

Stellingen “Mens en IT”

Dr. Daan Rijsenbrij

“Staande blijven in het Informatietijdperk”

De uitvinding van de chip heeft een impact op de ontwikkeling van de mensheid van dezelfde orde van grote als het ontdekken van het maken van vuur en de uitvinding van het wiel.

Terugkijkend uit het jaar 10.000 zullen wij ons verbazen over het feit dat in een uiterst korte periode van een krappe 100 jaar op de drempel naar het derde millennium, de totale samenleving radicaal werd getransformeerd. Tussen 1950 en 2050 zagen we een drastische overgang van lompe, onhandige, domme computers naar een volledige IT enabled samenleving. Een samenleving waarin IT mens en samenleving / bedrijf ondersteunt om zich maximaal te ontplooiën.

We zitten nu in het midden van dat woelige tijdvak. Alles om ons heen wordt IT enabled en moet op het Internet. Nieuwe technologieën spoelen over ons heen. Logisch dat wij zo af en toe het gevoel hebben te verdrinken in de chaos van nieuwe IT-uitdagingen.

De grote kunst is hoe leren wij op een volwassen wijze om te gaan met informatie. De stortvloed aan informatie (voor puristen onder ons soms alleen maar data) neemt welhaast exponentieel toe in de tijd. Niet de beheersing van de technologie maar het leren om gaan met die informatie dient op de eerste plaats te staan.

Blijf af van informatie die je niet echt nodig hebt.

Omdat heden ten dage de meeste informatie direct dan wel indirect door machines wordt geleverd, wordt de relatie tussen machines en mensen een belangrijk sociologisch vraagstuk. Aan de ene kant verlossen computers ons van veel geestdodende werkzaamheden, aan de ander kant is er niets zo eigenwijs als een computerprogramma. Maar we zullen ze moeten leren verdragen.

Door de sterke interactie tussen machines en mensen dringt zich de vraag op wie programmeert wie. Is de machine soms al bezig bij ons een persoonlijkheid te maken die past bij diezelfde machine?

Uiteindelijk gaat het om de verhoging van de kwaliteit van ons leven, hoe echt is ons bestaan nog, hoe inspirerend. Is er nog ruimte voor echte creativiteit?

Bovenstaande beschouwing is uiteengerafeld tot de volgende thema's:

CONCEPT

1. Informatie of Transformatie ? (naar een nieuwe pedagogiek);
2. Mens-Machine samenleving (naar een nieuwe sociologie);
3. Psychologische ontwikkeling van de mens in het IT-tijdperk (naar een nieuwe psychologie);
4. Realiteit & Creativiteit in een geautomatiseerde omgeving (naar werkelijk Leven).

Zie ook www.it4humans.org

Informatie of Transformatie ?

Inleiding

Een mens wordt gevoed op drie niveaus. Voedsel (vast en vloeibaar), zuurstof en indrukken. Indrukken in de vorm van waarnemingen zijn net zo belangrijk voor het voortbestaan van een wezen als de andere twee soorten voedsel. Onder indrukken worden natuurlijk alle sensorische waarnemingen verstaan.

In de loop van de eeuwen kregen wij steeds meer indrukken te verwerken. Indrukken die als informatie in ons systeem worden opgeslagen. Opgeslagen indrukken vormen de basis van menselijke ontwikkeling door de eeuwen heen. Eenvoudig gezegd : kennis is ervaring.

De moderne informatietechnologie (IT) zorgt middels computers en communicatietechnologieën dat de vloedgolf aan te verwerken informatie steeds groter wordt. Maar hoe vertaalt zich dit in ontwikkeling?

Goede informatie is broodnodig. Meten is weten volgens Lord Kelvin, maar informeren is functioneren. Dat geldt niet alleen voor levende wezens, maar ook voor organisaties. De kwaliteit van het bestaan wordt echter steeds meer afhankelijk van de kwaliteit van die informatie en de mate waarin die informatie ook daadwerkelijk verwerkt (verteerd) wordt.

Laten wij ons nu volstoppen met steeds meer informatie (van soms oncontroleerbare kwaliteit), of proberen wij die informatie te verwerken, te transformeren waardoor ons wezen wordt verrijkt.

Anekdote uit de toekomst

Over twintig jaar probeer ik, aan mijn kleindochter, die nog niet gemaakt is, uit te leggen in welke tijd ik ben gevormd. Helaas, zij kan niet begrijpen dat die tijd leefbaar was.

“Lieve kleindochter, In de eerste helft van mijn leven schreven mensen elkaar brieven.

Je schreef een brief aan een vriend en stopte die in een enveloppe.

Vervolgens bracht je die naar een brievenbus.

Dan kwam er eenmaal per dag iemand van het postkantoor, haalde de brievenbus leeg en bracht het naar dat postkantoor.

Daar werden de brieven uitgesorteerd naar bestemming. Vervolgens werden ze naar de trein gebracht, die de brief naar de juiste regio vervoerde.

Daar werd op een ander postkantoor de brieven opnieuw gesorteerd op postcode en looproute voor de postbode.

Deze goede man stopte uiteindelijk mijn brief in de brievenbus van mijn vriend”.

Mijn kleindochter, opgegroeid in een periode van multimediale emails en always chatting, kijkt mij glazig aan: “Opa: dat is toch wel erg omslachtig en trouwens kwam zo'n brief wel eens aan?”.

Stellingen

1. Hebzucht naar informatie is uiterst fataal.

Er zijn drie soorten informatie:

- (a) nodige,
- (b) onnodige en
- (c) nog-niet-nodige.

De eerste categorie is direct duidelijk. De grens tussen de tweede en derde categorie is enigszins vaag. Maar de laatste categorie is de grote verleider. Ooit was vooruitzien regeren, vooruitzien vanwege wijsheid en ervaring. Hebzucht naar informatie maakt dat wij een gigantische hoeveelheid schijfruimte nodig hebben. Bang dat wij zijn dat, als het tijdstip aanbreekt dat wij de bewuste informatie nodig hebben, wij er niet bij kunnen, gaan wij het alvast opbergen.

