

Hoe God verscheen op YouTube

Over het gebruik van de evolutietheorie in de populaire cultuur ¹

Mart Jan Luteijn

De afgelopen jaren is er veel gepubliceerd over de relatie tussen het christelijk geloof en de evolutietheorie, zeker ook in *Radix*. De meeste van deze bijdragen zijn echter dogmatisch van aard, omdat zij zich richten op de theoretische consequenties van de acceptatie van de evolutietheorie door het christelijk geloof. In dit essay wil ik daarentegen vanuit de empirie onderzoeken wat voor gevolgen het gebruik van de evolutietheorie kan hebben voor het godsbeeld. Hiervoor kijk ik met name naar de filmpjes van het YouTubekanaal *TierZoo*.²

Gijsbert van den Brink (2017: 29-30) schrijft over het verschil tussen evolutietheorie en evolutionisme. Het eerste is kort gezegd de wetenschappelijke theorie over de voortgaande ontwikkeling van het leven, het tweede is de atheïstische levensvisie die volgens sommigen het noodzakelijke gevolg is van die theorie.

Dit onderscheid is door vele andere auteurs overgenomen, maar het sluit naar mijn idee één specifieke mogelijkheid uit, namelijk dat je de evolutietheorie wel als levensvisie kan zien, maar dat dit niet per se leidt tot atheïsme. Of in

YouTubekanaal *TierZoo* komt tot een met het christelijk geloof verenigbaar evolutionisme

andere woorden: de evolutietheorie is dan het belangrijkste principe om het leven te begrijpen, maar leidt niet automatisch tot een systeem zonder een God of een hoger wezen. Er zijn ook vormen van evolutionisme mogelijk die komen tot een met het christelijk geloof verenigbare levensvisie. Precies dat is het geval bij de filmpjes van het YouTubekanaal *TierZoo*.

De maker van de filmpjes van het YouTubekanaal *TierZoo* 'gamificeert' de evolutietheorie. Het YouTubekanaal bestaat uit educatieve filmpjes over de verschillende soorten dieren in de natuur, alleen worden ze niet beschreven op de manier van een biologieboek of een natuurfilm, maar alsof het een computerspel is. De maker doet alsof de speler van het spel aan het begin een karakter kiest, in de vorm van een diersoort zoals mier, muis of mens. Het doel van het spel is, zoals bekend uit de evolutietheorie, overleven en voortplanten. Om dat te bereiken heb-

¹ Ik wil prof. dr. Gijsbert van den Brink en dr. Johan Roeland, beiden werkzaam aan de Vrije Universiteit Amsterdam, bedanken voor hun commentaar op een eerdere versie van dit essay.

² Dit kanaal heeft 1,4 miljoen abonnees en 81 miljoen weergaven (geteld op 25 mei 2019).

ben de karakters volgens de maker een bepaald aantal punten in zes categorieën (intelligentie, kracht, verdediging, snelheid, uithoudingsvermogen en onzichtbaarheid). Een haai scoort hoog op kracht, maar laag op onzichtbaarheid, een aap scoort hoog op intelligentie, maar laag op verdediging, enzovoorts. Er zijn echter verschillende soorten haaien en apen, die je zou kunnen rangschikken, omdat ze hun 'evolutiepunten', hun voortgaande ontwikkeling, anders hebben ingezet. Sommige apen wonen bijvoorbeeld in groepen samen, andere apen kunnen gereedschappen gebruiken. Vergelijkbaar met dit laatste is overigens wat ons als mens zo sterk maakt: wij kunnen gereedschappen zelf maken, 'andere' apen niet. Er zijn nog veel meer voorbeelden waarin dit kanaal op een bijzondere manier de evolutietheorie gamificeert, waarbij veel gebruik gemaakt wordt van het jargon van computergames.

