

NOG NET NIET WAAR GEBEURD

TRANSREALITEIT EN HET EI VAN COLUMBUS

Mensen hebben een referentiekader nodig om hun omgeving te kunnen begrijpen, een ‘Sitz im Leben’. Zij bouwen dat referentiekader op vanaf hun jeugd; ervaringen, leermomenten en overgedragen kennis uit hun omgeving leveren allemaal een bijdrage. Zolang die omgeving stabiel blijft gaat dat opbouwen prima. Oefening baart dan kunst. Er zijn diploma's te behalen, procedures fijn te slijpen en na te volgen, sociale ladders te beklimmen. Wijsheid komt met de jaren en je kunt ‘er’ komen door ‘te doen wat iedereen doet’. Als je omgeving en wereldbeeld langer stabiel blijft, dan kun je zelfs hele organisaties bouwen. De NAVO bijvoorbeeld, als tegenhanger van de bekende dreiging die jarenlang uit het Oosten kwam.

OVER DE AUTEUR

I-Interim Rijk is onderdeel van De Werkmaatschappij van het ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties. Drs. Vincent Hoek (1970) werkt sinds 1 juni 2011 bij I-Interim Rijk. Na zijn studie Politieke Wetenschappen en Public Affairs Management in Leiden en Rotterdam liep zijn carrière via PR-werk in politieke campagneteams en diverse business development gerelateerde ICT adviesfuncties voor overheden en het bedrijfsleven. Sinds 2002 is Vincent werkzaam voor de rijksoverheid als Organisatie Ontwikkeling Architect.

WERELDBEELD EN TRANSREALITEIT

Het wordt pas lastig als we iets zien of meemaken dat ‘werkelijk nieuw’ is. Nieuwe combinaties. Lijnvliegtuigen gebruikt als kamikaze bommen. Creatieve ‘cyberaanvallen’. Transrealiteit.

Het is dan extra moeilijk om verbanden te zien met de dingen waar we wél vertrouwd mee zijn.

Juist daar en dan is het zaak om ‘bij’ te blijven: met nieuwe inzichten vallen hele werelden te ontdekken.

TIK EEN EITJE

Toen de ontdekkingsreiziger Christoffel Columbus terugkwam, na zijn ‘ontdekking van Amerika’, vond zijn omgeving dat hij nogal uitgesproken eisen had voor zijn verdere CV: titels, aanspraken ...

Bij een gezamenlijke maaltijd werd hij daarom door zijn opdrachtgevers hard aangepakt.

Zij vertelden hem fijntjes dat hij moest dimmen; dat ‘iedereen’ Amerika wel had kunnen ontdekken.

Columbus pakte daarop een gekookt ei en daagde zijn critici uit om het ei op zijn punt te balanceren.

Dat lukte natuurlijk niemand. Tot onze Chris het ei met een stevige tik op zijn bolle

kant zette.

Zo ontstond een plat vlak, waarop het eitje rechtop bleef staan. Punt gemaakt.

Niets is moeilijk voor degene die het niet zelf hoeft te doen. Je moet de dingen anders ‘zien’.

Een belangrijke reden voor de houding van Columbus' tijdgenoten was hun wereldbeeld.

In hun ogen was de aarde plat. Iedereen kon dat met eigen ogen zien. Een logisch gegeven. Columbus wilde naar Indië varen, gelegen in het oosten, en dat wilde hij doen door naar het westen te varen. Dat was gek, vond men – Als je snapt dat de aarde een bol is is het helemaal geen gekke gedachte, maar dat moet je dan wel ‘zien’.