Deze laatste categorie verleidt ons ook tot een soort verzamelwoede die niet onder doet voor geldelijke hebzucht. Bovendien maakt deze verzamelwoede ons fundamenteel blind met als gevolg dat menselijke ontwikkeling geremd wordt en de afgoden van weleer ons opnieuw overheersen. Het herkennen van deze invloeden vereist overleg en inzicht. Gevangen in het 'zwarte gat' van het beeldscherm laten wij ons meestal niet leiden door overleg en inzicht. Wij dienen echter te komen tot een volwassen vorm van kennismanagement. Maak een "personal web" waarin slechts een summier hoeveelheid paraat benodigde informatie / kennis aanwezig is en veel links naar plaatsen en personen waar je additionele informatie en kennis kunt vinden.

2. Het World Wide Web biedt ons een overdaad aan informatie waar wij nog niet mee om kunnen gaan.

Zwervend over het "World Wide Web" verbaas ik mij telkenmale over de veelheid aan weetjes die er op deze aardkloot aanwezig is.

Ik denk daarbij vaak aan de uitspraak van Socrates, toen hij met een leerling over de markt van Athene wandelde: "wat is er toch veel in de wereld wat ik niet nodig heb".

Die overdaad spoort ons wel aan om onze keuze te leren ontwikkelen en te leren verfijnen.

Het "world wide web" verleidt ons uit het "hier en nu" naar het "daar en toen". Als wij niet oppassen raken wij zo volkomen los van de werkelijkheid.

3. Heel veel informatie is redundant.

Veel informatie is gegenereerde of afgeleide informatie. Door terug te gaan naar de oorspronkelijk benodigde informatie kunnen wij de omvang van de informatie op deze wereld flink indikken.

In feite verdrinken wij in niet-essentiële informatie, die op een veelheid van plaatsen, min of meer dubbel, ligt opgeslagen.

4. Zoeken naar informatie uit ongepaste nieuwsgierigheid is zeer verslavend.

Doordat wij het vertrouwen in onszelf hebben verloren, zoeken wij houvast (in de vorm van kennis) buiten onszelf.

CONCEPT

Vroeger ploegden we hele bibliotheken door naar de essentiële kennis die wij ontbeerden, nu laten wij zoekmachines het World Wide Web doorzoeken (web mining) naar die ene speld die ons inzicht geeft.

Hiermee wordt de menselijke uitdaging om te ontwikkelen een ernstig halt toegeroepen. In plaats van de eigen behoeften te onderzoeken wordt gezocht naar wat elders binnen informatie-bereik komt en denken wij onze slag te kunnen slaan.

Verslavingen zorgen ervoor dat mensen de dingen bij zich houden, zij komen daar niet openlijk vooruit.

5. Informatiestress wordt veroorzaakt door onze behoefte aan zekerheid.

Hoe meer informatie er is, hoe onzekerder we worden, waardoor we weer meer informatie denken nodig te hebben.

Dit is de neerwaarts spiraal van de zuigkracht van het aanbod aan informatie. Wellicht dat het niet eens de behoefte aan zekerheid is, maar veeleer de angst voor het onzekere, het onvoorspelbare. We hebben verloren om met onze toekomst te kunnen leven.

Een groot probleem is dat we niet weten hoe we informatie moeten assimileren en evalueren. Vooral in deze tijd dat we steeds sneller over zeer grote volumina aan informatie kunnen beschikken.

Er moet een duidelijke vraag zijn als wij gaan zoeken naar informatie, en die vraag zal ook eerste geformuleerd moeten worden, dan wordt het zoeken al een stuk minder gestresst.

Voorts komt veel behoefte aan informatie voort uit het misverstand dat kennis macht is. Dit is onjuist, slechts de vaardigheid / behendigheid om met informatie om te gaan, dat geeft macht. Logischerwijs dient voor mensen tijd en ruimte vrij gemaakt te worden om deze vaardigheden, die de essentie van zijn persoonlijkheid vormen, te leren kennen, onderzoeken en gebruiken. Zo kan de sterk verouderde prestatierol verder worden ontwikkeld naar een ondersteunende rol.

6 Kennissen zijn belangrijker dan kennis (oud Indisch spreekwoord).

In plaats van alles voor jezelf te willen weten is het verstandig kennis met anderen te delen, en te vertrouwen op de kennis van anderen. Dit vraagt de juiste kennissenkring (wellicht digitaal) en het vertrouwen dat je op het uur "u" ook een beroep op die kennis kan doen.

Dit vraagt echter een grote ommezwaai voor het ego.

7. Technologie ondersteunt onze babbelsekte.

Technologieën als: GSM, Internet, Nieuwsgroepen, Chatten, e-mails, SMS vergemakkelijken overtollige communicatie.

Een mens verspilt veel energie aan onnodig praten. Dit krijgt nu middels de technologie nieuwe, veel krachtigere afzetkanalen.

Wereldwijd, continue kunnen wij doorbabbelen, verluchtigd met plaatjes en eventuele videoclips.

CONCEPT

Niet alleen jonge mensen lijden ernstig aan babbelziekte. Ook veel serieus gechat is in werkelijkheid gebabbel. Hierdoor vermijden we in ieder geval die enge stilte!

Een moderne profeet doorziet met een glimlach dit armzalig gem(u)is van de wereld.

Aan de andere kant heeft bewust emailgebruik vele voordelen. Je kan rustig formuleren wat je bedoelt, met veel meer rust dan je doorgaans bij een gesprek of aan de telefoon aan de dag legt. Gemiddeld zit je tijdens een live-gesprek, als de ander aan het woord is, na te denken wat jij gaat zeggen zodra die ander is uitgesproken of even moet ademhalen.

Email kan je ook rustig doorlezen of de emotionele klank wel juist is zonder dat die ander je zit aan te kijken waar je nu mee bezig bent.

8. Technologie versterkt ons zendelingsyndroom.

Bij het babbelen vragen wij ons niet af wat de ander wil horen, maar het gaat er om wat wij kwijt willen. Wat wij goed vinden voor de anderen om te horen, zenden wij uit.

Met de cc- en bc- mogelijkheden in onze e-mail programma's kunnen wij nu hele volkstammen (vaak ongewild) laten meegenieten van onze spitsvondigheden. Goed voor ons ego; vaak een ergerlijke tijdsversnippering voor onze digitale kennissen.

