensen zijn, zijn kerken. Mensen begeven zich in de metaverse en dus moeten we daar ook als kerk aanwezig zijn.'

TEKST BAS MEEUSE BEELD ND

Grote techbedrijven als Google, Microsoft en Meta steken er miljarden in: de metaverse. Het zijn online-werelden, waarin je kunt sporten, daten, spellen spelen, ontwerpen maken en zaken doen. En je kunt er ook naar de kerk – steeds meer kerken duiken in deze nieuwe online-parallelwereld.

Hoe is het om virtueel naar de kerk te gaan?

ZONDAG

TREND

Een digitaal meer van Galilea.
Het gebouw is bedoeld als
deels synagoge, deels kerk.



De digitale poppetjes worden letterlijk meegenomen in het verhaal. Ze zweven naar de synagoge, waar bijbelverzen uit Marcus op de muur staan.



Vanaf de pixelige heuvel is het meer van Galilea te zien. De lucht is een kleurenpracht in de stijl van Van Gogh. Een synagoge met gouden koepel staat aan de rand van het meer. De helft van het gebouw ziet eruit als een kerk.

Dit is niet het echte meer van Galilea. We zijn in de metaverse – een digitale wereld, waar je met de juiste apparatuur doorheen kunt wandelen alsof je echt langs een meer loopt. Ongeveer dertig digitale poppetjes – avatars – zweven door de lucht en maken een praatje met elkaar. Op een van de heuvels staat een groot scherm, waar de virtuele mensen zich verzamelen. De voorganger, met de gebruikersnaam Bismik, vertelt dat zijn kerk het evangelie wil vertellen in de metaverse. Hij neemt de avatars mee in het verhaal van Marcus 3: Jezus geneest een man met een verschroepde hand. Het is een bijbelstudie, maar dan in 3D, waar je door het bijbelverhaal heen kunt lopen.

De digitale poppetjes worden meegenomen in het verhaal – niet figuurlijk, maar letterlijk. Ze zweven naar de synagoge, waar bijbelverzen uit Marcus op de muur staan. 'Het was voor Jezus niet normaal om zieke mensen te zien. Hij kwam uit het koninkrijk van God, waar alles goed is', zegt voorganger Bismik. Verschillende avatars laten hun instemming blijken door hartjes de lucht in de sturen of enthousiast te knikken. Bismik vertelt even later dat hij charismatisch is en graag in tongen spreekt, 'en dat soort dingen meer'.

volop in ontwikkeling

'De metaverse is een online-wereld, waarin we straks bijna alle mogelijke onderdelen van ons leven ook kunnen laten plaatsvinden', legt techexpert Jan Scheele uit. 'Je kunt

deelnemen via je scherm, maar ook met een speciale bril. Met die bril voelt het alsof je echt in een andere wereld bent, waarin je om je heen kunt kijken en kunt rondlopen. Op dit moment kun je in deze computerwereld al bankieren, daten, sporten, workshops geven – en dus ook naar de kerk gaan.' De speciale bril, die je nodig hebt om in 3D deel te nemen aan de metaverse, is een soort kastje met ingebouwde gamecomputer. Dat doe je voor je ogen. In je handen heb je twee controllers, waardoor de computer weet waar je je handen zet en hoe je vingers bewegen. Met de bril voor je ogen kun je om je heen kijken, lopen, je handen bewegen en allerlei spellen spelen. Jack Esselink, theoloog en techexpert, noemt de metaverse ook wel het '3D-internet'. Nadat ze in de synagoge hebben rondge-

'We komen overal vandaan en toch kunnen we samen bidden. Dat vind ik mooi.'

zweefd, gaan de avatars achter Bismik aan naar het meer van Galilea, waar enkele bootjes dobberen en Jezus aan de kant onderwijs geeft aan zijn leerlingen. Daar vertelt de digitale voorganger verder aan de hand van Marcus 3 vers 7: 'Jezus week met zijn leerlingen

uit naar het meer ...' Terwijl Bismik zijn verhaal doet, zweeft in de verte een avatar abnormaal hoog door de lucht. Ergens anders staat een blauw poppetje naar de Van Gogh-lucht te kijken. Een avatar met een cowboyhoed neemt een kijkje in het tollenaarshuisje, waarop 'Keep calm and do your taxes' (blijf rustig en vul je belastingaangifte in) staat.

