

Zelfhandhaving

Zelfhandhaving

Bestaan begrijpen 2a

Herman Hümmels





Schrijver: Herman Hümmels

Foto's: Marjan Dorenbosch

ISBN: 9789402191196

© 2018, Herman Hümmels, Elst, Nederland

www.stukjes.info

Als je denkt dat je het begrijpt, heb je niet goed nagedacht.

Inhoudsopgave

Voorwoord.....	9
----------------	---

Evolutie

Om te beginnen.....	17
Dialectiekmodel.....	21
Evolutie.....	31
Eigenschappen.....	41
Het-NU.....	47
Het-Verleden.....	61
Geheugens.....	69
Soortgeheugens.....	77
Infotie.....	89
Het IK.....	99
Bouwplan.....	109
De-Toekomst.....	117

Mensen in Het-NU

Binnenwereld.....	129
Buitenzintuiglijke waarneming.....	135
Intuïtie.....	139
Zelfhandhaving.....	145
Waarnemen.....	151
Gedrag.....	161
Gedragsoepdrachten.....	167
Aandriften.....	173
Emotie.....	179

Behoeften

Behoeften.....	193
Angst.....	201
Macht.....	212
Eer.....	217
Betekenis.....	223

Ontfermen.....	231
Nabijheid.....	243
Trouw.....	251
Seksualiteit.....	259

En verder...

Consumenten.....	271
Belangen.....	277
Cultuur en identiteit.....	283
Vrije wil.....	297
Religie.....	305
Moraal.....	315
De zin van het bestaan.....	319
Bewustzijn.....	325
Tot slot.....	329
Nawoord.....	339

Voorwoord

Niets bestaat op zich; alles bestaat bij de gratie van wat het niet is. Daarom zal ik, voordat ik iets over dit boek zeg, eerst mijn achtergrond schetsen. Door mijn ongewone ontwikkeling is de kennismaking van belang.

Ik keek voor het eerst om me heen aan het begin van de tweede wereldoorlog (1941). Dat gebeurde in een klein dorpje aan de westrand van Twente. Mijn oudste herinnering is dat ik, samen met mijn vader, een droge sloot in dook omdat een legervliegtuig laag kwam overgevlogen. Mijn vader was verver in een textielfabriek. Ik herinner me ook dat aan het eind van de oorlog een karavaan soldaten door het dorp trok richting Duitsland.

Als kind sukkelde ik met een krakkemikkige gezondheid en werd twee keer naar een 'vakantiekolonie' gestuurd.

Na de 'lagere school' kon ik kiezen om in de ene fabriek te gaan werken of in een andere. Van verder leren was geen sprake. Ik koos voor de metaalfabriek 'Stork', omdat je daar, naast je werk, een opleiding kon volgen. Ik begon als 'loopjongen'. Toen ik 18 was kreeg ik 'cum laude' ('met zilveren horloge') het Bemetel-diploma machinebankwerken. Ik werd geplaatst in de 'proefstand ventilatoren', dat later een onderdeel van het fysisch laboratorium werd. Kort daarop werd ik overgeplaatst naar de tekenkamer. Daar heb ik het niet lang volgehouden. Ik zocht in de krant naar een advertentie waarin geen vooropleiding gevraagd werd en werd aangenomen als jeugdleider in een 'JVVO-kamp', een onderdeel van het Ministerie van Onderwijs. Tot mijn pensioen heb ik achtereenvolgens de volgende beroepen uitgeoefend: jeugdleider, maatschappelijk werker, psychotherapeut, docent, vestigingsmanager en beleidsmedewerker (SOSA, Hogeschool Haarlem). Vanaf 2000 ben ik betrokken geweest bij het tot stand brengen van een ontwikkelingsproject in Nepal: eerst hotel Sapana Village Lodge, later Sapana Village Social Impact (SVSI), met projecten als een school, een werkgelegenheidsproject voor

vrouwen, enzovoort. Vanaf 2015 ben ik me geheel gaan concentreren op 'schrijfwerk'. In 2017 kwam mijn vorige boek 'Bestaan begrijpen' uit: een gereedschapskist met begrippen waarvan het boek dat je nu leest een uitwerking is. Dit volgende boek beschouw ik nu als het tweede uit een serie van drie: Bestaan begrijpen; Zelfhandhaving; 'Menswaardige maatschappij'. De laatste twee zijn beide een vervolg op de eerste. Zelfhandhaving – het boek dat je nu leest – gaat over het individuele bestaan en de grondslag ervan. Het boek 'Menswaardige maatschappij' gaat over de vraag hoe we samen vorm kunnen geven aan ons voortbestaan.

Vanaf 1967, ik was inmiddels getrouwd met Marjan – van haar zijn de foto's in dit boek –, volgde ik, in mijn vrije tijd, een aantal opleidingen. Eerst 'Cursus Vught', toen de sociale academie, daarna de universiteit. In 1976 studeerde ik af in Utrecht als andragoloog met als bijvakken organisatiekunde en medische psychotherapie. Vanaf dat moment heb ik me in mijn vrije tijd met andere dingen bezig gehouden dan met studeren. Zo bouwde en ontwierp ik mijn eigen computer en schreef daarvoor software, puur als hobby.

