

JUL I CYBERSPACE

- eller en gamle fortælling i en ny form.

v. Sognepræst Michael Rønne Rasmussen
Lundemosen 73, 2670 Greve
Tlf. 43690047 – mail: mirr@get2net.dk

Fortællingen om Jesu fødsel er en meget gammel fortælling. Så gammel er den, at det næsten ikke er til at forstå, at nogen stadig hører noget i den.

For i vore moderne tider er der vel andre og mere effektive måder at forbedre verden på end den måde, Gud valgte, da han lod Jesus blive født i en stald i Betlehem.

Eller er der?

Gad egentligt vide hvordan det ville gå for sig, hvis det skulle ske i dag?

Lad os gøre et tankeeksperiment:

Forestil jer Gud den Almægtige, Himmels og Jordens Skaber siddende bag sin mega-super-computer; den største, der nogensinde har eksisteret. Over en mia. MB RAM, en harddisk 100 TB og en CPU med 500 Ghz. i sekundet.

Skærmen fylder det meste af horisonten udenfor Guds himmelske bolig. Tastaturet indeholder mere end 100.000 knapper – det fleste af dem en genvejstaster til de autofunktioner, Gud efterhånden har kodet ind i maskinen.

Dér sidder Gud nu og arbejder på den seneste udgave af platformspillet "Adam og Eva" – det er nu blevet til V. 2013,12, der indeholder næsten 7,2 mia. mennesker.

Den første udgave er allerede mange tusind år gammel, men allerede dengang arbejdede Gud hjemmevant med animeret 3D-grafik.

Spillets idé var imidlertid meget enkelt med blot én mand og én kvinde, som måtte spise frugt af en masse træer i en skøn have, men de måtte

imidlertid ikke røre frugten af det træ, som Gud kaldte "kundskabens træ". Gjorde de det, blev de simpelthen nulstillet og måtte begynde forfra, men denne gang udenfor spillet.

Hvis I kender det spil, som hedder "Ministry", er det lidt på samme måde,

men der er en forskel på at plukke frugter og træde på rigtige miner – det sidste dør man nemlig af. Og det var netop døden, som var den afgørende forskel mellem spillets virkelighed og den verden, Adam og Eva blev konfronteret med udenfor.

De senere udgaver blev gradvist mere avancerede og endte som en blanding af

Sim Park og Civilization. Grundidéen var dog den samme, men også problemerne ændrede sig ikke meget med tiden.

Problemet med især kundskabens træ var, at når menneskene spiste af det, ville de som andre nørder straks begynde at blande sig i programmeringen af spillet, og det havde de slet ikke PC-kørekort til!

Det næste problem var, at uanset hvor mange millioner træer Gud satte i haven, så gik der aldrig lang tid før Adam og Eva stod lige foran det forbudte træ – og så snart de spiste af det, måtte de ud af haven og dø! Og det var ikke særligt sjovt, hverken for dem eller for Gud.

Derfor fortsatte Gud med at udvikle spillet.

For det første fik Adam og Eva flere og flere muligheder at vælge imellem i Haven.

For det andet blev haven omkring dem stadigt mere varieret – flere dyr og planter.

Men uanset hvad Gud gjorde, så gik det på samme måde hver gang.

Menneskene overtrådte altid de grænser, Gud havde sat for dem – og døde.

Spillet var tilsyneladende en fiasko, men Gud ville alligevel ikke give helt op.

Egentligt havde Gud jo håbet på, at Adam og Eva med tiden ville blive til nogen, han kunne dele noget af sin evighed med, være sammen og tale

med, sådan Face2Face.

På et tidspunkt gik Gud endog så langt, at han afskaffede skærmen mellem dem, sådan at mennesker og han teoretisk set kunne mødes ansigt til ansigt. IRL = "In Real Life" eller "virkeligheden", kaldte han det. Men hver gang Gud opsøgte Adam og Eva "i virkeligheden", havde de så travlt med et eller andet, at de slet ikke havde øje, øre eller hjerte for ham. Ja, det var som om der blev ved med at være noget, der adskilte dem. Nu ikke længere kun i den ydre virkelighed, men også det indre; i menneskets sind og tanke.

Gud prøvede at forklare det på den måde, at det var som om der på et tidligt tidspunkt var kommet en ondartet virus ind i spillet, som gjorde menneskene blinde og døve overfor det, Han havde tænkt sig med dem.

Første gang, det gik galt, var allerede da programmet endnu var helt nyt, men sådan går det jo som regel med Beta-versioner af nye programmer! I version 1,4 havde Gud sat Adam og Eva udenfor Haven, og ind i en svær bane, hvor de hele tiden skulle kæmpe for føden og risikerede at dø. Som modforholdsregel for døden, havde han givet dem evnen til at få børn, som ville leve videre, når de selv døde. På den måde slap Gud nemlig for at genstarte spillet.

En dag indtraf der imidlertid en katastrofe. Adam og Evas to drenge, Kain og Abel, blev uvenner. Det vil sige, først blev Kain bare misundelig på Abel – og derefter gik det galt. Kain blev så vred, at han slog Abel i hovedet. Abel faldt om, begyndte at bløde og holdt til sidst op med at trække vejret. Kain var blevet morder, ja, han myrdede oven i købet sin bror. Nu var det ikke længere kun de vilde dyr, de skulle vogte sig for, men også hinanden.

Men det var kun begyndelsen. Den ondartede virus muterede og udviklede sig.