9. Er is grote behoefte aan informatie-pedagogen.

Het magistrale motto van Maria Montessori was "leer mij leren". Stop mijn kop niet vol met feiten, maar leer mij die informatie en kennis tot mij te nemen die ik nodig heb.

Tegenwoordig zouden ons motto luiden leer mij navigeren door de overvloed aan informatie, leer mij onderscheiden.

De huidige overvloed aan informatie lijkt op een walking diner. Er is veel te veel lekkers. Maar als je niet met mate kiest, eet je teveel en eindig je met pijn in je buik. En dat heeft niets meer te maken met genieten!

10. Wij moeten informatie persoonlijk verwerken.

Informatie waar wij niet iets mee doen, is overbodige ballast. Het remt ons in adequaat functioneren, als een dikke winterjas in hartje zomer.

Stilstaande informatie (in onze kop, in onze kast, op onze harde schijf) is als niet-stromend water, het gaat rotten. Wij raken overbelast en kunnen werkelijk relevante informatie niet meer naar waarde schatten.

Door informatie te verwerken, verrijken wij ons functioneren. Dit kan zelfs leiden tot transformatie.

In feite geldt dit niet alleen voor de mens als individu en als werknemer, maar zeer zeker ook voor een onderneming en zelfs voor de gehele samenleving.

Mens-Machine samenleving

Inleiding

In het algemeen wordt het gebruik van gereedschappen gezien als een teken van menselijke beschaving. Gereedschappen om de natuur in cultuur te brengen.

Heel lang zijn die gereedschappen volledig passief geweest. Na de uitvinding van de benzinemotor kregen wij gereedschappen die zich konden bewegen onder de bezielende leiding van een mens. Het begrip zelf bewegend is de letterlijke vertaling van auto mobile.

We zijn nu in een fase gekomen waar we gereedschappen, apparaten, devices kunnen maken die pseudo-intelligent gedrag vertonen.

Gereedschappen, al of niet fysiek, die uitgerust zijn met chips.

Door hun interactieve karakter en het feit dat ze langzamerhand zelf initiatieven lijken te kunnen gaan ontplooiën (althans voorgeprogrammeerde opdrachten kunnen uitvoeren geïnitieerd door een externe impuls), impliceert dat ze ons leven en werken fundamenteel beginnen te beïnvloeden. Wij moeten rekening houden met hun aanwezigheid.

In het tijdvak 1950 – 2000 is de administratieve en bestuurlijke automatisering opgebloeid. Een ontwikkeling die gestadig zal doorgaan. In het tijdvak 2000 – 2050 zullen wij de toepassing van de robotologie zien opbloeien. Sensoriek en motoriek zijn gebieden waar grote vorderingen op gemaakt worden. Dit zijn niet alleen fysieke robots uitgevoerd in blik & plastic, maar ook zogenaamde softbots. Softbots zijn actieve stukken software die opdrachten kunnen uitvoeren geïnitieerd door een externe impuls.

De traditionele sociologie houdt zich bezig met het gedrag van groepen mensen en hun onderlinge interactie.

Bij steeds meer handelingen van en tussen mensen zullen machines aanwezig zijn. Wij gaan naar een samenleving waar wij serieus rekening moeten gaan houden met het gedrag van machines richting ons mensen en het gedrag van machines onderling.

Binnen een decennium zullen wij omringd zijn door tientallen chips die met ons communiceren en met elkaar. Een “intelligent environment” die ons leefmilieu verrijkt, bewaakt en in de gaten houdt. Allemaal elementen waaraan wij een vals gevoel van veiligheid overhouden.

Is dit een probleem waar wij ons nu reeds mee moeten bezig houden, terwijl de machine-dichtheid nog redelijk beperkt is? Ja, bij de introductie van de auto is er geen echt moment geweest waar wij hebben nagedacht aan de mogelijk toekomstige verkeersproblematiek. Steeds wat meer auto's, steeds wat meer wegen, die allengs steeds breder werden. Totdat wij bijna stikten in de files.

Laten de mensheid bij de grootscheepse invoering van pseudo-intelligente machines wat meer beleid aan de dag leggen.

CONCEPT

Anekdote uit de toekomst

Over twintig jaar probeer ik, aan mijn kleindochter, die nog niet gemaakt is, uit te leggen in welke tijd ik ben gevormd. Helaas, zij kan niet begrijpen dat die tijd leefbaar was.

“Lieve kleindochter, In de eerste helft van mijn leven hebben wij veel apparaten uitgevonden die het leven veraangenaamden zoals de wasmachine, de vaatwasser, de magnetron, de verwarmingsthermostaat, de auto en natuurlijk de televisie. Allemaal apparaten met mooie toetsen en knoppen en uitgebreide gebruikshandleidingen waarin stond wat wij van die apparaten mochten verwachten als wij ze netjes bedienden”.

Mijn kleindochter, opgegroeid in een periode waarin de meeste apparaten dienstbaar zijn gemaakt aan de mens, kijkt mij glazig aan: “Opa: waar was zo’n gebruikshandleiding voor nodig? Het apparaat weet zelf toch wel wat het kan en als ik onduidelijk ben dan kan hij het toch aan mij vragen. Trouwens liep jij als loopjongen gewoon van het ene apparaat naar het andere? Konden die apparaten niet onderling communiceren om jou werk uit handen te halen? Na een korte periode van reflectie voegt ze er aan toe: ”die tijd van jou was toch wel heel erg saai, dat je niet eens kom praten met je apparaten!”.

Stellingen

1. De ogenschijnlijke complexiteit van onze samenleving wordt zo onbeheersbaar dat het lijkt dat alleen machines dit nog aankunnen.

Het bedrijfsleven en de overheid kunnen niet meer zonder IT. De grote opwindingsronde rond het jaar 2000 probleem heeft dat duidelijk geïllustreerd. Daarnaast werkt het gebruik van computers zo verslavend dat wij de indruk hebben dat wij niet meer zonder ze kunnen. Dit dreigt ons te degraderen tot (mechanische) IT slaven, met een supercomputer als IT god.

Ogenschijnlijk lijkt het of wij door de introductie van de computer meer tijd hebben gekregen. Daar ligt een groot probleem. We hebben niet echt om leren gaan met vrije tijd, dus besteden we dat maar weer aan ander computerwerk.

