

Opgave 3 VR

16 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg met het begrip 'lichaamsschema' dat volgens Sheets-Johnstone de gewaarwording van ons bewegende lichaam in de ruimte voorafgaat aan bewuste reflectie: op basis van het lichaamsschema dat alle ruimtelijke beweging van het lichaam synthetiseert, hebben we een geleefde ervaring van ons lichaam waarop we kunnen reflecteren 1
- een uitleg met tekst 3 dat volgens Sheets-Johnstone de gewaarwording van ons bewegende lichaam in de ruimte voorafgaat aan bewuste reflectie: eerst ervaart Heerma van Voss de ruimte bukkend/versnellend/duizelig/met versnelde hartslag en pas daarna reflecteert hij op (de betekenis van) zijn ervaring 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- Volgens Sheets-Johnstone is de geleefde ervaring van ruimtelijkheid te-midden-van-de-wereld een pre-reflectief bewustzijn. Dat pre-reflectieve bewustzijn van je lichamelijke en ruimtelijkheid is gebaseerd op het lichaamsschema. Dit synthetiseert alle ruimtelijke presenties van het lichaam en stelt ons in staat om gebaren en bewegingen te ervaren als een voortdurend en samenhangend 'hier-zijn'. Je hebt altijd eerst die geleefde ervaring op basis van je lichaamsschema. Daarna kan je daarop reflecteren of deze ervaring beoordelen. 1
- Heerma van Voss beschrijft zijn fysieke gewaarwording in een ruimte terwijl hij een spel speelt. Hij beschrijft zijn beleving: hij bukt, klimt op een trappetje, springt en wordt duizelig en volledig in beslag genomen door deze fysieke handelingen. Volgens Sheets-Johnstone kan hij die gewaarwording van zijn bewegende lichaam in de ruimte niet beschrijven als hij die niet eerst heeft beleefd. Vervolgens kan hij op die gewaarwording reflecteren en constateren dat de VR-wereld snel went en heel reëel aanvoelt. 1

17 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg dat Descartes de vraag naar de mens beantwoordt vanuit het eerstpersoonsperspectief: kwalitatieve, innerlijke ervaring 1
- een uitleg dat Descartes de vraag naar de mens beantwoordt vanuit het derdepersoonsperspectief: een beschrijving van de essentiële eigenschap van de mens als res cogitans 1

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

voorbeeld van een goed antwoord:

- Het eerstpersoonsperspectief is de kwalitatieve ervaring van binnenuit. Descartes onderzocht in zijn twijfelexperiment via introspectie de innerlijke ervaringen van het bewustzijn. 1
- Het derdepersoonsperspectief is een beschrijving van de mens aan de hand van een set essentiële eigenschappen. Wat is de aard van de mens? Welke unieke kenmerken heeft de mens? Descartes definieert de mens als een ding dat kan denken (res cogitans). 1

18 maximumscore 3

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg dat Swaab de opvatting van Van Goor kan ondersteunen vanuit Swaabs opvatting dat wij ons brein zijn: als alles wat mensen doen en ervaren wordt veroorzaakt door hersenactiviteit, dan is de ervaring van pijn te begrijpen vanuit meer of minder hersenactiviteit 1
- een argument over Swaabs opvatting dat wij ons brein zijn, met Dreyfus' kritiek dat de materialiteit van ons lichaam de kwaliteit van ervaringen bepaalt / dat het lichaam de mogelijksvoorwaarde is voor ervaringen 1
- een argument over Swaabs opvatting dat wij ons brein zijn, met het voorbeeld van het VR-spel om pijn te verminderen 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- Volgens Swaab toont hersenonderzoek aan dat alles wat we doen en ervaren, wordt veroorzaakt door hersenactiviteit. De hersenen bepalen dus wie we zijn als mens; wij zijn ons brein. Van Goor sluit hierbij aan, omdat pijn wordt teruggebracht naar een overgevoelige reactie van de hersenen, die verminderd kan worden door de therapie met een VR-bril. Op de hersenscan is te zien dat de hersenactiviteit bij deze therapie minder wordt. 1
- Volgens Dreyfus bepalen de specifieke fysieke kenmerken van het lichaam de kwaliteit en mogelijkheid van zintuiglijke gewaarwording. Ik ben dit met Dreyfus eens: wat mensen doen en ervaren, is volgens mij niet te reduceren tot hersenactiviteit. Swaab stelt dat de interactie tussen zenuwcellen zaken als bewustzijn, waarnemingen en moraliteit veroorzaakt. Volgens Dreyfus zijn dit soort zaken juist ingebed in een lichaam met specifieke kenmerken, verwachtingen en mogelijkheden. Ik denk dat dat VR-spel laat zien dat Dreyfus gelijk heeft. Via dat spel duiken de patiënten in een fantasie over hun eigen lichaam en dat doen ze door hun aandacht fysiek te focussen op iets dat belangrijk voor ze is: de plek in hun lichaam die pijn doet. De ervaring van deze mensen dat hun pijn afneemt is volgens mij dus niet alleen maar te verklaren door afnemende hersenactiviteit zoals op hersenfilmpjes is te zien, maar ook door die lichamelijke bepaalde gerichtheid en focus in het VR-spel op hun pijn. 2

