

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

Opgave 2 Het metaverse

8 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg wat Sheets-Johnstone bedoelt met het lichaamsschema, met het voorbeeld van het aanpakken van het virtuele drankje: de geleefde ervaring van de ruimtelijkheid van je lichaam in de wereld, die in een virtuele omgeving anders is dan in een fysieke omgeving 1
- een uitleg in welk opzicht Sheets-Johnstones fenomenologische benadering geen betrekking heeft op het voorbeeld van het aanpakken van het virtuele drankje: fenomenologie wil de pre-reflectieve gewaarwording van het bewegende lichaam onderzoeken, terwijl Stern bewust moet nadenken over hoe ze het virtuele drankje moet aanpakken 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- Sheets-Johnstone bedoelt met het lichaamsschema dat mensen een gevoel hebben voor de ruimtelijkheid van hun lichaam in de wereld. Hierdoor ervaren we ons lichaam als één continu en samenhangend hier-zijn. In het dagelijks leven blijft het lichaamsschema meestal onopgemerkt, maar in situaties zoals het aanpakken van het drankje in het VR-café, wordt opeens zichtbaar dat Sterns lichaamsschema minder goed is afgestemd op de VR-omgeving dan op een fysieke omgeving. 1
- De fenomenologie probeert volgens Sheets-Johnstone te beschrijven hoe we onszelf en de wereld ervaren nog voordat er enige reflectie plaatsvindt. Stern is in het VR-café juist bewust aan het nadenken over het aanpakken van het virtuele drankje, waardoor dit zich minder goed leent voor Sheets-Johnstones fenomenologische benadering. 1

9 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een weergave van het verschil tussen de twee manieren van omgaan met techniek volgens Clark, met de begrippen interface en cyborg: volgens Clark kan het nodig zijn om onze aandacht bewust te richten op de techniek (interface) of kan dit naar de achtergrond van ons handelen verdwijnen (cyborg) 1
- een toepassing van dit verschil op Sterns ervaringen in het VR-café: eerst moet Stern haar aandacht richten op de VR-techniek om te ontdekken hoe die werkt, terwijl ze later vergeet dat ze de VR-techniek gebruikt 1

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

voorbeeld van een goed antwoord:

- Volgens Clark verhouden we ons op twee verschillende manieren tot techniek. Soms moeten we ermee omgaan als met een instrument, waarvan we nog moeten uitvinden hoe het werkt. Dit noemt hij een interface. En soms raakt de techniek zodanig ingelijfd dat we ons er één geheel mee voelen en het gebruik ervan 'transparant' wordt. We vormen dan een cyborg met de techniek. 1
- Stern moet bijvoorbeeld in het VR-café eerst uitzoeken hoe ver ze haar hand moet uitstrekken om een virtueel drankje te kunnen aanpakken. Ze moet haar aandacht dan richten op de VR-techniek om te ontdekken hoe die werkt. Na verloop van tijd vergeet Stern dat ze in een VR-café is. Ze richt haar aandacht op het praten met andere mensen en de VR-techniek is naar de achtergrond van haar bewustzijn verdwenen. 1

10 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg dat in Sterns ervaring met VR het proces van decentreren is te herkennen: door de VR-bril raakt Stern zintuiglijk gedesoriënteerd / krijgt ze een ander zicht op de omgeving 1
- een uitleg dat in Sterns ervaring met VR het proces van recentreren is te herkennen: de (ingelijfde) VR-techniek transformeert Sterns ervaring van zichzelf in de wereld 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- Volgens Kockelkoren kan techniek een hulpmiddel zijn om onze blik te veranderen. Stern decentreert door haar gebruik van de VR-bril, omdat ze hierdoor zintuiglijke desoriëntatie ervaart en een ander zicht op de omgeving krijgt. Door de VR-ervaring wordt ze uit haar alledaagse beleving van zichzelf en de wereld gehaald. 1
- Kockelkoren stelt dat we, na decentreren met behulp van een techniek, kunnen recentreren. We ervaren onszelf dan weer als middelpunt van de concrete situatie, maar keren niet precies naar hetzelfde punt terug als daarvoor. Ook bij Stern vindt dit plaats. Doordat ze zich in het VR-café kan verschuilen achter een avatar, ervaart ze daar een vorm van vrijheid en anonimiteit die ze in de fysieke wereld niet voelt. Die ervaring neemt ze mee in haar leven buiten VR en transformeert haar ervaring van zichzelf in de wereld. 1