Nadat mijn boek 'Bestaan begrijpen' uitgegeven was ben ik meteen aan het boek begonnen dat je nu leest; ook dit boek is een persoonlijk statement en niet gebaseerd op wat anderen geschreven hebben. Wel ben ik sindsdien boeken gaan lezen, vooral om te checken of mijn persoonlijke opvattingen overeenkwamen met die van anderen. Bij sommigen was dat zo, bij anderen niet. Ik heb wel, al schrijvende, ontdekt hoe belangrijk geschiedenis is: een gebied waarvoor ik voorheen geen belangstelling had. Dat is de reden dat ik in dit voorwoord een wat uitgebreider beschrijving van mijn eigen geschiedenis gaf.

Dit boek is een vervolg op mijn vorige en behandelt voor een deel dezelfde onderwerpen. Op sommige onderwerpen ga ik wat dieper in. Waar dat nodig is zal ik in het kort beschrijven wat in mijn vorige boek uitgebreider aan de orde kwam. Over de onderwerpen is in dit boek is veel meer te zeggen. Ik heb me beperkt tot die zaken die ik nodig vond

voor een globaal beeld van de dingen die mij belangrijk leken. Ik heb dat op een manier gedaan waarvan ik hoop dat ze effectief is voor een goed begrip. De hoofdstukken zijn korte essays die afzonderlijk gelezen kunnen worden. Hier en daar vind je herhalingen van wat al eerder gezegd is. Soms ook zal ik een begrip moeten gebruiken dat pas later wordt uitgelegd. Veel stellingen worden niet nader beargumenteert, ik probeer duidelijk te maken wat ik bedoel en hoe ik het zie.

Ik heb dit boek, naast voor mezelf, ook geschreven voor geïnteresseerden in fundamentele levensvragen. Met als bijbedoeling een opstap te maken naar een betere maatschappij. Ik heb dit boek niet geschreven voor wetenschappers: het gaat niet over 'waarheden'; het gaat om overtuigingen.

Ik heb met dit boek geprobeerd een beschrijving te geven van de ideeën die ik in de loop van de tijd ontwikkelde: ze zijn gebaseerd op mijn persoonlijke ervaringen. Vooral de periode dat ik als psychotherapeut werkte is hiervoor vruchtbaar geweest. Ook van de periode dat ik betrokken ben geweest bij het ontwikkelingsproject in Nepal heb ik veel geleerd. Mijn grootste leermeester is nog steeds mijn partner Marjan.

Ik beseft dat ik minder dan veel anderen gehinderd wordt door schoolse kennis. De nadelen zullen wellicht naar voren komen (laat het me horen!). Zo zal ik wellicht vele wielen opnieuw uitgevonden hebben. Een voordeel is dat ik vrijer en creatiever een visie kan opbouwen. Ik ben benieuwd naar je mening. Je kunt die kwijt op mijn website: www.stukjes.info.



Deel 1

Evolutie

In mijn boek 'Bestaan begrijpen' beschreef ik uitgebreid mijn opvattingen over het verloop van de evolutie. Ik kwam tot de slotsom dat er vier fasen te onderscheiden zijn. In het eerste deel van het boek dat je nu leest werk ik die gedachtegang verder uit. Ik besteed vooral aandacht aan het onderscheid tussen Verleden, NU en Toekomst. En ook aan het onderscheid tussen NU en Niet-NU.

Om te beginnen...

Stel je voor dat je achter je computer zit en een videospel gaat spelen. Je kent het spel niet; je hebt zelfs nog nooit een computergame gespeeld, maar je bent nieuwsgierig. Je wilt uitvinden hoe het werkt. Ik kijk toe en gebruik de situatie waarin we ons bevinden als een kapstok waaraan ik de eerste hoofdstukken van dit boek ophang.

Dit boek is een poging om *modellen te maken* die, in elk geval *mij*, behulpzaam zijn bij het bepalen *wat me te doen staat in mijn leven*. Als je wilt mag je het als een vorm van *zelfhandhaving* beschouwen. Misschien heb jij er ook iets aan. Dat bepaal je zelf.

Bedenk daarbij dat een model een *ordening* is, een structuur. Een model is iets dat je onafhankelijk van het verloop in de tijd kunt gebruiken. Een model dat vandaag dienst doet moet morgen ook bruikbaar zijn.

De modellen die ik ontwikkel zijn opgezet rond het begrip ‘zelfhandhaving’. Bij ‘jezelf handhaven’ speelt *tijd* een rol. Jezelf handhaven is een proces. Je handhaaft jezelf elk moment weer opnieuw. Een ordelijk verloop is daarbij belangrijk: je hebt behoefte aan *orde*. Jezelf handhaven komt voort uit de behoefte aan orde. Het tegenovergestelde van orde is wanorde. Vanuit een chaotisch beeld van jezelf en je omgeving kun jij jezelf niet handhaven. De behoefte aan orde kun je bevredigen door het aanbrengen van *ordeningen*. In dit boek probeer ik ordeningen (modellen) te beschrijven die me helpen om me ordelijk te gedragen.

- Ordelijk wil zeggen: in overeenstemming met de heersende orde.
- Orde is nastrevenswaardig.
- Ordeningen gebruik je om orde te bewerkstelligen.
- Een model is een ordening.

Jij zit dus in dachten achter je computer. Ik begin met de metafoor van een videospel om jouw plaats aan te geven in het grotere geheel van wat ik 'de werkelijkheid' noem. Verderop in het boek zal ik deze metafoor niet meer gebruiken.