2. Computers functioneren volledig mechanisch.

Al het mechanisch handelen van mensen is uiteindelijk te automatiseren. Alles wat door een mens bedacht en geproduceerd wordt is een uitdrukking van zijn bewustzijnsniveau. Dit geldt zowel in de kunst als in de IT wereld. Hierdoor kan een computer tot nu toe geen meesterstukken maken. Hiervoor mist hij emoties, die door het hart geïnitieerd zijn. Maar de technologie dendert door. Mens schiet op, wordt bewust! Laat de Creativiteit naar buiten komen. Anders maakt de computer eerstdaags een mens.

3. Als mensen niet leren samen te leven met computers, zijn zij gedoemd uit te sterven.

In de toekomst zal blijken dat computers in veel zaken die wij nu als belangrijk zien, beter zullen zijn dan wij.

Wij moeten een verantwoorde symbiose aangaan met deze apparaten die steeds slimmer beginnen te worden. Sommigen zullen zeggen dat het slechts onze slimheid is waarover ze beschikken, slimheid die wij erin gestopt hebben. Dat is waar, maar wel de slimheid van een zeer groot aantal van ons, uitgevoerd met een snelheid waar wij als eenvoudige stervelingen niet aan kunnen tippen.

Het fascinerende aan robots is dat wij het gevoel hebben dat wij een slaafje hebben gecreëerd dat precies doet wat hem wordt opgedragen. Dit slaafje stelt echter eisen waaraan wij moeten voldoen anders gaat het zijn eigen weg en hebben wij een heus Jurassic IT-Parc gecreëerd.

In feite is dit op zich niet slecht, wij worden zo gedwongen om zelf de wetmatigheden te respecteren, die wij zelf gemaakt hebben.

4. Computers hebben meedogenloze discipline, mensen hebben nauwelijks enige discipline.

CONCEPT

Computers zijn 100 % gedisciplineerd. Mensen zijn erg slordig. Als de mens niet wat doet met die discrepantie, gaat hij ten onder aan de computerstress. Het aantal fouten dat een mens maakt per handeling, doordat zijn aandachtsboog zeer kort is, neemt heel langzaam af over de afgelopen millennia. Maar de computer zorgt voor een snelle uitvoering. Dus het aantal fouten dat een mens per tijdseenheid maakt, in de ogen van een computer, neemt drastisch toe, bovendien beginnen fouten onderling te interfereren.

We kunnen wellicht van de computer leren hoe wij onze discipline moeten blijven handhaven, een soort uithoudingsvermogen vergrooten.

5. Gelukkig kunnen machines niet denken; mensen doen dat trouwens ook heel sporadisch.

Computers kunnen niet denken. Zij kunnen op z'n hoogst zaken verklaren; voor werkelijk begrip is bewustzijn nodig.

Als de mens niet leert om zijn onderscheidingsvermogen te gebruiken, zal hij het wat mechanisch denken betreft afleggen tegen de computer.

De computer kan heel veel sneller associëren, deduceren, combineren, classificeren, indrukken opbergen, vergelijken, redeneren en ideeën formuleren dan de mens. Daarnaast wordt hij niet moe, heeft geen gemoedswisselingen en heeft altijd zin.

Bovendien heeft de computer geen last van cirkelende gedachten, innerlijke conversaties, doelloze associaties, gehechtheid aan zijn eigen ideeën, opvattingen of theorieën.

Lastig punt, althans op de korte termijn, blijft de toevoer van energie. In tegenstelling tot de computer die als de stroom uitvalt zelf niets meer kan, laat staan te handelen. Hier scoren mensen, want ook als deze geen zin hebben, gaan ze soms wel naar hun werk en vanwege een doelloos praatje met een collega kan hij zelfs zijn zin in werken zomaar terug krijgen.

6. Computers hebben geen gevoel. Mensen kunnen echter wel kleffe gevoelens ontwikkelen jegens apparaten.

Computers zijn koud en analytisch. Bovendien zijn computers bij uitstek in staat om negatieve gevoelens bij mensen op te wekken; ze kunnen soms het bloed onder je nagels vandaan halen.

Beginnend met de Furby worden computers in hoog tempo aibaar gemaakt. Reclamemakers praten ons een gevoelsrelatie aan met producten. En voor dergelijke kleffe gevoelens lenen computers zich in het bijzonder gezien hun pseudo-intelligente, interactieve karakter.

7. Een computer hoeft niet dood te gaan, hij heeft geen angst, maar hij zal echter ook nooit geluk kunnen ervaren.

Computer zijn dode apparaten, zij bestaan hooguit uit zachte en harde delen. Als wij ze antropomorfiseren halen wij ons zelf als mensen naar beneden. Net

CONCEPT

zoals wij god naar beneden hebben gehaald door hem te antropomorfiseren. Dit leidt tot middelmatige mensen.

In de nabije toekomst mogen wij robots verwachten die zelflerend, zelfreparerend, zelf evoluerend zijn en die zelf voor hun energievoorziening kunnen zorgen. Dit wordt de nachtmerrie voor de middelmatige mens.

8. Computers kunnen nooit verantwoordelijk worden gesteld; ze zijn immer ontoerekeningsvatbaar.

Een computer heeft geen geweten en zal nimmer bewustzijn verkrijgen. Het antwoord op de vraag "Automatisering: vloek of zegen?", luidt "beide".

Het is de gebruiker die maakt of dit instrument ten goede of ten kwade wordt aangewend, evenals het de gebruiker is die vanwege zijn geweten goed van kwaad kan onderscheiden.

Het is echter de verantwoordelijkheid van de ontwerper om te zorgen dat de gebruiker ten volle begrijpt hoe het apparaat functioneert.