Duidelijk is dat in deze filmpjes de evolutietheorie centraal staat om het leven te begrijpen. Dat dieren uit moeten blinken in bepaalde eigenschappen om te kunnen overleven, komt namelijk voort uit het idee van 'natuurlijke selectie'. En dat dieren kunnen veranderen door inzet van 'evolutiepunten', komt voort uit het idee van toevallige mutaties. Op deze manier krijgt de evolutietheorie gestalte door gebruik te maken van de metafoor van games.³

Dat het beeld van de evolutietheorie dat naar voren komt in deze filmpjes niet per se leidt tot atheïsme, wil ik laten zien aan de hand van een voorbeeld. In de filmpjes gaat het regelmatig

om bepaalde updates. Elke geologische periode wordt dan gezien als een verandering in het spel. Zo wordt de verandering van de Perm naar de Trias (meer dan 250 miljoen jaar geleden) gekenmerkt door een enorme uitsterving. De

De ontwikkelaar vond het spel van de evolutie oneerlijk en wilde er iets aan doen

schattingen lopen uiteen, maar waarschijnlijk is toen meer dan de helft van de diersoorten uitgestorven. Voor die uitsterving waren bepaalde dieren erg sterk en stonden hoog in de ranglijsten. Volgens *TierZoo*, en dat is het interessante, vond de ontwikkelaar van het spel dat oneerlijk en wilde hij daar iets aan doen. Die enorme uitsterving, waarschijnlijk veroorzaakt door meteorietenregens en vulkaanuitbarstingen, is volgens de maker van de filmpjes een bewuste actie van een hoger wezen, van de ontwikkelaar van het spel.

Natuurlijk is die ontwikkelaar van het spel nog niet dezelfde als de christelijke God, maar het is duidelijk dat er verwezen wordt naar een vorm van religie. Frank Bosman noemt in zijn boek over videogames verschillende manieren waarop religie een rol kan spelen (Bosman 2019: 46-51). Er kunnen namelijk verwijzingen zijn naar bestaande religies in een game (*material religion* / *referential religion*). Daarnaast kunnen dezelfde existentiële motieven als in religie aanwezig zijn (*reflexive religion*). Verder kan het spelen van een game zelf ook een vorm van religie worden (*ritual religion* / *gaming as religion*). Dit model van de manier waarop religie een rol kan spelen in videogames, is ook toepasbaar op deze casus. In dit geval spelen vooral existentiële motieven een rol (*reflexive religion*), zowel als het gaat om de verhouding tussen een speler en de ontwikkelaar als om de verhouding tussen spelers onderling.

³ Er zijn overigens ook YouTubekanalen die de evolutietheorie wel gamificeren, maar waarbij dat niet leidt tot een levensvisie, zoals *Primer* en *Carykh*.

Het existentiële motief bij de verhouding tussen een speler en de ontwikkelaar komt naar voren doordat in het geval van de ontwikkelaar sprake is van een godsbeeld. Deze ontwikkelaar staat namelijk zelf buiten het spel (als iemand die een game maakt) en heeft dus ook onbeperkte macht om dingen te veranderen. Tegelijkertijd is hij voor alle levende wezens (de spelers van het spel) onkenbaar, behalve dan uit die updates, uit zijn daden. Als het gaat om de verhouding tussen spelers onderling, dan lijkt het mensbeeld dat uit deze filmpjes naar voren komt op de christelijke antropologie. De mens is namelijk te sterk in verhouding tot de andere dieren en daarom heerst hij over alle levende wezens.

De manier van presenteren van de evolutietheorie door *TierZoo* leidt hiermee noodzakelijkerwijs tot een systeem met verschillende existentiële motieven. Dit systeem resulteert dan in een bepaalde visie op het leven. De existentiële motieven zijn goed verenigbaar met het christelijk geloof, wat betekent dat een dergelijke manier van presenteren van de evolutietheorie kan leiden tot een christelijke levensvisie. De populaire cultuur wijst ons dus een mogelijkheid aan om het leven te zien als een game en daarbinnen een ontwikkelaar te denken die de evolutie ontwierp en stuurt, en haar zelfs gebruikt om het leven op aarde in evenwicht te houden. Zouden we ook op deze manier over God kunnen denken?

M.J. (Mart Jan) Luteijn BA is student theologie (Research Master) aan de Vrije Universiteit Amsterdam en focust zich op de relatie tussen geloof en hedendaagse cultuur, tussen Bijbelinterpretatie en context. Daarnaast is hij redacteur van *Radix*. Dit artikel verwoordt zijn persoonlijke mening en niet noodzakelijkerwijs die van de gehele redactie. E m.j.luteijn@student.vu.nl

Literatuur

Brink, G. van den (2017). *En de aarde bracht voort: christelijk geloof en evolutie*. Zoetermeer: Boekencentrum.

Bosman, F. G. (2019). *Gaming and the divine. A new systematic theology of video games*. Londen: Routledge.