Door het spel te spelen kom je erachter hoe de werkelijkheid in elkaar *zou kunnen steken*. Of dat zo is? Uiteindelijk weten we niets met zekerheid; we kunnen niet beter doen dan ergens van uit gaan; we kunnen niet beter doen dan verantwoord te kiezen uit voorhanden opties.

Laten we beginnen met het videospel en zien waar het op uitloopt. Je weet alvast:

- Op het beeldscherm bevind jij je in een *virtuele* wereld (een namaakwereld, een model).
- Die virtuele wereld stelt de echte werkelijkheid voor.

Ik ga ervan uit dat je niets van het spel weet en dat je blanco staat in de wereld van de games. Het enige wat ik van je vraag is om met me mee te denken. Een enkele keer zullen we denkbeeldig met elkaar in discussie gaan. Je hoeft het op geen enkel moment met me eens te zijn, maar voor de voortgang van het verhaal kan ik alleen mijn eigen opvatting volgen.

Een videospel is een virtuele wereld. Dat is een wereld die, met de nodige fantasie, *zou* kunnen bestaan. In feite gaan we op zoek naar de echte wereld, zo die bestaat. *Dat houdt in dat we van de virtuele wereld op het beeldscherm gaan aflezen hoe de echte wereld eruit ziet*. Het is goed om het idee 'bestaan van het bestaan' zo veel mogelijk in twijfel te trekken, want wat niet in twijfel getrokken kan worden, daarvan mag je *aannemen* dat het echt is. Ik voorspel dat dit lastig gaat worden, het is zelfs moeilijk om echt te weten welke van de twee nu de echte werkelijkheid is en welke de namaak. Uiteindelijk moeten we met aannames beginnen.

- Ik ga ervan uit dat niets zeker is, en dat we zelfs dit niet zeker weten.

Maar in totale onzekerheid kunnen we niet leven. Daarom veronderstellen we dingen en nemen ze voor waar aan.

- *De eerste aanname die ik maak is, dat wat we om ons heen zien, echt is.*

Dat houdt in dat de virtuele werkelijkheid op het beeldscherm *niet* echt is. Dat klinkt als het intrappen van een open deur, maar filosofen zijn er niet in geslaagd een sluitend bewijs te leveren. Je moet ergens van uit gaan, bewijzen kun je niets, je kunt hoogstens op grond van aannames 'logische' conclusies trekken. Waarheid bestaat niet. Uiteindelijk kom je niet verder dan overtuigingen die *Voor-Jou* evident zijn. In dit boek zal ik niet proberen je van iets te overtuigen, ik wil je wel laten zien wat voor mij evident is, op dit moment van mijn voortbestaan...

Je gaat, om te beginnen, een 'role playing game' spelen. Want in het echte leven speel je ook altijd een rol. Op het scherm verschijnt jouw *alter ego*: een 'poppetje' op het beeldscherm, dat ben jij als de hoofdpersoon in het spel. Jij bent het middelpunt van de virtuele werkelijkheid. Dat is zo in het spel, maar ook in het echt. Want: als je om je heen kijkt beleef jij jezelf als het centrum waar alles om draait. Mocht je een minderwaardigheidscomplex hebben, dan is dat wellicht niet het eerste waaraan je denkt, maar het is echt zo: vanuit jouw standpunt in het-Grote-Geheel draait alles om jou. Of, zoals Einstein dat zou zeggen: alles is relatief; je kunt alles vanuit jezelf bekijken. Je kunt niet anders. Wat je ziet komt alleen maar via jouw ogen binnen. Wat je hoort bereikt jouw oren. Er is vast nog meer lawaai, maar dat hoor je niet. Dat is te ver weg. Jij beleeft jezelf als het middelpunt van jouw bestaan. Jouw bestaan staat in het centrum van '*het bestaan*'. Daarop baseer ik een aanname:

- Jij bestaat echt en de hoofdpersoon in het spel is virtueel.
- Jullie lijken als twee druppels water op elkaar.
- De virtuele wereld in het spel lijkt sprekend op de echte wereld.

Er zijn schrijvers die beweren dat de werkelijkheid een spel is en dat we een soort marionetten zijn in de hand van een hogere macht. Wie zal het zeggen. Zo zijn er allerlei theorieën denkbaar. Uiteindelijk maak *jij* uit wat je aanneemt en wat je als uitgangspunt neemt. Aan de hand van de videospel-metafoor stel ik een aantal onderwerpen aan de orde. Dit boek schetst slechts mogelijkheden. In mijn ogen wel de beste... Want net zoals jij het middelpunt van het bestaan bent, net zoals jij de hoofdpersoon bent, is iedereen dat.

Dialectiekmodel

Aan het computerspel ligt een tegenstelling ten grondslag die de kern is van het probleem dat we proberen te doorgronden. Dat is, op het beeldscherm, de tegenstelling tussen je alter ego en zijn omgeving.

Wie is je alter ego?

Je zou natuurlijk de vraag wie de hoofdpersoon van het spel is, aan jezelf kunnen stellen. Want jouw *alter ego* – de ‘persoon’ op het beeldscherm die jij bent – heeft jouw kenmerken en leeft in een wereld die op jouw werkelijkheid lijkt. Maar veel schiet je daar niet mee op, want weet jij wie je bent? Weet jij in welke wereld je leeft?