9. IT is voedingsbodem voor een vloedgolf aan nieuwe ziektes, zowel lichamelijk als geestelijk.

- R.S.I. en andere lichamelijke klachten (ogen, nek etc.)
- C.R.A. (Computer Related Anger)
- verslaving (mondiaal zappen, spelletjes, chatten)
- ritmeverstoring (gejaagdheid veroorzaakt door de apparatuur)
- informatie-stress
- verminderd realiteitsbesef; schijn- vs werkelijkheidsproblemen (verminderd contact met de fysieke wereld)
- vereenzaming in een geautomatiseerde sub-schepping (inclusief bewustzijnsverlaging)
- identiteitsproblemen
- onverschillige slordigheid (van sleur, via sleurdigheid naar slordigheid)

10. De IT en de bijbehorende automatisering hebben geen enkel wezenlijk nieuw gevaar geïntroduceerd.

Wij, als mensen, zijn alleen zo lui geweest dat we in het verleden onze problemen niet hebben opgelost. Problemen als privacy, copyright, georganiseerde misdaad, diefstal, ongelijkheid, ontoelaatbare pornografie, etc., etc. Deze problemen spoelen nu, IT-enabled, op wereldschaal en met de snelheid van het Internet over ons heen.

Nieuw gevaar is hooguit de ontkenning van bovengenoemde ziekten. Zij zullen in de toekomst zorgen voor veel psychiatrische problemen, omdat werkelijk creatief aangelegde mensen hun ideeën niet echt kwijt kunnen aan domme computers.

Omdat in de toekomst meer tijd zal worden doorgebracht voor een scherm, wordt het steeds lastiger om de verschillende gelaatsuitdrukkingen van de mens waar te nemen en hier nota van te nemen.

Een ander gevaar is dat het werk van mensen onzichtbaar wordt. Werken is veelal identiek aan verplaatsen. Hierdoor wordt verrichte arbeid (werk) opgemerkt, bekritiseerd en/of gewaardeerd.

CONCEPT

11. Veel overheidstaken zullen worden gerobotiseerd.

De overheid staat een gigantische omwenteling te wachten. Veel overheidsdiensten zullen in de toekomst kunnen worden gebruikt vanaf browsers op personal devices. Veel regelende klussen zullen worden uitgevoerd door robots. Dit geeft aan de ene kant een meer flexibele overheid, aan de ander kant zal een licht gevoel van geïntensifieerde overheidsbevoogding (overmatige regulering) niet ontbreken. De kwaliteit van de samenleving zal over alle geledingen drastisch veranderen; robots zijn immers voorspelbaarder en betrouwbaarder dan mensen.

Alleen zal de afhankelijkheid van pseudo-intelligente apparaten soms een wat unheimisch gevoel te weeg brengen.

Grote vraag blijft hoe overheden in de toekomst rampen denken te gaan bestrijden of te voorkomen. Hoe zien de rampzalige gevolgen eruit van foutieve interpretaties van de verstrekte informatie en wie waarborgt dat?

12. De aantrekkingskracht van machines wordt steeds groter.

Aandacht is een belangrijk stuurinstrument voor de mens, het bepaalt de richting in zijn leven. In het Spel van aandacht is het uitermate moeilijk om je niet te (laten) identificeren met computers. In een poging om de computer mensvriendelijker te maken, zijn wij bezig met een gepersonifieerde gebruiksinterface. Een gebruiksinterface speciaal voor jou, afgestemd op jouw smaak, jouw behoefte en jouw niveau. Ook het informatieaanbod wordt steeds meer toegesneden op jouw specifieke behoeftes.

Dat lijkt heel mooi, maar het creëert een intieme relatie met de computer die tot zware emotionele binding kan leiden.

13. Machines verleiden ons tot bewustzijnsverlaging

De mens kan vier presentietoestanden hebben (bewustzijnsniveaus).

Machines hebben geen bewustzijn en opereren in feite op het laagste niveau van de mens (het niveau van de mechanische handelingen, het niveau van de gewoontes, het niveau van de sleur, het niveau van het gemak).

Door identificatie met een machine verlaagt de mens zich, op dat moment, tot zijn laagste presentietoestand. En daar wordt de machine de absolute heerser. Daar is de machine in staat om de mens gevangen te houden in zijn eigen conditionering, veelal tot voordeel van een ouderwets ingestelde werkgever, die zijn werknemers zo keurig binnen de door hem gewenste systemen laat functioneren.

De Computer is een dienaar par excellence - hij kan raketten bedienen, auto's zelf besturen, eten bereiden, etc. maar de knop moet altijd nog door de mens worden ingedrukt. Het mechanische systeem van de computer, dat door de mens met zijn hogere bewuste kracht zelf is uitgedacht, is 100% meer verfijnd dan die van de mens - het is niet van hetzelfde niveau als de sleur/ slaap staat van de mens. De mens heeft een deel van zijn intelligentie in de computer gestopt, en daarom is hij zo perfect, het is de eigen perfectie van de mens. Een computer op het niveau van de slaap- mens zou gewoon zeer slecht functioneren!!!

CONCEPT

Wij hebben dus een perfecte dienaar geschapen - en we zouden eigenlijk nu de rollen moeten om draaien en de meester zou van zijn dienaar iets moeten leren, zoals diens koelheid, precisie, standvastigheid, etc. Als de meester achter blijft in precisie bij de dienaar, zal er een stagnatie zijn, een teruggang, maar de dienaar zal nooit de meester kunnen worden , want de knop zal toch altijd nog ingedrukt moeten worden.

Alleen als de mens werkelijk ook als mens aanwezig is, blijft hij de machine de baas en behoudt zijn vrijheid. Blijf je bewust de kracht van het aan/uit knopje!

Persoonlijkheidsontwikkeling in het IT-tijdperk

Inleiding

Je zou kunnen zeggen, dat de mens wordt geboren met een essentie. Vanwege deze essentie, kan ieder mens komen tot de ontwikkeling van zijn individualiteit. Een individu met specifieke kenmerken, talenten en karaktereigenschappen.

Om te kunnen leven in het ondermaanse worden een groot aantal rollen ontwikkeld waarmee de vertaalslag van buiten naar binnen en vice versa wordt bewerkstelligd.

Deze rollen vormen samen de persoonlijkheid. Het woord persoonlijkheid komt van per-sona (dat waar het geluid doorheen komt). Of te wel het masker dat toneelspelers vroeger wel gebruikten om een bepaalde rol vorm te geven. Wij hebben de persoonlijkheid dus nodig voor de communicatie tussen de binnenwereld en de buitenwereld.

Ook de persoonlijkheid wordt op een bepaalde manier geprogrammeerd door het lichaam, door de ouders, de burens, de school etc. etc, en in feite door het leven zelf.

De persoonlijkheid ontwikkelt zich in het beste geval tot een instrument dat dienstbaar hoort te zijn aan de essentie.