VERVREEMDINGSEFFECT

Perceptie is een realiteit en de realiteit is dat op systeemniveau de wereld vaak anders is dan je tot dan toe denkt. Wat dacht die indiaan die langs het strand liep en de schepen van Columbus voor anker zag gaan? Niets in zijn referentiekader kan hem hebben voorbereid voor zeilschepen vol blanken, vuurwapens, paarden en vreemde ziekten. Zij veranderden zijn wereld volkomen, eeuwenoude beschavingen legden het af tegen een handjevol avonturiers. Niet omdat beide beschavingen elkaar niet als rationele mensen erkenden, maar omdat beide kampen de conceptuele instrumenten misten om elkaar naar behoren te categoriseren. De indianen



Ei van Columbus



deden er te lang over om in te schatten of die Spanjaarden bezoekers of veroveraars waren. Spaanse politici en theologen worstelden op een speciaal congres in Valladolid (1550) met de nieuwe eisen aan moraal en ethiek. Waren indianen menselijk? Was hun kunst het bewijs van beschaving en moest er dus onderhandeld worden, of mocht beschaving worden opgelegd aan die wilden? Uiteindelijk won Realpolitiek het van ethiek, met als conceptueel resultaat de eerste stappen naar globalisering van rechtsfilosofie en mensenrechten: ‘de hele wereld is menselijk’.

‘Het eitje’ bracht ons aardappel, zonnebloem, maïs en chocola en omdat de indianen ‘op’ raakten, ook de Afrikaanse slavenhandel. Zonder dit was er geen patatje-mèt geweest, geen Koetjesreep en ook geen Tante Es of Judeska.

In feite zet de Conquista zich nog voort; via het internet tot in de kleinste uithoeken van de wereld.

Het effect op de referentiekaders van hen die met alternatieve realiteiten te maken krijgen is vergelijkbaar. Dit is niet alleen het lot van mensen in geïsoleerde gebieden, of voor digibeten in B00b-land, maar ook van u, de lezer van dit artikel.

NU WIJ

Probeer een kind eens uit te leggen dat Spotify niet veel verschilt van een Wurlitzer jukebox die met platen werkt. Vergelijk Kapitein Nemo's Nautilus uit ‘Twintigduizend mijlen onder zee’ met een genetwerkte Walrusklasse van onze Koninklijke Marine. Zo hetzelfde en toch zo totaal anders. Steam-punk is niet voor niets een populair genre. Waar Jules Verne zich onder water reizen nog moest voorstellen, vinden wij dat ‘gewoon’. Herinner je de thriller ‘The Net’





Cyberpunk: the future is now.

(1995), waarin Sandra Bullock ‘zelfs pizza via internet bestelde’. Realiseer je vervolgens dat ‘cyberspace’ pas voorkomt sinds 1984, namelijk in ‘Neuromancer’ van William Gibson. Gibsons boeken spelen zich af in een nabije toekomst, waardoor je je thuisvoelt in zijn beschrijvingen ... behalve dat je sommige gebruiksvoorwerpen of processen niet meteen ‘snapt’. Cyberpunk is niet voor niets een populair genre geworden.

Wie vandaag echter ‘Kill Decision’ van Daniel Suarez op zijn iPad leest, over UAV drones die als ‘mieren’-zwerm zelfstandig moordmissies uitvoeren op basis van gesynthetiseerde geurstoffen, die ziet dat alle ingrediënten die je nodig hebt om een dergelijk horrorbeeld te realiseren vandaag allemaal al bestaan.

Met digitaliteit is ook virtualiteit gekomen. De beschreven principes zijn ‘echt’. De aarde is niet plat!

Al wat nodig is, om verrast te worden door een nieuwe wereld, is één Columbus en één ei.

De geest is uit de fles en de realiteit komt niet langer in een doosje met gebruiksaanwijzing.

TRANSREALITEIT

Virtuele realiteit (VR) is gewoon natuurkunde, opgebouwd uit elektronen, maar het is ook een ‘poort tussen realiteiten’. Een brug tussen mensen die realiteiten verschillend ervaren, zoals we die ook beleven vanuit onze hersenchemie. Zo is iemand die opgaat in een boek even onbereikbaar voor zijn omgeving. Ook iemand die een computerspel speelt, vertoef qua beleving in een andere realiteit.