Voor het doorgronden van die vragen kan ik het beste beginnen met wat ik noem: het ‘dialectiekmodel’. Dat model kan ik het kortst samenvatten met de woorden:

- *Alles is wat het niet is.*

Of beter gezegd: alles is *ook* wat het niet is. Het is beide: het is iets en tegelijkertijd is het wat het niet is. Dat is al een aardige overeenkomst tussen jij-die-achter-de-computer-zit en de hoofdpersoon in het videospel: jij bent zowel hoofdpersoon (alter ego) op het beeldscherm als niet-hoofdpersoon (jij-achter-de-computer).

Over wat zich op het beeldscherm afspeelt kun je zeggen: *je alter ego is wat zijn omgeving is*. Of: *je alter ego is wat het niet is*. Je alter ego bestaat namelijk bij de gratie van wat op de rest van het beeldscherm te zien is (en ook wat daar weer omheen is). *Als die rest er niet zou zijn, zou je ook je alter ego niet kunnen zien*. Zoals je de zwarte letters op een vel papier alleen maar kunt zien dank zij het wit eromheen. Het is even wennen als je de dialectiek van het bestaan wilt doorgronden...

Ik kwam voor het eerst met dialectiek in aanraking toen ik me op de universiteit verdiepte in de betekenis van begrippen als ‘structuur’ en ‘proces’. In de bibliotheek was er niet veel over te vinden. Wel werden

de begrippen te pas en te onpas gebruikt, in wisselende betekenissen. Maar wat was nu de diepere betekenis?

Ik kwam een artikel tegen waarin iets gezegd werd over de filosoof Hegel. In dat artikel stond dat je hem pas goed begreep als je uitging van de stellingen $A = A$ en $A \neq A$ (A is niet- A) én dat beide uitspraken tegelijkertijd waar zijn.

Ik had nooit iets van Hegel zelf gelezen. Ik wist dus niet of het juist is wat in dat artikel stond. Zo gaat het vaak. We zien iets op de tv en we winden ons er over op. Maar is het waar? Wat we zien is door anderen bepaald. We zien veel meer niet. Wat is nu belangrijker? Wat we zien of wat we niet zien?

Het artikel over Hegel is wel bepalend geweest voor hoe ik over de dingen om me heen ben gaan denken en onder woorden ben gaan brengen.

De dialectiek van Hegel wordt vaak samengevat met de termen 'these', 'antithese' en 'synthese'. Het is een procesmodel:

1. Er ontstaat iets → de these.
2. Uit dat iets ontstaat een tegenstelling → de antithese.
3. Samen vormen ze iets nieuws → de synthese.

De synthese is vervolgens weer de these voor een volgende cyclus.

- These → antithese → [synthese = these] → antithese → [synthese = these] → antithese, ...

Het dialectiekmodel is een procesmodel: het geeft weer hoe iets verandert. In elk proces heeft *Het-NU* een plaats. *Jouw-NU* is wat je waarneemt; dat *NU* verandert voortdurend. Je alter ego bevindt zich steeds in een andere omgeving. Niets is nog hetzelfde. Alles is 'in proces'. Het gevolg is dat we niet met zekerheid weten wat er gaat gebeuren.

We leven in een steeds veranderende wereld waardoor we voortdurend moeten kiezen. We maken modellen van wat we waarnemen om het onszelf makkelijker te maken. Zo'n model heeft een langere levensduur dan onze waarneming, waardoor we enigszins kunnen voorspellen wat er staat te gebeuren. Ons videospel is zo'n model. Het is een namaakwerkelijkheid (een virtuele wereld) aan de hand waarvan we proberen de echte wereld beter te begrijpen. Omdat ons spel de echte wereld simuleert, *kunnen we dit model gebruiken om te bepalen wat we gaan doen*. Want daar gaat het om: uiteindelijk gaat het om wat we doen.

Door modellen te gebruiken schakelen we de *tijd* uit, zodat we ons *idee* van de werkelijkheid *vaker kunnen gebruiken*. We hebben daarbij een probleem doordat we onze hersenen moeten gebruiken. Onze hersenen leggen ons allerlei beperkingen op. Ons geheugen is daarbij alleen geschikt om *beelden* te onthouden. Met '*een beeld*' bedoel ik de weerslag van een waarneming: die weerslag is de *Informatie* die afgeleid is van de waarneming.

Een beeld is statisch, het beweegt niet. Voor '*tijd*' is geen plaats. Het beeld op ons beeldscherm stelt echter een *dynamische* werkelijkheid voor. Dat beeld bestaat uit steeds wisselende pixels (beeldpuntjes). Samen vormen ze het model van de werkelijkheid waarin je leeft. Wat je om je heen waarneemt is, net als op het beeldscherm, dynamisch. Onze hersenen kunnen met die dynamica slechts moeizaam overweg. Ze leggen statische beelden vast *op een tijdlijn*. Achter elkaar. Zo'n tijdlijn is zelf ook een *statisch* beeld. Maar daardoor weten we wel wat eerder en later gebeurd is.

We maken modellen door beelden te combineren en sommige kenmerken te abstraheren. Zo'n model kan vaker gebruikt worden en gaat langer mee dan de dynamische werkelijkheid. 'Het veranderlijke' persen we in een *structuur*. Van *processen* maken we *systemen*. Veel processen verlopen zo langzaam dat ze onveranderlijk *lijken*. Ze lijken bijna een vaste structuur te hebben. Zo'n structuur noemen we een 'systeem'.