Vanwege noodlottige omstandigheden in de schepping wordt er bijna altijd in de persoonlijkheid een extra rol geformeerd die tracht het functioneren van de essentie over te nemen: het ego. Die rol, ook wel aangeduid met "ik, mij en mijn", probeert de baas te spelen en verontreinigt veel van de andere rollen. De rol van "ik, mij en mijn" samen met haar verontreinigingen wordt ook wel aangeduid als de valse persoonlijkheid. De valse persoonlijkheid is een entiteit die dus niet nodig is in de schepping maar waarmee we terdege rekening moeten houden. Wat de computer niet kan (liegen) kan deze entiteit als de beste.

De persoonlijkheid zou in niet verontreinigde vorm als neutraal vertaalinstrument (van de essentie) kunnen functioneren.

In de Westerse cultuur zien wij dat de valse persoonlijkheid de essentie overwoekert en voorkomt dat de essentie tot bloei komt.

Het gebruik van computers, waarin samenspraak volledig achterwege blijft, blijkt bij uitstek de ontwikkeling van valse persoonlijkheid te bevorderen.

Anekdote uit de toekomst

Over twintig jaar probeer ik, aan mijn kleindochter, die nog niet gemaakt is, uit te leggen in welke tijd ik ben gevormd. Helaas, zij kan niet begrijpen dat die tijd leefbaar was.

"Lieve kleindochter, In de eerste helft van mijn leven maakte ik mij druk om de mogelijke conditionering van mensen door de computer. Wij dachten na over de ruimte die mensen behouden om zelf te denken, zelf te handelen en zelf te

CONCEPT

beslissen los van een alleswetende computer die wel bepaalt wat goed voor ons is”.

Mijn kleindochter, opgegroeid in een periode waarin het onverantwoord is om zonder multi-purpose horloge, een soort digitale bodyguard die over je geestelijke en lichamelijk welzijn waakt, op stap te gaan, kijkt mij glazig aan: “Opa: de computer is toch je vriend, het is je leraar die je onvoorwaardelijk kan vertrouwen”.

Meewarig schud ik mijn hoofd en denk: is de indoctrinatie al zo ver gevorderd.

Stellingen

1. Van IT alleen kan je niet leven.

IT is een must voor bedrijven, overheid en samenleving, doch creativiteit en ondernemerschap (initiatief, besluitvaardigheid en doorzettingsvermogen) zorgen voor de finishing touch.

IT is slechts het decor in het Spel van de Schepping, alleen door aanwezigheid van Bewustzijn op te merken in dit decor wordt het geheel tot Leven gebracht.

Verantwoorde toepassing van IT vraagt een vernieuwd modern mensbeeld en daardoor impliciet een nieuwe bedrijfsopvatting.

2. IT is opium voor het volk (vrij naar Marx).

IT sust mensen in slaap. Geautomatiseerde producten en diensten hebben een vaak verslavende zuigkracht.

De grote angst van deze eeuw wordt de mechanisering van onze handelingen doordat de computer ons verleidt tot eindeloze herhaling van hetzelfde. Door de IT worden wij ingekapseld in vaste patronen: gevangenen van het web van het geautomatiseerde denken.

De atoombom (de grote angst uit de vorige eeuw) kon de wereld vernietigen, de automatisering kan het menselijk handelen bevroren en de menselijke creativiteit om zeep brengen.

Atoomboom, automatisering wat is het verschil? Iedere eeuw kent zijn eigentijdse demonen. Iedere tijd brengt daarom ook zijn eigen helden voort teneinde de demonen te verjagen. Belangrijke vraag in de toekomst wordt "wie er nog de moed op kan brengen zich IT-loos voor te doen".

3. IT ondersteunt menselijke zwakheden.

De meeste mensen zakken gemakkelijk weg in gezapigheid. De mens leeft voor het grootste deel van zijn leven in een hypnotische toestand; een toestand waarin hij zichzelf graag gevangen houdt door toe te geven aan zijn zwakheden (identificatie met de verleiding van deze schepping).

De computer, met zijn zuigkracht en geprojecteerde schijnwerelden, verstevigt die hypnose.

4. Computers brainwashen ons.

Niet alleen dat mensen de computer programmeren; de computer op zijn beurt programmeert ook zijn gebruikers: steeds vaker, steeds omvangrijker en steeds indringender. Wellicht is deze z.g. wisselwerking al een eerste signaal van het fundamentele gebrek aan inzicht/wijsheid en programmeren/verplaatsen wij slechts de bekende data.

Naast dat brainwashen worden wij ook nog gehypnotiseerd. Door het interactieve karakter van de computer vreet die letterlijk onze aandacht op en verleidt ons steeds verder onze aandacht te verliezen aan een stuk "blik".

5. Kinderen dienen goed begeleid te worden bij het gebruik van de computer.

CONCEPT

De meeste computerprogramma's zijn niet geschikt voor mensen en zeker niet voor kinderen.

Voor een evenwichtige ontplooiing is het belangrijk dat de (valse) persoonlijkheid de essentie niet overwoekert.

Verkeerd gebruik van de computer voorkomt de ontplooiing van de creativiteit en het volwassen worden van het gevoelsleven.

Ik zie een toekomst waarin bij het bezoek aan de grootouders de kleinkinderen hun elektronische kleurboeken in pluggen. Bij de overschrijding van wetenschappelijk vastgestelde tijden zorgt de muis-tachograaf voor een muis-rijtijden verbod. Hierna moeten kinderen dan weer in bomen klimmen en kinderspelletjes doen.

Op de feestdagen kunnen we met onze familieleden (zonder in de auto te hoeven stappen) digitale plaatjes uitwisselen waarin onze harmonieuze families aan elkaar worden getoond. Dit bespaart vast veel verontreiniging.

6. Veel computerspelletjes hebben een negatief effect op de ontwikkeling van de persoonlijkheid.

Computerspelletjes zijn grofweg in drie categorieën te verdelen: slimheidspelletjes, geheugenspelletjes en behendigheidsspelletjes.

Tot de slimheidspelletjes behoort de schaakcomputer. De legitieme vraag hierbij is: gaat het bij schaken erom, samen een spel te spelen of is het een competitie in menselijke slimheid.