of

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

- Volgens Swaab is alles wat mensen doen en ervaren te reduceren tot hersenactiviteit. Dingen als je bewustzijn, de ervaring van pijn en zelfs moraliteit worden veroorzaakt door de interactie tussen zenuwcellen. Volgens Dreyfus zijn dit soort zaken juist ingebed in een lichaam met specifieke kenmerken, verwachtingen en mogelijkheden. Volgens hem is het lichaam de mogelijksvoorwaarde voor ervaringen. Ik denk dat Dreyfus die rol van het lichaam als mogelijksvoorwaarde overschat. Volgens mij laat dat voorbeeld met die VR-bril juist goed zien dat het zit zoals Swaab zegt: de hersenen zijn biologische machines die in principe voorspelbaar werken. Alleen als er een verstoring is, verandert de functionaliteit. In het geval van pijn is die veranderde functionaliteit een grotere hersenactiviteit dan nodig op het gebied van pijn. In het VR-spel duik je je zenuwstelsel in om op pijnlijke plekken te schieten en zo je hersenen te trainen om de abnormale activiteit in de hersenen die de pijn veroorzaakt, te laten afnemen. Je heft de verstoring in je brein op en dat gaat daardoor weer normaal functioneren. Daarvoor maakt iemands werkelijke lichaam niet zoveel uit. Ook als iemand kunstarmen en -benen zou hebben, of géén lichaam, dan zouden de hersenen de ervaring van pijn kunnen veroorzaken en verminderen.

2

19 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg met tekst 4 van het 4E-begrip 'extended': het denken is uitgebreid tot buiten het lichaam zoals de VR-omgeving in tekst 4 onderdeel is van het denkvermogen/bewustzijn
- een uitleg met tekst 4 van het 4E-begrip 'enactive': denken is een lichamelijke activiteit in en met een omgeving, zoals in het VR-spel de spelers bewustzijn hebben van hun pijn in de activiteit van hun lichaam in de VR-omgeving

1

1

voorbeeld van een goed antwoord:

- 'Extended' houdt in dat denken is uitgebreid buiten ons lichaam naar de omgeving. Tijdens het spelen van dat pijnbestrijdingsspel is de VR-omgeving onderdeel van het denkende organisme geworden. De virtuele omgeving waarin je de pijnpunten in je lichaam herkent en wegschiet, is onderdeel van een fysiek-mentaal proces van de patiënt die bewustzijn van het lichaam en de pijn ontwikkelt.
- 'Enactive' houdt in dat ons denkvermogen in eerste instantie praktisch gericht is, een lichamelijke activiteit in een omgeving. In het VR-spel om pijn te bestrijden handelen die patiënten fysiek in een omgeving. Ze zien 'hun' lichaam en beschieten daar de pijnpunten. Ze spelen dus letterlijk een spel in dynamische interactie met hun omgeving waarin bewustzijn van hun lichaam en hun pijn ontstaat.