Onze hersenen kunnen alleen overweg met structuren. Daarbij moeten we bedenken dat bij een structuur de tijd uitgeschakeld is. Met de term 'structuur' bedoel ik niet alleen dat er een samenhang is tussen de delen waaruit een systeem bestaat, maar dat die samenhang ook duurzaam is. Iets dat een bepaalde structuur heeft, heeft die structuur nu, maar ook gisteren en volgende week. Tijd speelt geen rol.

Een structuur en een verloop-in-de-tijd (verandering) gaan niet samen. Een structuur is blijvend. Dat levert een probleem op voor onze hersenen: die kunnen alleen overweg met wat er in Het-NU gebeurt. *Het-NU*, dit ene moment, is feitelijk tijdloos. We kunnen alleen 'in structuren' *denken*; wat we waarnemen zijn *beelden*: 'momenten'. Elk moment is anders.

Ook als we over 'tijd' denken plaatsen we dichotome ogenblikken achter elkaar. Een waargenomen beeld is dichotoom: 'één afspiegeling van Het-NU-op-dit-ene-ogenblik'. Door de plaatjes achter elkaar te vertonen ontstaat de illusie van een gebeurtenis. Zoals dat ook gebeurt als je naar een film kijkt.

Door momenten op een tijdlijn te plaatsen weten we wat er na elkaar gebeurd is. Die tijdlijn is zelf echter ook 'een structuur', een 'plaatje'. Ik neem aan dat er wel een echte werkelijkheid bestaat, maar die kunnen we niet waarnemen, daartoe zijn onze zintuigen niet in staat. Het beeld dat we er van maken is niet de volle werkelijkheid. Zie verder het hoofdstuk 'Waarnemen'.

- We denken in structuren.

Het probleem is, dat de *werkelijkheid* geen structuur is, maar een *proces*. Dat wil zeggen: een geheel dat voortdurend verandert. *Het-NU bevindt zich ingeklemd tussen Het-Verleden en De-Toekomst*. Als we de tijdspanne die Het-NU bestrijkt reduceren tot nul, dan komen we uit bij tegenstellingen.

Ik ga hier even voorbij aan de twee kanten van 'tijd': de klokkant en belevingskant. De klassieke wetenschap reduceerde de tijd tot nul: zij schakelde de tijd uit waardoor zij wetmatigheden – ook een

wetmatigheid is een model – kon formuleren. We hebben het hier over de kloktijd. Dit is een poging om de werkelijkheid in een structuur te vatten. Er is echter ook een belevingstijd. De duur daarvan is heel persoonlijk en afhankelijk van het moment. Verderop bedoel ik vooral de belevingskant als ik het over 'tijd' heb. Het gaat dan om processen.

We zagen op het beeldscherm dat 'iets' tegelijkertijd 'Niet-iets' is (je alter ego kan alleen 'iets' zijn als er ook andere pixels zijn die 'Niet-iets' zijn). *Iets is wat het niet is*. Zo kan ook Het-NU alleen bestaan bij de gratie van het Niet-NU: het Niet-NU is het Verleden en de Toekomst samen.

- [Iets↔Niet-iets] en [NU↔Niet-NU]

Een *polariteit* stel ik voor door twee begrippen te combineren door er een '↔' tussen te plaatsen.

'Iets' is de tegenstelling van 'Niet-iets'.

Als we de tijdsduur van Het-NU tot nul reduceren, wil dat dan zeggen dat er niets bestaat?

- NU = Niet-iets.
- Niet-iets is niet *niets*.

Ik bedoel hiermee, dat *'iets' bestaat bij de gratie van zijn 'Niet-iets'*. Is dit een absurde conclusie? Niet volgens mijn dialectiekmodel. We moeten daarbij bedenken dat 'Niet-iets' niet hetzelfde is als 'niets'. Iets en Niet-iets zijn de polen van een tegenstelling.

- Iets kan alleen bestaan bij de gratie van het niet is.
- Iets kan alleen bestaan bij de gratie van Niet-iets.

Wat ik nastreef is het maken van een *model* dat een procesmatig *verloop* zó weergeeft dat het werkbaar is in de zin van: *voldoende inzicht gevend, zodat we er ons handelen op kunnen afstemmen*. Dit

is een thema dat dwars door dit boek heen loopt: *hoe kunnen we 'goed' handelen?* Wat is 'goed' handelen?

- Ons handelen vindt plaats in Het-NU.

Het-NU kenmerkt zich door vorm en tijd. Ik begrijp daarbij 'Het-NU' als bestaande uit een hiërarchie van systemen, van structuren. Systemen zijn in de regel opgebouwd uit systemen die zelf ook weer 'een systeem' zijn (systemen zijn opgebouwd uit subsystemen).

- Het-NU is *recursief* opgebouwd.

In mijn boek 'Bestaan begrijpen' heb ik allerlei begrippen, zoals 'recursie', uitgebreid beschreven. Een voorbeeld van het resultaat van recursie zijn bijvoorbeeld de mooie plaatjes van fractals. Ze ontstaan doordat recursief eenzelfde algoritme toegepast wordt.

Aan het begin van dit hoofdstuk heb ik gezegd dat het voor het doorgronden van ons videospel goed was om met het dialectiekmodel te beginnen. Mijn idee van dialectiek is in de loop van de tijd aangepast. Ik erken het voortdurende verloop-in-de-tijd. Ik vind alleen niet dat de antithese uit de these voortkomt. Daarom zal ik de begrippen these, antithese en synthese zelden gebruiken.