Niet zelden leidt het afbreken van een computerspel tot fysieke ontwenningreacties als slapeloosheid.

Als individu zijn we unieker dan we denken, maar als soort verschillen we niet van onze voorouders.

Zo ontstaat de gevaarlijke situatie dat onze wereldbeelden kortstondiger, indringender en laagdrempeliger aan elkaar kunnen worden geplakt, maar dat we nog steeds de neiging hebben om gelijkgestemden op te zoeken die onze identiteit en wereldbeeld bevestigen, wat kan leiden tot extremisme.

Dit levert een uitdaging op, waarvan we net als Columbus de essentie moeten leren doorzien. Waar hij de oceaan moest bezeilen, kunnen

wij dankzij mobiele-, social- en cloud computing tijd- en plaats onafhankelijk werken, waardoor gegevensverwerking dynamisch en grensoverschrijdend wordt. De grens tussen de echte en de virtuele wereld vervloeit in transrealiteit tot een soort *virtuealiteit*.

VIRTUEALITEIT

Google’s ‘Project Glass’ (de Augmented Reality bril) of producten als ‘I’m Watch’, het horloge waarmee de gebruiker als een moderne David Hasselhoff in Knight Rider telefoon én sociale media om zijn pols heeft waaruit dan een hologramscherm met visualisaties opstijgt, illustreren deze trend. In virtuealiteit heb je niets meer aan spelregels. Hier heerst xerocratische cryptohiërarchie, waarbij de invloed ligt bij hen die internetbreed snappen hoe het spelletje echt werkt.



Google Glass

Games bijvoorbeeld krijgen minder formele en transparante spelregels en minder ‘governance’.

Makers van moderne games hebben zelf al allerlei achterdeurtjes, hacks, shortcuts en verborgen doorgangen en valdeuren in hun

game ingebouwd, waarmee de spelers de formele regels via coaching vanuit hun eigen sociale netwerken een handje kunnen helpen.

Gamificatie, ofwel ‘spelletjes’ maken van serieuze zaken, is een serieuze aangelegenheid geworden.

Games, of dat nu videospelletjes, apps of andere uitingen zijn, verweven zich met de samenleving.

Tablets en smart phones zijn meer computer dan telefoon en leveren naast spraakdiensten, ook plaatsbepaling, kaartmateriaal, gameconsoles en bandbreedte ... het gaat veel verder dan ‘apps’.

Het gevolg is dat mensen vandaag in staat worden gesteld - en steeds vaker ook in staat worden geacht - om in real-time te reageren op situaties en combinaties van variabelen, combinaties die wij nooit beschreven hebben. Er zijn heel wat eitjes te tikken om die Nieuwe Werelden te interpreteren.

AANPASSINGSSTRESS

Net als de Inca’s en de Spanjaarden mist onze generatie een referentiekader voor nieuwe realiteiten.

Zo zijn digitalisering en virtualisering wezenlijk andere begrippen met onder meer verstrekkende juridische gevolgen voor kaderscheppende voorschriften en contractuele instrumentatie.

Virtuealiteit stelt frisse eisen aan informatiebeveiliging, persoonsgegevens, open data en digitaal archiveren. De weg van digitalisme naar virtualisme eist ‘opvoeding’ van organisaties op technisch, conceptueel en menselijk vlak, want virtualisatie is in bijna alle opzichten tegengesteld aan digitalisering. De manier waarop mensen nu IT gebruiken is een afgeleide van de organisaties waarin we werkten. De tekstverwerker is een digitale typemachine; workflow is een digitaal stempelkussen. Mensen pasten zich tot dusver aan hun bestaande organisaties aan, maar omdat virtualisatie veel verder gaat moeten organisaties vandaag de dag zelf transparant en meetbaar meebuigen met wat virtuele technologie vermag. De crisis is de aanpassingsstress van onze samenleving aan die nieuwe realiteit.

Net als de Conquistadores in Valladolid bevesten, is het tijd voor creative destruction en een reset.



Aanpassingsstress