'De metaverse ziet er op dit moment nog niet zo realistisch uit', vertelt Scheele. 'De techniek is nog volop in ontwikkeling. Bedrijven als Meta, het moederbedrijf van Facebook en Instagram, Microsoft en Google steken miljarden in de ontwikkeling van virtuele werelden. Zo nam Microsoft voor zeventig miljard Activision Blizzard over, de gameontwikkelaar van zeer bekende spellen als Call of Duty. Zoals internet is ontwikkeld door webdevelopers, zo zullen de gamebedrijven een grote rol spelen in de ontwikkeling van de metaverse.'

virtueel avondmaal

'Ik ben een van de weinige dominees die betaald worden voor hun werk in de virtuele wereld', vertelt pastor Jayson Etchison, gebruikersnaam Stunami. Zijn avatar is kaal, heeft een baard en draagt een roze trui. De kerk van Etchison, de Lakeland Community Church, is al sinds begin 2021 aanwezig in de metaverse. Per dienst komen er ongeveer zeventig mensen online een kijkje nemen. Je kunt er makkelijk naar binnen en weer naar buiten lopen. Er zijn weinig sociale regels. Waar je in een echte kerk sociale druk voelt om toch te blijven zitten, is dat in een virtuele kerk helemaal afwezig. 'Je hebt geluk, we hebben vandaag een avondmaal-dienst', vertelt Etchison. Hij verplaatst zijn

poppetje met een druk op een knop in één keer het virtuele gebouw in. 'Als je met je middelvinger op die knop klikt, terwijl je je hand op de beker richt, kun je hem vastpakken.' Etchison legt uit hoe je de virtuele wijnbekers en het virtuele brood kunt gebruiken. 'Daarna breng je hem naar je mond en als je klaar bent, laat je de beker los en gaat de beker vanzelf terug naar de tafel. Je drinkt natuurlijk niet echt, maar als je wilt, kun je thuis gewoon echte wijn drinken.' 'Toen we begonnen, dachten we mensen te bereiken die helemaal niets met de kerk te maken wilden hebben', vertelt Etchison. 'Nu we bijna twee jaar bezig zijn, merken we dat er vooral veel mensen met vragen rondom geloof en kerk langskomen. We nemen de tijd om hen te helpen antwoorden te vinden en hen verder te helpen op hun weg met Jezus.' Scheele vertelt dat er op dit moment verschillende doelgroepen actief zijn in de metaverse. 'Sowieso heb je de technerds, die graag alle nieuwe snufjes willen uitproberen. Die vinden het gaaf om zo'n bril te hebben en aan hun vrienden te laten zien. Daarnaast heb je de jonge generatie, mensen die na 2000 zijn geboren en opgegroeid zijn met games en het internet. Hun leven speelt zich al voor een groot deel online af en de metaverse is daar onderdeel van.' Verder noemt hij de bedrijven die in de online-werelden actief zijn. Sommige ondernemingen vinden het leuke marketing om een filiaal in de metaverse te hebben. Andere bedrijven, als Boeing en Ford, gebruiken een virtueel gebouw voor het opleiden van hun personeel. Ze bouwen een fabriek na, zodat alle processen online uitgelegd kunnen worden en de werknemers niet gestoord hoeven worden tijdens het bouwen van een vliegtuig

ZONDAG

TREND



Online kun je makkelijk een kerk binnen lopen en er ook weer uit. Er is geen sociale druk om te blijven zitten.

of auto. Zo besparen die bedrijven tot driekwart van de opleidingstijd.' Volgens Scheele kan een workshop in de metaverse ook handig zijn voor introverte mensen of bijvoorbeeld voor iemand met autisme. 'Ik geef geregeld trainingen aan personeel van techbedrijven. Soms doe ik dat ook in de metaverse. Het is leuk om te zien dat mensen die normaal vrij introvert zijn, dan opeens enthousiast deelnemen aan de interactie.'

AI-theoloog

Jack Esselink noemt zichzelf ook wel AI-theoloog (AI staat voor kunstmatige intelligentie). Hij ziet in de metaverse mogelijkheden voor kerken om op een nieuwe manier missionair te zijn. 'Waar mensen zijn, zijn kerken. Mensen begeven zich in de metaverse en dus moeten we daar ook als kerk aanwezig zijn.' 'Mensen zijn oprechter in de metaverse', vindt een gebruiker met de naam Chedders; hij woont in de Amerikaanse staat Californië. Hij bezoekt regelmatig de virtuele diensten van de Texaanse Lakeland Community Church, naast zijn wekelijkse kerkbezoek in de fysieke wereld. 'Ik kan de bijbelverhalen beter onthouden door de 3D-modellen. Daarnaast kan ik bij dezelfde gemeenschap blijven, waar ik ook naartoe verhuis.'

Voor Lakshmi uit India is het de diversiteit van de gemeenschap wat haar aantrekt. 'Mensen komen overal vandaan, en toch kunnen we samenkomen en samen bidden. Dat vind ik mooi.'

► Dit verhaal is het eerste deel van een tweeluik over de kerk in de metaverse. Volgende week deel twee: wat betekent de groeiende virtuele wereld voor het geloof en leven van mensen?