- Ik ga ervan uit dat de these en de antithese er *op hetzelfde moment zijn*.
- Het dialectiekmodel is een abstract model volgens welke de werkelijkheid, en de onderdelen ervan, veranderen.

These en antithese vormen de polen van een polariteit.

- Polen zijn waargenomen en verwoorde verschijnselen.

Polen kunnen uit het niets ontstaan en uit elkaar groeien. De spanning tussen de polen neemt dan toe. Belangrijk is, dat de polariteit op een



gegeven moment herkend wordt. *Soms kan de polariteit bewust bedacht en aangebracht zijn.*

Hierboven zie je een afbeelding die een polariteit voorstelt. De ene pool is zwart, de andere wit. Merk op dat de overgang niet abrupt is maar geleidelijk verloopt. De overgang tussen de polen is niet dichotoom maar vloeiend. In de praktijk houdt dit in dat de overgang tussen de polen vaak niet exact is vast te stellen.

De polen van een polariteit kunnen verder uit elkaar groeien en dichter bij elkaar komen. Hoe groter de afstand tussen de polen is, hoe groter de behoefte is om de spanning tussen beide op te heffen. Dat opheffen gebeurt via een *dialectische spanningsreductie als de polen opgaan in iets nieuws, zonder dat een van de polen geweld wordt aangedaan.*

Ons videospel simuleert jouw bestaan in de werkelijkheid. Die werkelijkheid is een proces, het evolutieproces, en zoals dat bij elk proces het geval is heeft het een begin.

Het evolutieproces beschrijf ik aan de hand van het dialectiekmodel. Je moet daarbij wel met een aanname beginnen; sommige mensen zijn ervan overtuigd dat je moet beginnen met de veronderstelling dat het begin van de evolutie 'de hand van God' is. Anderen hebben het over toeval. Ik ga ervan uit dat het eerste begin het beste samengevat kan worden met het begrip 'Potentie'.

- Ik ga er vanuit dat er een *oerbegin* was. Dat oerbegin is voortgekomen uit *Potentie*, wat dat ook moge zijn. 'Potentie' is in elk geval 'een *mogelijkheid*' waarbij niet alles mogelijk is.
- Dat wat aangeeft wat mogelijk en niet mogelijk is, noem ik: 'Bouwplan'. Het Bouwplan is een aspect van de *Potentie*.
- Tijdens dit oerbegin splitste *Potentie* zich in *iets en Niet-iets*. Dat zijn de twee dialectiek-polen waaruit de rest van het bestaan is voortgekomen.

In ons virtuele videospel betekent dit dat het spel op een gegeven moment gestart werd. Hoe en waardoor en of het wel door iemand bedacht is, laat ik buiten beschouwing. Op het moment dat jouw alter ego, als hoofdpersoon, verscheen, was het spel al lang gaande.

Al vlak na het oerbegin werden de processen zo ingewikkeld dat niet alles nog met het dialectiekmodel verklaard kon worden. Daarvoor is het *emergentiemodel* beter geschikt. Het emergentiemodel is een aanpassing van het dialectiekmodel. Het emergentiemodel kent geen polen. In plaats daarvan gaat het om deelnemende processen en deelsystemen. Uit een groot aantal systemen *ontstaat* 'een emergentie'. Zo'n emergentie is er op een gegeven moment gewoon.

- Een emergentie is 'iets' met *nieuwe eigenschappen*.

Dat 'iets' bestond eerder niet. Een *emergentie* is van een hogere *orde* dan de systemen waaruit het bestaat; het heeft een aparte *ordering* waardoor het een suprasysteem is. *Een emergentie kan niet logisch verklaard worden vanuit de deelsystemen waaruit het is opgebouwd.*

Bij het *dialectiekmodel* wordt 'het nieuwe' begrepen als ontstaan uit twee polen. Bij *emergentie* heeft 'het nieuwe' eigenschappen die *niet* begrepen kunnen worden uit de componenten waaruit het voortgekomen is.

Een emergentie is het gevolg van het overschrijden van een kritische grens. Die grens is vaag en heeft te maken met het aantal componenten waaruit het systeem bestaat. Een emergentie wordt pas *herkent* als ze er al is. *Een emergentie kan niet bedacht en gemaakt worden.*

Een voorbeeld van een emergentie is de overgang waarbij levende organismen uit fysieke systemen ontstonden. Dat was de overgang van het *eerste evolutieniveau* naar het *tweede evolutieniveau*. Een ander voorbeeld is de overgang van alles-wat-met-'het-leven'-te-maken-heeft naar het-typisch-menselijke. Dit is de overgang van het tweede

naar het *derde evolutieniveau*.

Ons videospel was reeds gaande op het moment dat de eerste beelden op jouw scherm te zien waren. We hebben geen flauw idee hoe die beelden ontstaan. Dat is ook niet belangrijk, want we concentreren ons op het verdere verloop.

Voor het begrip van ons videospel is het belangrijk te constateren dat we te doen hebben met een computergame dat bestaat uit 'levels' (niveaus). Om het einddoel te bereiken moeten alle niveaus doorlopen worden. We zullen zien dat sommige spelers op een bepaald niveau blijven steken. Ik verklap nu dus al dat er meerdere spelers meedoen. Ons videospel is een multiplayer spel.