Så slemt blev det i version 1,8-9, at Gud besluttede at formatere hele harddisken. Hele spillet og alt, hvad han havde udviklet, ville han ødelægge og starte forfra.

Det vil sige - der var lige en enkelt mand og hans familie, nemlig Noah, som Gud troede, kunne reddes. Og så et par af hver dyre- og fugleart, så han ikke glemte, hvordan havde han båret sig ad med at lave dem i den allerførste verden.

Dem gemte han på et Backupdrev, mens han slettede alt andet.

Gud startede med andre ord næsten helt forfra, men lige meget hjalp det. Den ondartede virus var ikke til at slippe af med - til sidst valgte Gud bare at lade den være. I stedet indarbejdede han forskellige hjælpeprogrammer, hvormed han kunne kommunikerer med de mennesker, der ligesom Noah trods havde tillid til Ham.

F.eks. udviklede Han et særligt hjælpeprogram kaldet "Angelus" - det betyder "engel". På det Sky-Globe.net, kunne mennesker på adressen "[http://angelus\(dot\)kom!](http://angelus(dot)kom!)" tilkalde hjælp i svære situationer.

Et andet hjælpeprogram byggede på den samme teknik som E-mails, idet man via adressen bønner@Gud.himmelen kunne sende sine tanker direkte til Gud.

Og hvis man ellers forstod HTML-koderne (**H**immelske **T**egn **M**ed **L**yd/**L**ys), kunne man også få et svar, selvom det måske ikke altid var lige det, som man forventede.

En tredje mulighed byggede på, at man var flere mennesker, der i et slags chat-room sammen vendte sig mod Gud - det kaldtes "GudsTjeneste" og var i starten meget populært, men med tiden syntes de fleste det var lettere med bønne-mails. Til gengæld blev mennesker ensomme, når de ikke længere delte deres inderste længsler og håb med hinanden.

I takt med at computerkraften voksede, blev programmet mere og mere interaktivt.

De mennesker, der oplevede et møde med Gud, begyndte at nedskrive

deres oplevelser. Det startede ganske primitivt med på sten, så på garvede skind og endeligt også på papir. Fordelen med papir var, at man kunne masseproducere sin fortælling i tusindvis af kopier, hvilket imidlertid var noget imod den digitale teknik, hvor alle fortællingerne hele kunne ligge et sted og derfra downloades til den enkelte.

Derfra gik der en lige linje til det, vi i dag kender som YouSee, FaceBook, Instagram og Twitter.

Alt sammen Medier, som man kalder det, hvormed mennesker kunne overskride deres begrænsninger, både internt mellem hinanden som folk, racer og individer, men i princippet også over den afgrund, der var kommet mellem dem og Gud.

Det korte af det lange af denne fortælling er imidlertid, at intet rigtig hjælp og alting blev bare værre og værre. Det blev aldrig sådan, som Gud havde tænkt sig fra begyndelsen. Menneskene forblev fremmede og Gud kunne ikke nå dem.

Hvad skulle Han så gøre?

Gud tænkte og tænkte - han tog sig god tid, et par årtusinde eller deromkring.

Men så en dag råbte han så højt, at jorden skælvede og himmelen dirrede:

"Jeg har det!"

Alle engle stivnede og troede at Gud var blevet helt skør - og det var han måske også.

Hvad Gud tænkte, var, at hvis ondt ikke kunne fordrives med ondt udryddes, så kunne han måske prøve med Det gode i stedet.

Så Gud skabte en godartet rød virus, som han kaldte for "I Love You". Den røde farve blev ikke kun valgt, fordi den er tydelig, men også fordi den samler og symboliserer lidenskab, som er foreningen af kærlighed og viljen til at gå til det yderste, om nødvendigt i døden for den, man elsker.

Den virus ville han så sætte ind i verden, og den var så viseligt indrettet, at når Gud "Liked" et menneske, så blev vedkommende ramt af denne

virus, der gik lige til hjertet. Her delte den sig hurtigt, og blev sendt videre til alle de Venner, personen havde i kartotek.

Hvis planen lykkedes, ville Guds kærlighedsvirus på få årtusinder kunne være spredt til alle jordens mennesker. Og når de så opdagede, at virussen kom fra Gud, ville de ikke længere vende sig bort fra ham, men vende tilbage til ham og takke ham for alt det gode, der var kommet ud af hans tusindårige udviklingsarbejde.

Et problem optog dog Gud længe.

Hvem skulle overbringe denne virus til menneskenes virkelighed - og hvordan?

Engle kunne det ikke rigtigt være, for de krævede en særlig åbenhed for at blive set, men måske de kunne de godt bruges i forberedelsesfasen?

Så var der hans egen Søn.

Men hvordan ville mennesker modtage en Gudesøn?

Ville de overhovedet kunne tale sammen? Havde de fælles interesser? For det skal man nu engang have, hvis det skal ende med gensidig kærlighed.

Til sidst tog Gud en rask beslutning og satte alt på ét bræt:

Han besluttede sig for at lade sin søn blive et ganske almindeligt menneske.

Ja, måske endog et lidt for almindeligt menneske, har mange siden tænkt. Gud lod Jesus downloade og installere i en ung jødisk pige, Maria. Og så fik Gud tømreren Josef til at tage sig af både hende og drengen.

Det skete i Betlehem, i Israels land.

Det skete for mere end 2000 år siden.

Og det skete i virkeligheden!

I vores virkelighed.

IRL

Gud sendte sin søn til vores verden med en godartet kærlighedsvirus.

En rød virus, som stadig er aktiv og som i sær florerer her i juletiden.

Glædelig juleferie!