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

11 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg van de ontwikkeling van techno-humanisme naar dataïsme: het techno-humanisme stelt de verlangens van de mens centraal terwijl in het dataïsme alleen data nog waarde hebben 1
- een uitleg dat het begrip het *e/se* volgens Rasch een mogelijkheid biedt voor verzet tegen het dataïsme: het *e/se* benoemt het vreemde/andere/spontane dat niet in data is uit te drukken / benoemt ons vermogen om ons tot onze data te verhouden, waardoor wij ons kunnen verzetten tegen de opvatting dat alles data is 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- Het techno-humanisme is een stroming die het vervullen van menselijke verlangens centraal stelt. Door technische hulpmiddelen en het hervormen en beheersen van de menselijke verlangens moet deze behoeftebevrediging steeds soepeler verlopen. Harari voorspelt echter dat het techno-humanisme plaats zal maken voor dataïsme. Volgens het dataïsme bestaat het universum uit datastromen en bestaat de waarde van elk fenomeen – en dus ook van de mens – uit een bijdrage aan deze dataverwerking. Ook de verlangens van mensen hebben dus in het dataïsme hun intrinsieke waarde verloren. 1
- Volgens het dataïsme is alles in data te vatten, dus ook ieder individu. De notie van het *e/se* benadrukt juist het spontane van de mens, dat nooit in data te vangen is. Door woorden te geven aan het verschil tussen mijzelf en mijn data, biedt de notie *e/se* dus een mogelijkheid om ons tegen het dataïsme te verzetten. 1

12 maximumscore 1

Een goed antwoord bevat een uitleg dat niet-bewuste cognitie volgens Hayles geen morele verantwoordelijkheid zal kunnen nemen, waarbij ingegaan wordt op het creëren van inclusieve omgevingen: niet-bewuste cognitie is niet kwetsbaar / heeft geen emotie / heeft geen omvattende wereldhorizon / heeft geen empathische vermogens om anderen te begrijpen, waardoor deze niet in staat is verantwoordelijkheid te nemen voor inclusieve omgevingen.

voorbeeld van een goed antwoord:

Niet-bewuste cognitie is zelf niet kwetsbaar voor de ervaring van uitsluiting. Een AI zou geprogrammeerd kunnen worden om ethische redeneringen te voltrekken of voorwaarden voor inclusie te signaleren, maar daarmee neemt AI nog geen morele verantwoordelijkheid. Daarvoor moet je geraakt kunnen worden.

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

13 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg van het verschil tussen Plessners invulling van het begrip medewereld en die van de existentialisten: Plessner benadrukt onze expressiviteit tegenover de medemens, existentialisten benadrukken dat wij door de wereld van de medemensen worden gevormd 1
- een uitleg dat de VR-training het best aansluit bij de invulling van de existentialisten, omdat gepoogd wordt de deelnemers te laten ervaren dat hun bestaanservaring mede wordt gevormd door medemensen 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- Plessner beschrijft de medewereld als het geheel van onze uitdrukkingen. Mensen voelen het verlangen om uitdrukking te geven aan hun ervaringen en die met anderen te delen. De existentialisten beschrijven vooral hoe dat geheel van uitdrukkingen ons vormt. Volgens De Beauvoir en Fanon zorgt de medewereld ervoor dat we tot 'vrouw' of tot 'zwart' worden gemaakt. 1
- De VR-training sluit het best aan bij de invulling van de medewereld van de existentialisten. In de VR-training wordt namelijk geprobeerd om de deelnemers te laten ervaren hoe negatieve uitingen van anderen de ervaring mede vormgeven. 1

14 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat een argumentatie of de VR-training een goede manier is om inclusie te bevorderen, met de volgende elementen:

- een uitleg van de overeenkomst dat zowel Fanon als de deelnemer aan de VR-training tot object wordt gemaakt 1
- een uitleg van het verschil dat de bestaanservaring van Fanon, in tegenstelling tot die van de deelnemer aan de VR-training, door de objectivering wordt vertroebeld/overstemd 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- Ik vind de VR-training een goede manier om inclusie te bevorderen. Fanon beschrijft hoe de witte blik zijn bestaanservaring heeft overstemd, doordat hij zijn leven lang bevooroordeeld werd benaderd. De deelnemer aan de VR-training ervaart, net als Fanon, hoe het is om geobjectiveerd te worden. Er wordt niet geluisterd naar zijn bijdrage, hij wordt genegeerd of loopt, net als Fanon, tegen vooroordelen aan. Er is wel een verschil tussen Fanons ervaring en de VR-training, omdat de deelnemer aan de training na afloop de VR-bril weer kan afdoen en daarmee de ervaring van discriminatie naast zich neer kan leggen. Deze VR-training zal de bestaanservaring van een deelnemer daarom niet overstemmen, zoals bij Fanon gebeurde. Ik denk echter dat een ervaring als deze, inclusie wel kan bevorderen, omdat de schadelijkheid van discriminatie hierbij aan den lijve ervaren wordt. 2

of

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

- Ik vind de VR-training geen goede manier om inclusie te bevorderen. Fanon beschrijft hoe hij zich als zwarte man door de witte blik geobjectiveerd voelt. In plaats van een individu is hij een object te midden van de objecten geworden. Door de training kunnen mensen dit ook ervaren, omdat ze met vooroordelen worden geconfronteerd. Een belangrijk verschil is echter dat de ervaring van Fanon zo langdurig en intens is dat hij zichzelf ook alleen nog als object kan beschouwen. Hij gaat zich identificeren met zijn zwart-zijn en met een historische reeks vooroordelen. Dit kan een deelnemer niet ervaren door de korte VR-training, waarin het eigen lichaam van de deelnemer juist niet te zien is. Belangrijke gevolgen van het ontbreken van inclusiviteit blijven hierdoor dus onbegrepen en onbestreden. 2

Opmerking

Als de overeenkomst en het verschil juist worden uitgelegd zonder dat deze in een (juiste) argumentatie zijn opgenomen, kan aan deze uitleg (voor overeenkomst en het verschil samen) één scorepunt worden toegekend.