GROTE PARTIJEN

'De metaverse bestaat op dit moment uit allerlei losse eilandjes van virtuele werelden,' vertelt techexpert Jan Scheele. 'Op dit moment zijn Decentraland, Roblox en The Sandbox bijvoorbeeld grote online-werelden. Bedrijven kopen daar 'stukken' land om een virtueel gebouw neer te zetten. Zo heeft Heineken een brouwerij in Decentraland en Nike een sportparadijs in Roblox.' Er zijn echter nog veel meer platforms. Zo heeft Microsoft AltspaceVR en heeft Meta, het moederbedrijf van Facebook, Horizon. 'Grote techbedrijven als Google, Microsoft, Apple en Meta steken tientallen miljarden in de ontwikkeling van hun metaverse. Het is nog onduidelijk of er straks één virtuele wereld zal zijn, met een enkele toegangspoort, of dat er verschillende werelden blijven bestaan, waarbij ze wel onderling verbonden worden.'

DE ANDERE KANT VAN DE MEDAILLE

'Deelnemen aan de metaverse kan verslavend werken', zegt techexpert Jan Scheele. 'Daarnaast is het bij langdurig gebruik schadelijk voor je ogen. We weten al dat normale computerschermen slecht zijn voor je ogen, maar dat geldt absoluut voor VR-brillen. Als je de brillen langdurig gebruikt, is dat slecht voor je beweegruimte. Je blijft grotendeels stilstaan en beweegt alleen met je armen en je hoofd.' De negatieve effecten voor de persoonlijke gezondheid zijn niet het enige nadeel. Volgens Scheele zijn er ook al criminelen actief in de metaverse. 'Criminelen zijn waanzinnig innovatief. Er worden al mensen opgelicht in de metaverse en de eerste virtuele verkrachting is ook al gerapporteerd. Interpol heeft ondertussen al een kantoor op een eigen platform in de metaverse om cybercriminaliteit tegen te gaan en bewustwording te creëren.' Ook voor grote bedrijven is het nu nog het Wilde Westen. 'Met nieuwe technologie duurt het vaak zo'n vijftien jaar voordat er goede regels zijn. Dat is ontzettend lang, als je ziet hoe snel de technologische ontwikkelingen gaan. Grote bedrijven weten dat en maken daar schaamteloos gebruik van om veel geld te verdienen. Dat doet Meta bijvoorbeeld vooral met advertenties, die door de grote hoeveelheden data – ook van emoties – precies bij de doelgroep passen. Bedrijven als Meta denken: achteraf betalen we de advocaten wel.' Scheele vertelt dat de Europese Unie al wel bezig is met regelgeving. 'De EU wil er deze keer sneller bij zijn. Het moet snel duidelijk worden wat de rechten zijn en hoe wet- en regelgeving eruit gaat zien in de 3D-wereld. Tim Sweeney, de CEO van Epic Games, een groot gamebedrijf, heeft gezegd dat de metaverse enorme invloed krijgt op ons leven. En als één bedrijf de macht krijgt in de metaverse, wordt dat bedrijf machtiger dan welke regering in de wereld dan ook.'

HOE BEZOEK JE EEN KERKDIENT IN DE METAVERSE?

Voor dit verhaal zijn vijf virtuele kerken bezocht met een VR-bril, de Meta Quest 2. De kerken waren allemaal in AltspaceVR, de metaverse van Microsoft. Het platform van Microsoft is met deze bril goed toegankelijk en kerkdiensten zijn gemakkelijk te vinden.

Om deel te nemen aan een virtuele kerkdienst in AltspaceVR, moet je een aantal stappen doorlopen. Voor de volledige ervaring kun je een VR-bril aanschaffen. Maar je kunt ook zonder bril deelnemen, via een scherm. Download AltspaceVR op je VR-bril of op je computer. Maak een account aan en volg het stappenplan voor het maken van een avatar. Volg daarna de uitleg over hoe je je kunt verplaatsen in de virtuele wereld. Via het menu kun je dan naar 'events' zoeken. Als je daar het woord 'church' of 'bible' intypt, kun je aangeven dat je interesse hebt in een kerkdienst of bijbelstudie. De diensten vinden plaats op specifieke tijdstippen, waardoor je alleen op dat moment kunt deelnemen. Zorg dat je op het juiste moment online bent en ontdek de wondere wereld van virtuele kerkdiensten.

Via andere metaverse-platforms, als Bigscreen of Spatial, werkt het op een vergelijkbare manier, hoewel er op dit moment minder kerken op die platforms zijn. Het is ook mogelijk om naar de 'VR Church' te gaan in zogenaamde MMO-games (grote online-spellen, waar je met miljoenen mensen tegelijk in dezelfde wereld bent), als Rust of Final Fantasy XIV.



Met een VR-bril zoals Meta Quest 2 kun je de metaverse betreden.