1

1

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

20 maximumscore 3

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg met het voorbeeld van treinziektes wat Kockelkoren bedoelt met 'de inlijving van techniek': ziektes die opkomen doordat in een rijdende trein zintuigen elkaar niet bevestigen, verdwijnen op den duur omdat de nieuwe ervaring wordt toegeëigend 1
- een argument of er bij het kunstwerk *Foreign Nature* op eenzelfde manier sprake is van inlijving, met Kockelkorens begrip 'decentreren' als vervreemding van je plek in de wereld en je oriëntatie daarop 1
- een argument of er bij het kunstwerk *Foreign Nature* op eenzelfde manier sprake kan zijn van inlijving, met Kockelkorens begrip 'recentreren' als de terugkeer naar je oorspronkelijke plek in de wereld met een ingelijfd, nieuw perspectief 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- De eerste treinreizigers die gedesoriënteerd raakten als ze met de trein reisden omdat hun zintuigen elkaar niet meer bevestigden (ze zaten stil maar voelden beweging, ze zagen een landschap maar roken de stoomtrein), konden zich na enige tijd de nieuwe ervaring toe-eigenen, waardoor de treinziektes verdwenen en de zintuigen een nieuwe synesthesie vormden. De trein was ingelijfd als voortbewegend medium van waarneming. 1
- Ik denk dat er bij dat kunstwerk *Foreign Nature* op dezelfde manier sprake is van inlijving als bij die trein. De toeschouwer begrijpt niet wat er door de nieuwe technologie gebeurt. Hij verwacht in een tentoonstellingsruimte te komen met vloeren en muren, maar bevindt zich in een ruimte waarin vreemde bouwwerken onder en over hem heen bewegen zonder dat hij zelf meebeweegt. Dat is een vorm van decentreren, waarbij je door een nieuwe techniek even vervreemd raakt van je plek in de wereld en je oriëntatie daarop. Volgens Kockelkoren volgt er op decentreren recentreren, waarbij je jezelf weer als middelpunt van een concrete situatie ervaart. Dit is niet precies het centrum waar je vandaan kwam, je hebt je een nieuw perspectief eigen gemaakt. Ik kan me voorstellen dat zo'n kunstwerk als *Foreign Nature* daarbij werkt als wat Kockelkoren een cultureel normaliseringsproces noemt. Er zullen meer en meer van dit soort kunstwerken in VR-omgevingen zijn waarbij je heen en weer wordt geslingerd tussen decentreren en recentreren. Deze virtuele ervaringen zullen cultureel worden toegeëigend zoals dat ook met de trein is gebeurd. 2

of

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

- Ik denk dat er in *Foreign Nature* niet op dezelfde manier sprake is van inlijving als bij de trein. Het is een ervaring die je alleen daar hebt. Ik vind het verhaal van de kermis als culturele normaliseringsmachine van Kockelkoren dan ook niet overtuigend. Ik word nog steeds misselijk in de achtbaan, hoe vaak ik er ook inga. Zintuiglijkheid is misschien wel technisch gemedieerd zoals Kockelkoren zegt, maar het proces van decentreren en recentreren treedt niet automatisch in werking bij elke nieuwe techniek waar mensen mee in aanraking komen. Dat de toeschouwers in dit kunstwerk zich gedesoriënteerd voelen, is misschien wel een vorm van decentreren omdat hun zintuigen dus even vervreemd raken van hun ervaring, maar ik zou niet weten welk nieuw perspectief ze dat oplevert na die ervaring. Er wordt dus niks ingelijfd en er is geen sprake van recentreren. 2

21 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg dat het algoritme in *ENTER* een voorbeeld is van het vervagen van de grens tussen fysiek en niet-fysiek: het algoritme drukt jouw fysieke persoon uit in niet-fysieke data 1
- een argumentatie met het voorbeeld van het kunstwerk *ENTER* of het geloof in de mens als authentiek zelf zal plaatsmaken voor dataïsme 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- De grensvervaging tussen fysiek en niet-fysiek gaat er bijvoorbeeld over dat zoiets als een algoritme – dat op zich niet-fysiek is, je kan het niet vasthouden – wel tastbare gevolgen kan hebben. Als een algoritme bepaalt welke hoorbare klanken jouw bewegingen krijgen zoals in het kunstwerk *ENTER* dan wordt jouw fysieke persoon uitgedrukt in niet-fysieke data en vervaagt de grens tussen fysiek en niet-fysiek. 1
- Ik denk dat *ENTER* laat zien dat het geloof in de mens als authentiek zelf dat in vrijheid zichzelf verwerkelijkt, zal plaatsmaken voor dataïsme. Daarin hebben mensen geen intrinsieke betekenis meer, maar zijn ze volledig te begrijpen als algoritme en worden de zin en de betekenis van de mens bepaald door dat algoritme. De vraag of jouw datastroom je 15 minutes of fame oplevert of onwenselijke zichtbaarheid, zal dan dus niet meer door jou bepaald worden, maar door algoritmen. 1