Met de geheugenspelletjes krijg ik hetzelfde gevoel als bij kruiswoordpuzzels. De één zit een probleem te maken dat de ander gaat oplossen, alsof er geen leukere tijdsvernietigingsprocessen zijn te bedenken.

Bij behendigheidsspelletjes, vooral die met een snelheidsfactor, ruik je het adrenalineniveau stijgen en de hitsigheid in de denkende geest neemt proporties aan die niet betamelijk zijn voor een redelijk wezen.

7. Teveel virtualiteit kan de persoonlijkheid uit balans brengen.

De persoonlijkheid wordt onder andere geprogrammeerd, geconditioneerd door de waarnemingen uit de ons omringende wereld. Sommige waarnemingen zijn echt, andere zijn kunstmatig. Teveel te worden geconfronteerd met virtuele werkelijkheden in een te laag bewustzijnsniveau zorgt dat in onze persoonlijkheid een onwaar (verontreinigd) beeld van de werkelijkheid wordt ingegraveerd. Dit heeft een uitermate verwarrende uitwerking waardoor de daadkracht van onze persoonlijkheid verzwakt.

8. Het tempo van de computer kan de persoonlijkheid oververhitten en blijvende schade toebrengen.

De huidige computerprogramma's interacteren met hun menselijke gebruikers in hun eigen tempo. Ze houden absoluut geen rekening met het tempo dat geschikt is voor die gebruiker. Daardoor komen ze vaak "drammerig" over, veroorzaakt door de botte consequentheid van het functioneren van de computer.

CONCEPT

Als mens hebben wij vaak het gevoel dat wij ons moeten aanpassen aan het tempo van dat programma. Dat is niet zonder gevaar. De chips worden in hoog tempo verder opgevoerd. Wij kunnen onze verwerkingsnelheid alleen opvoeren door de computerverwerking te transcenderen.

Voorts lijkt het of de computer onze werkbelasting gaat dicteren. Het is daarom belangrijk dat wij onze eigen orde en structuur trouw blijven. Hiertoe moeten wij ons als mondige mensen kunnen en durven opstellen. Vanwege de hele IT-vlucht is dit nou net niet zo eenvoudig op te brengen. Wie brengt de moed op zijn onvermogen t.o.v. de computer publiekelijk temaken?

9. Privacy en zogenaamd “geestelijk” eigendom zijn taboe in het Informatietijdperk.

Begrippen als respect en privacy worden nogal eens door elkaar gehaald. Veelal wordt aangenomen dat wij iets te verbergen hebben als wij het recht op privacy op eisen. In een wereld waar we straks “always connected” zijn, komt het verdacht over als wij even niet-aangesloten zijn, als wij even zoek zijn.

Het zou goed zijn het begrip geestelijk eigendom eens te herijken in het Informatietijdperk en ons, in filosofische zin, af te vragen waar ontdekkingen en uitvindingen vandaan komen.

Realiteit & Creativiteit in een geautomatiseerde omgeving

Inleiding

Door verontreiniging in onze zintuigen (waardoor de waarnemingen niet meer zuiver doorkomen) en vooroordelen in onze geest (waardoor wij zaken fout interpreteren) is het uitermate moeilijk om de werkelijkheid echt te beleven. Naast al deze problemen is er nu een extra complicerende factor bijgekomen. De computer helpt ons zaken virtueel te maken, oftewel dingen te laten zien die er niet zijn. De computer creëert daardoor een schijnwerkelijkheid.

De telefoon is in wezen al een zeer ingeburgerd instrument dat zaken virtueel maakt. Ik spreek met iemand alsof zij naast mij op de bank zit, terwijl er in werkelijkheid een half werelddeel tussen ons in ligt.

Leven in een schijnwereld waarvan je denkt dat die echt is, is menonwaardig, en tegelijk aan de orde van de dag. Hoe leg je een klein kind uit dat er geen mensen in de TV zitten, maar dat hij kijkt naar een beeldbuisillusie waarbij mensen in een studio een gesprek voeren tegen een digitaal geprojecteerde achtergrond.

De mens is een scheppend wezen. Creativiteit is zijn belangrijkste drijfveer. In een schijnwereld die dicht geprogrammeerd is met mechanische patronen, is het welhaast onmogelijk om de creativiteit naar buiten te laten komen. Een leven zonder creativiteit is saai en stomvervelend.

Anekdote uit de toekomst

Over twintig jaar probeer ik, aan mijn kleindochter, die nog niet gemaakt is, uit te leggen in welke tijd ik ben gevormd. Helaas, zij kan niet begrijpen dat die tijd leefbaar was.

“Lieve kleindochter, In mijn tijd toen computers nog niet alomtegenwoordig waren en bijna al onze tijd consumeren, dachten wij na over de echtheid van het leven. Wij hadden het gevoel dat wij als het ware door onze zintuigen werden belazerd. En dat er een werkelijkheid moet zijn die die zogenaamde schijnwerkelijkheid transcendeert”.

“Ja Opa, dat vage gevoel ik heb ik zo af en toe ook. Maar de meeste van mijn vriendinnen geloven alleen in de werkelijkheid die door de computer wordt geprojecteerd.”.

Ik kijk haar meewarig aan en denk: “na alle fysieke oorlogen in de eerste helft van mijn leven die als doel hadden dat volkeren bevrijd werden, wordt het nu tijd voor een mentale oorlog. Een grootse beeldenstorm die alles weer tot menselijke proporties terugbrengt”.

Stellingen

1. De moderne technologie heeft gezorgd voor een grootse ontluistering en een ontmanteling van hiërarchische verhoudingen.

De ontzuivering is pas goed begonnen met de exploitatie van de radio en de TV. Oprechte journalisten kregen een medium in handen waarmee ze alles aan het daglicht konden blootstellen. Een machtig, modern wapen voor een moderne beeldenstorm.

Deze rol wordt nu ingevuld door het Internet en CNN.

Dit impliceert echter ook dat oude normen, waarden en zekerheden op losse schroeven komen te staan.

2. Waarneming middels computers is vaak lichtelijk vervuild en werkt versluierend.

De computer, zeker als wij haar laten samenwerken met andere instrumenten, als de telescoop, de microscoop, de telefoon, verruimt ons waarnemingsvermogen op een gigantische schaal. Aan de andere kant zouden wij ons er meer van bewust moeten zijn dat met hetzelfde gemak een gigantische beperking (vanwege het even niet online zijn) kan optreden.