De voortgang van complexe processen kan goed beschreven worden met het emergentiemodel. Het dialectiekmodel geeft echter meer houvast, omdat het simpeler is: er wordt uitgegaan van twee polen die benoembaar zijn. Ik pas het dialectiekmodel toe als ik 'Het-NU' beschrijf.

Het-NU is de ene pool. Daaruit volgt dat de andere pool het *Niet-NU* is. In volgende hoofdstukken ga ik dieper in op de relatie tussen Het-NU en het Niet-NU. Hier wil ik alvast vastleggen:

- Het-NU kenmerkt zich door vorm en tijd.

In ons videospel zijn de vormen tweedimensionaal: wat zichtbaar is speelt zich af op het beeldscherm. Tijd speelt een rol in die zin, dat wat gespeeld is niet teruggedraaid kan worden. We zouden een-tijdje-spelen op de harde schijf kunnen vastleggen en op een later tijdstip opnieuw afdraaien, maar dan spelen we het spel niet: we kijken alleen naar wat we opgenomen hebben. De reacties van jou en van je medespelers zijn niet echt bij het opnieuw afspelen.

- Het verloop van de tijd kan niet teruggedraaid worden.

Evolutie

Vlak na het oerbegin bestond het-Grote-Geheel (het heelal) uit simpele atomen die met elkaar in wisselwerking waren. Structureel was er een *toenemende ordening*.

Het zou zo geweest kunnen zijn. Een waarnemer zou het zo beschreven kunnen hebben. Afhankelijk van de insteek en de opvattingen van de waarnemer zijn ook andere beschrijvingen denkbaar. Bijvoorbeeld in termen van hels hellevuur, want de temperatuur was gigantisch hoog.

Ook ons videospel is op een gegeven moment gestart. Op het moment dat jij voor het eerst deelnam was het al gaande. Wat daarvoor gebeurde is voor jou niet belangrijk. Je kunt je er hoogstens een voorstelling van maken.

Er ontstonden atomen die ingewikkelder in elkaar zaten dan die van het allereerste begin. De ordening nam toe, de temperatuur nam af. Energie werd omgezet in materie. Door emergentie werd de Informatie gedifferentieerder. Bouwplannen emergeerden, atomen gingen verbindingen aan. Systemen van een hoger niveau ontstonden. We noemen die tegenwoordig 'moleculen'. De gebeurtenissen vonden plaats in een onomkeerbare opeenvolging. Dat herkennen we tegenwoordig als een 'tijdsverloop'.

Er vormden zich steeds ingewikkelder moleculen, zodanig, dat in de oersoep die ontstaan was, moleculen ontstonden die zichzelf konden verdedigen. Dat ging gepaard met het vermogen om die geëmergeerde eigenschap aan soortgenoten door te geven. Naarmate meer moleculen hierdoor zichzelf konden handhaven, nam hun succes op voortbestaan-als-soort exponentieel toe. De struggle for life was begonnen. Een *Potentie* die vanaf het begin aanwezig was, werd herkenbaar als de behoefte aan *zelfhandhaving*. Er ontstonden complexe systemen die steeds duidelijker elkaars concurrenten

werden. Van de andere kant ontstonden ook *samenwerkingen*, omdat dit de zelfhandhaving ten goede kwam.

De complexe processen in de oersoep emergeerden van moleculen tot wat we tegenwoordig 'levende cellen' noemen. Deze overgang naar het hogere systeemniveau was de omslag van het *eerste evolutieniveau* naar het *tweede niveau*. Dit tweede niveau herkennen we tegenwoordig als de planten- en dierenwereld.

Je speelt een multi level game. Je begint vanaf het laagste niveau. Naarmate je bedreven wordt stijgt je in de hiërarchie-van-niveaus. Die niveaus kenmerken zich doordat ze ingewikkelder zijn. Het is moeilijk om een volgend niveau te bereiken.

Tijdens het oerbegin werd Potentie omgezet in werkelijkheid. 'Het bestaan' ontstond. Een Bouwplan realiseerde zich doordat massa en energie zich door *infotie* belichaamden. (Infotie is de 'interface' tussen massa/energie en Informatie.)

Het verschijnsel van 'Informereren' – dat is: van vorm voorzien, door de infotie – vond plaats aan de hand van een Bouwplan. Doordat elk systeem zijn eigen Bouwplan had, en omdat ook Bouwplannen emergeerden, ontstond een veelheid van systemen.

- *Infotie* is de kracht die Bouwplannen zich laat belichamen (tot werkelijkheid komen).
- *Infotie* formeert (ordenen, van vorm voorzien) massa en energie *waardoor voorwerpen en tijdsverloop ontstaan*.

Na het oerbegin was de kracht van de infotie zo sterk dat de emergentie de entropische krachten overheerste. De kracht van de infotie is nog steeds zo sterk dat de polariteit [emergentie↔entropie] de zich-ontwikkellende-werkelijkheid oplevert die wij tegenwoordig kennen.

- Entropie = toenemende wanorde.

- Emergentie = er ontstaat – of handhaaft zich – een ordening.

Het videospel bestond in eerste ronde alleen uit voorwerpen. Het tweede niveau kwam tot stand doordat zichzelf verdedigende figuurtjes ontstonden. De virtuele wereld veranderde en werd een arena van strijdende en coalities vormende organismen. Alles was onderhevig aan natuurlijke wetmatigheden.