of

- Ik denk niet dat het geloof in de mens als authentiek zelf vervangen zal worden door dataïsme. Jij kan de betekenis van jouw datastroom in een kunstwerk als *ENTER* nog altijd zelf bepalen: of je daarmee je moment van bekendheid pakt of dat je dit ziet als een zichtbaarheid waar je niet zelf om hebt gevraagd en die je niet wilt. Mensen zullen altijd in vrijheid zin aan de wereld geven en ook aan de algoritmen waarmee ze zelf worden beschreven. 1

22 maximumscore 1

Een goed antwoord bevat een uitleg van Barads begrip 'intra-actie' met het voorbeeld van het kunstwerk *ENTER*: mens, ding en betekenis bestaan niet op zichzelf maar ontstaan in een praktijk, zoals in *ENTER* het kunstwerk en de betekenis pas ontstaan met/door de aanwezigheid van de toeschouwer.

voorbeeld van een goed antwoord:

Volgens Barad ontstaan de elementen waaruit een handeling bestaat tijdens deze handeling. Mens, ding en betekenis bestaan niet op zichzelf. Dit noemt Barad intra-actie. In het kunstwerk *ENTER* lijkt dit ook aan de hand: het kunstwerk ontstaat pas als er een toeschouwer is die verandert in een datastream. De betekenis van het kunstwerk ligt volgens het tekstbordje niet vast. De betekenis is afhankelijk van wat er ontstaat als de technologie en de toeschouwer met elkaar intra-acteren.

23 maximumscore 1

Een goed antwoord bevat een argumentatie of in een virtuele wereld iedereen een *unidentified fluid other* is met Rasch' begrip 'else' als het spontane dat niet in data/hokjes te vangen is.

voorbeeld van een goed antwoord:

Ik denk niet dat virtuele werelden vanzelfsprekende hokjes gaan overwinnen en mensen tot *unidentified fluid others* maken. Virtuele werelden zijn data en daarin zijn mensen nooit volledig uit te drukken, zoals Rasch' uitlegt met het begrip 'else'. Mensen zijn onbepaald en open in hun ervaringen en er is altijd iets dat spontaan is. Mensen zijn niet te vangen in hokjes of vast te pinnen in duidelijke categorieën of betekenissen. In die zin heeft het museum gelijk dat mensen ongeïdentificeerd en fluïde zijn. Maar virtuele werelden zijn gebouwd uit meetbare en categoriseerbare data en zullen daarom de ruimte om ongeïdentificeerd en fluïde te zijn beperken.

of

Ik denk dat het museum gelijk heeft dat virtuele werelden mogelijkheden bieden voor mensen om fluïde of anders te zijn. Virtuele werelden zijn nieuw, maken gebruik van nieuwe technologie en maken het voor mensen mogelijk om hun identiteit buiten vanzelfsprekende hokjes vorm te geven. Mensen worden dan data en ik denk dat ook het 'ongeïdentificeerde' en 'anders-zijn' van mensen in data zijn te vangen. Ik ben het dus niet eens met Rasch' begrip 'else', waarmee ze probeert uit te leggen dat mensen nooit helemaal exact te beschrijven en te categoriseren zijn of te vangen zijn in data. Mensen hebben inderdaad altijd iets spontaans en 'anders', maar ook dat zal in virtuele werelden een plek krijgen in data. Wij, fysieke mensen, zullen dat misschien niet meer begrijpen, maar de computers die deze data in virtuele werelden genereren wel.