Maar omdat elk instrument interpreteert en vertaalt, rijst de levensgrote vraag naar het waarheidsgehalte van die waarneming. Bovendien hebben we nauwelijks meer zicht op de kwaliteit (juistheid, volledigheid, actualiteit, nauwkeurigheid) van de tussenliggende data.

3. IT verschuift het zwaartepunt van de fysieke wereld naar de mentale wereld.

Dit impliceert een drastische verandering in werk- en ontspanningspatronen. De scheiding tussen "have's en have not's" wordt vervangen door een scheiding tussen "know's en know not's". Dit zet veel mensen op een achterstand, vooral mensen die hun zwaartepunt / waarderingpunt hebben liggen in het bewegingscentrum of op het gevoelsniveau.

4. Elke beslissing die uit een computer rolt is per definitie onmenselijk.

Computers kunnen slechts informatie aandragen, beslissingen daarentegen worden door mensen genomen. De mens die zich uitsluitend nog op computerinformatie verlaat is pas echt on-menselijk.

Computers hebben geen onderscheidingsvermogen om een beslissing te nemen overeenkomstig hun geweten.

5. Computers kunnen niet liegen, mensen doen dat bijna de gehele dag.

Liegen kan je ook wel uitleggen als spreken over zaken waar je niet echt verstand van hebt. Liegen houdt mensen gevangen in een leugenachtige

CONCEPT

schijnwereld. Computers hebben geen schijnwereld, zij functioneren altijd in het “hier en nu”. Ze doen het of niet.

6. In de grot van Plato helpt IT ons een kelder in te richten.

De automatisering van de samenleving betekent in feite dat wij druk bezig zijn om een kelder in de Grot aan te leggen. Een kelder waar, wellicht net als vroeger bij ons thuis, de apparaten (toen de CV ketel en de wasmachine) staan opgesteld. Apparaten die moeten zorgen dat ons leven wordt veraangenaamd. In plaats van dat wij na 2500 jaar proberen om uit de Grot, de gevangenis van de zintuiglijke wereld, te ontsnappen, zijn wij bezig die gevangenis steeds luxer en behaaglijker in te richten.

Met behulp van de IT zijn wij voortdurend doende een subschepping in de schepping te creëren vol verleidelijke gemakken en doelen wie wij in de schepping menen te moeten na streven. Een subschepping die door de uitgebreide netwerken (pseudo verbondenheid) oneindig groot lijkt te zijn. Wees gewaarschuwd, want de beschrijving is niet het beschrevene (Krishnamurti).

7. Verstoppertje spelen op het Internet.

De grote kunst in het leven is wakker te worden, wakker uit de schijnwereld: “kom tevoorschijn uit wat je niet bent”.

Met de mogelijkheden van alter-ego's op het Internet, in het bijzonder bij chatten, gaan wij ons meer en meer voordoen zoals wij zouden willen zijn, of zoals wij willen dat anderen ons zouden moeten zien.

Voor even leuk, maar niet bepaald bevorderlijk voor menselijke groei.

8. De huidige IT is vaak een dwangbuis voor menselijke creativiteit en onderscheidingsvermogen.

De mens dreigt de toetsenbord-slaaf te worden van (slechte) software, tot dat de computer de mens niet meer nodig heeft.

Wie neemt de echte beslissing, de programmatuur of de mens?

IT moet mensen en organisaties uitdagen zich te ontwikkelen, ontplooiingsruimte aanreiken.

Zou de IT wereld zich hier niet veel meer moeten verbinden met creativiteit in de ware zin des woords. Niet alleen door het sponsoren van concerten en culturele aangelegenheden, maar door samen met kunstenaars creatieve invallen opnieuw te ondergaan, te waarderen en vervolgens met de opgedane ervaring ook de IT en haar gebruikers tot bloei brengen.

9. Het “World Wide Web” is een vloek en een zegen voor de mensheid.

Het multimediale circus van het “World Wide Web” bloeit op tot Disney-achtige proporties.

Aan de ene kant een nieuwe uitdaging om onze creativiteit te uiten (ontplooiingsruimte in cyberspace), aan de andere kant het risico te worden opgesloten in een gevangenis van schone schijn.

CONCEPT

10. Schoonheid is de richtingaanwijzer om echtheid te onderscheiden en creativiteit tot bloei te laten komen.

Schoonheid, zoals Plato dat al aangaf in de dialoog tussen Socrates en Diotima, is een bruikbaar middel om uit de sleur der gewoonten te komen.

Een middel om onszelf terug te vinden.

Een pleidooi dus om het scherm het scherm te laten en je af te vragen waar je jezelf geraakt weet door schoonheid. Vervolgens is het handig om op het Internet (hoofdletter!) uit te vissen wanneer dat concert is, of het museum geopend. Gaan, dat doe jezelf.

CONCEPT

Korte karakterisering van Daan Rijsenbrij

Rijsenbrij is het prototype van een nuchtere zakelijke Hollander, geboren in Amsterdam, opgegroeid in het Gooi en gestudeerd in Amsterdam. Hij heeft een hekel aan franse diplomatie; hij zegt wat hij denkt en doet wat hij zegt. Ook binnen de IT - branche wordt hij gezien als iemand die geen blad voor de mond neemt.

Hij leest nauwelijks romans. Hij ziet romans als verpakte psychologie en vindt dat het leven te kort is om je bezig te houden met de verpakking. Daarnaast heeft hij de pest aan puzzelen. In zijn inaugurele oratie (Automatisering: vloek of zegen?) typeert hij puzzelen als :”de ene idioot zit een probleem in elkaar te sleutelen, dat de ander idioot probeert te ontwarren, alsof er geen aangename vormen zijn van tijdversnipperen”.

In zijn beleving beweegt een groot deel van de automatisering zich tussen puzzelen en romanschrijven. Enerzijds zet hij zich daarom in voor een verzakelijking van de automatisering, anderzijds studeert hij op de menselijke maat in de automatisering.

Zijn levensfilosofie is gebaseerd op Plato, de Upanishads en Gurdjieff/Ouspensky.