15 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat een argumentatie of Swaab gelijk heeft dat wij ons brein zijn omdat onze hersenen al onze ervaringen veroorzaken:

- met het voorbeeld van VR via breinsignalen 1
- met de 4E-stroming belichaamd denken, die stelt dat kennis een basis heeft in onze lichamelijke verhouding tot de omgeving 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- Ik denk inderdaad dat wij ons brein zijn, zoals Swaab stelt, omdat onze hersenen onze ervaringen en ons gedrag veroorzaken. Het voorbeeld van de VR-ervaring via een breinchip laat dit mooi zien. Volgens de 4E-stroming van belichaamd denken veroorzaken de eigenschappen van ons lichaam onze specifieke ervaring van onszelf en van onze verhouding tot de omgeving. Maar in het voorbeeld van de VR-ervaring via een breinchip, kunnen we ook ervaren hoe het is om als vogel in de jungle te vliegen. Ik ben het daarom eens met Swaab dat onze hersenactiviteit bepaalt wie we zijn en niet ons gehele lichaam, zoals de stroming van belichaamd denken stelt. 2
- of

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

- Ik denk niet dat wij ons brein zijn omdat onze hersenen onze ervaringen veroorzaken, zoals Swaab stelt. Volgens de 4E-stroming van belichaamd denken, heeft kennis een basis in onze lichamelijke verhouding tot de omgeving. Denken is een activiteit die plaatsvindt in en via het lichaam. Mensen zijn volgens mij niet te reduceren tot hun hersenactiviteit, omdat het lichaam input levert aan het brein en zo deel is van wie we zijn. Wanneer die input uit een VR-ervaring komt waarbij ons brein wordt geprikkeld, heb je misschien een ongewone jungle-ervaring, maar bij die ervaring gaat er volgens mij ook iets specifiek van onze lichamelijke ervaring verloren. Onze lichamelijkheid is juist een voorwaarde voor onze (virtuele) ervaringen. Zonder de lichamelijke ervaringen van bijvoorbeeld een vis, kunnen we ook niet virtueel ervaren hoe het is om door kieuwen te 'ademen'. 2

16 maximumscore 3

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg van de computermetafoor met het begrip symboolmanipulatie: het menselijk brein werkt net als een computer door middel van de omzetting van input (prikkel) in output (gedrag), via een reeks instructies 1
- een argumentatie of de computermetafoor helpt om de mens te begrijpen, waarbij wordt ingegaan op neurale netwerken die net als de mens zelflerend zijn / patronen kunnen herkennen 1
- een argumentatie of de computermetafoor helpt om de mens te begrijpen, waarbij wordt ingegaan op Vroon & Draaisma's stelling dat machinemetaforen onder invloed van cultuur door de tijd heen veranderen 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- De computermetafoor voor de mens stelt dat menselijk denken is te begrijpen via de metafoor van de werking van computers. In deze metafoor wordt uitgegaan van symboolmanipulatie, waarbij input via functies of algoritmes wordt omgezet in output. 1
- Ik denk dat de computermetafoor inderdaad helpt om de mens beter te begrijpen. Zo kunnen we onszelf beter begrijpen door onszelf te vergelijken met neurale netwerken, die zelflerend zijn en in staat tot patroonherkenning. Dit werpt bijvoorbeeld licht op het trial-and-error-karakter van het menselijke leren. Vroon & Draaisma laten zien dat onder invloed van culturele veranderingen steeds nieuwe machinemetaforen voor de mens ontstaan. Metaforen zijn dus niet tijdloos en verschillende metaforen kunnen verschillende aspecten van de mens laten zien. We leerden nieuwe dingen over onszelf door de vergelijking met klokken en stoommachines, maar ook door de vergelijking met traditionele computers en neurale netwerken. 2

of

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

- Ik denk dat de computermetafoor voor de mens niet helpt om de mens beter te begrijpen. Wanneer we de mens bijvoorbeeld opvatten als een zelflerend neurale netwerk, kan de mens worden voorgesteld als een soort brein in een vat. Dit staat een goed begrip van de mens in al zijn belichaamde complexiteit in de weg. Vroon & Draaisma wijzen erop dat de machinemetaphoren voor de mens historisch veranderlijk zijn. De mens wordt daarmee door de culturele bril van het moment gezien, bijvoorbeeld als klok, als traditionele computer of als neurale netwerk. Deze metaforen zijn geen onschadelijke hulpmiddelen, want ze vereenvoudigen het beeld van onszelf en staan een goed begrip van onze complexe veelzijdigheid in de weg.

2