Het idee van ‘een gemeenschappelijke voorouder’ van alle organismen is een primitieve voorstelling-van-zaken. Het voldoet als je het niet letterlijk neemt, zoals dat ook met heilige geschriften het geval is. De wereld is niet in zeven dagen geschapen en wij stammen niet af van één voorouder. Eén gemeenschappelijke voorouder zou bijvoorbeeld het bestaan van buitenaards leven al bij voorbaat onmogelijk maken. *We moeten eerder denken in termen waarbij op verschillende momenten in de verschillende oersoepen op aarde verschillende 'levende' gelijksoortige moleculen ontstonden vanuit gelijksoortige Bouwplannen.*

Aldus ontstond het tweede evolutieniveau. Door emergentie en ontwikkeling ontstonden soorten. Kenmerkend voor het tweede niveau was dat de soorten zich onderscheidden door eigenschappen te *vererven*. Natuurlijke selectie kon zijn gang gaan in zoverre emergerende Bouwplannen daartoe de ruimte gaven. Survival-of-the-fittest (overleven van het best aan zijn omgeving aangepaste systeem) is hierbij één van de mechanismen die een rol speelde.

Dit heeft geresulteerd in een rijke planten- en dierenwereld. De planten en dieren vormden, en vormen nog steeds, één ecosysteem. Door allerlei emergenties, leerprocessen en andere ontwikkelingen is een complex systeem ontstaan waarin ‘de-mens’-als-verschijnsel een steeds bepalender rol speelt. Bovenop de eigenschappen die we in de dierenwereld aantreffen, onderscheidt ‘de mens’ zich door het vermogen om *Informatie* te kunnen *manipuleren*. Daardoor is hij niet totaal afhankelijk van wat er gebeurt, maar kan hij sommige gebeurtenissen naar eigen hand zetten. Dit extra vermogen is wat ik

het *derde evolutieniveau* noem. De mens is daarbij wel afhankelijk van wat zijn Bouwplan én de lagere evolutieniveaus toelaten.

Een belangrijk kenmerk van het derde evolutieniveau is dat mensen zich in principe een idee kunnen vormen van Verleden en Toekomst. Daardoor zijn ze verantwoordelijk voor hun gedrag. Ik zeg: “in principe”, omdat niet alle mensen over dat vermogen beschikken. De een is daar beter in dan de ander. Het is per slot van rekening een multi level ‘spel’. Het behaalde niveau is onder andere afhankelijk van de kennis waarover de persoon in kwestie beschikt. Die kennis geeft hij vorm in symbolen, vooral in taal. Vanuit die kennis, en vanuit opvattingen over wat goed en verkeerd is, geeft hij vorm aan zijn gedrag. Het evolutieproces wordt steeds meer aangestuurd door het gedrag van mensen.

Jij, als individu, bent verantwoordelijk voor wat je doet. Jij bepaalt de voortgang van jouw werkelijkheid. *Jouw*-werkelijkheid maakt deel uit van *de*-werkelijkheid. Jij bent dus verantwoordelijk voor het voortbestaan van een deel van het evolutieproces. Jij bent in elk geval verantwoordelijk voor je persoonlijke werkelijkheid die je opgebouwd hebt en nog zult opbouwen. Jij bepaalt het voortbestaan van je alter ego.

Het is de vraag wat goed en verkeerd handelen is. In principe kun je dat in vrijheid bepalen. Anders zou je niet verantwoordelijk kunnen zijn voor wat je doet. Eén ding staat vast: wat je doet moet bijdragen aan je zelfhandhaving.

- *Zelfhandhaving* is de basisbehoefte van elk systeem en is een doel van elk proces.

Vanaf het moment dat je het videospel gaat spelen weet je één ding: elk spel heeft een doel. Van het evolutiespel weet je niet *wat* dat doel is. *Dat is de zoektocht die je al spelend uitvoert.* Je gaat daarbij niet in het wilde weg te keer maar probeert dingen uit. Je hebt een plan en

aan de hand daarvan handel je. Bovendien kun je proberen *aanwijzingen* te vinden.

Je kunt er in vrijheid voor kiezen om wel of niet bij te dragen aan de voortgang van de evolutie. Daarbij doet zich de vraag voor wat goed is voor die voortgang. *Ik lees dat af aan de voortgang die zich reeds voltrokken heeft.* Daar kun je de aanwijzingen vinden die wijzen in de richting hoe het verder moet. Die voortgang wijst in de richting van een bepaald doel. Maar wat het doel is, dat is niet duidelijk; ik heb er wel een naam aan gegeven: vierde evolutieniveau. Dat het doel niet duidelijk is, is het gevolg van het feit dat het evolutieproces een emergentieproces is. Bij emergentie kan niet voorzien worden wat het volgende niveau in de systeemhiërarchie zal zijn.

- Wij weten niet wat het vierde evolutieniveau zal zijn. Toch hebben wij samen daar *invloed* op. Voor zover je invloed hebt, maakt het uit wat je doet.

In feite heb ik in dit hoofdstuk een samenvatting gegeven van een deel van mijn boek 'Bestaan begrijpen'. Ik heb daar het uiteindelijke doel van het evolutieproces 'het Ultiem' genoemd (zie verderop het hoofdstuk 'De zin van het leven'). Om mijn idee van 'het bestaan' duidelijk te maken gebruikte ik de volgende tekening als basis. Ook in de volgende hoofdstukken wordt deze schets gebruikt en verder ingevuld om details te beschrijven.