

# De nieuwe elektronische wereldgeest

## DE NIEUWE ELECTRONISCHE WERELDGEEST

Futurologen bevestigen het: de mensheid staat op het punt een collectieve geest in het leven te roepen, die aanzienlijk meer kan dan de individuele mens voor mogelijk houdt. Deze collectieve geest zal zijn basis ontleen aan een proces van politieke mondialisering waarvan het begin al gestalte krijgt door het samenwerken van televisie, telefoon en computer.

De computertechnologie met al haar mogelijkheden van simulatie (virtual reality) en (neurale) netwerken zal leiden tot een macro-organisme, waarvan de mensen de cellen zullen vormen. Het internet wordt gezien als een embryonale fase van deze collectieve geest. (1) Het collectieve bewustzijn zou zich ontwikkelen uit de gelijktijdige communicatie tussen menselijke hersenen, door kabelnetwerken, telecommunicatiesystemen, databanken en cybernetische 'denktanks'. (Cybernetica=wetenschap van de regulering van organismes en machines)

Vier kenmerken zullen dit proces begeleiden: decentralisatie, globalisering, harmonisatie en machtsuitoefening. Velen zoals Joel de Rosnay zien het ontstaan van dit nieuwe bewustzijn als een bewijs van de chaostheorie, waarin georganiseerde structuren worden voortgebracht door autokatalyse, zelfselectie, tijdelijke en ruimtelijke afsluiting van een hybride technologisch systeem dat met zijn omgeving meevolueert (2) Iedere vorm van een nieuwe wereldorde en wereldorganisme zal een nieuwe wereldgeest met zich meebrengen.

Christenen die 'in de wereld, maar niet van de wereld' zijn, zullen overspoeld worden met dit nieuwe bewustzijn. Juist in deze tijd is een onderscheid van geesten en een christelijke ethiek en moraal hoe we met de digitale revolutie moeten omgaan van levensbelang. Dit des te meer omdat juist een nieuw wereldbewustzijn gepaard gaande met allerlei krachten, tekenen en bedrieglijke wonderen met allerlei verlokkende ongerechtigheid de komst van de wereldheerser de antichrist zullen begeleiden. (2Thes.2:9)

### Biotica

Om de planetaire hersenen te laten ontstaan moet de mens met de elektronische computers leren communiceren via bio-elektronische wijze. De eerste verbindingen tussen beiden zijn de toetsenborden, geheugens, en de infrarode afstandbediening waarbij de televisiecomputer al zappend een betoverend verlengstuk van onze vingers lijkt te zijn.

Maar ook de computermuis is een machtige stap verder, hierdoor kan met een klik op de gewenste plaats via een grafische koppeling een activiteit tot stand gebracht worden. Op deze wijze kan men tekeningen of voorwerpen in een virtuele ruimte brengen (bureaublad) en vensters en menu's openen.

Het modem verbindt de computers onderling als een gigantisch netwerk wat door de telefoon tot stand gebracht wordt. De volgende fase van de symbiose tussen mens en computer zal de spraakherkenning en de automatische dicteermachine zijn. Vergevoerd zijn handschriftherkenning, gebarenkennis, irisscanning, en fysionomie (gelaatsherkenning).

Stap voor stap 'leert' de computer de mens kennen. Dit proces gaat gemakkelijker omdat de snelheid en de capaciteit van computers gigantisch toenemen. De cyclische snelheid bedraagt momenteel twee gigahertz! Het aantal operaties per seconde twee miljard en de geheugencapaciteit van één chip twee miljard bits. De aansluiting van de hersenen van de mens op de computer is dichtbij.

Naast de al genoemde spraakherkenning wordt ook geëxperimenteerd met zogenaamde 'eye-trackers' Een onzichtbare infraroodbundel volgt alle oogbewegingen. Als bijvoorbeeld een piloot wat langer op een bepaalde plaats op zijn toetsenbord kijkt, kent de computer hieraan dezelfde waarde toe als een druk op de knop.

Een ander voorbeeld is de biocybernetische ondersteuning voor gehandicapten waarbij door middel van een hoofdband signalen draadloos een computer bedienen. Bio-elektrische impulsen op armen, benen en polsen worden door sensoren opgevangen die de computer activeren tot handelen, hierdoor krijgt men meer controle over de omgeving.

Onderzoekers in Wisconsin werken met 'netvlies-schilderen'. Hierbij dringt een uiterst zwakke laserstraal de pupil binnen om vervolgens digitale beelden rechtstreeks op het netvlies te tekenen. Deze halfgeleide minilasers worden op speciale brillen bevestigd. Men heeft zo geen beeldschermen meer nodig, want het binnenste van het oog is zelf beeldscherm geworden.

Niet alleen zichtbare beelden kunnen door de computer worden gecommuniceerd, ook gevoelens kunnen worden opgewekt bij het prikkelen van bepaalde hersengebieden. De meeste gevoelscentra van genot, vreugde of angst zijn bekend. Langs elektronische weg kunnen beelden en geluiden deze hersencentra direct via geïmplanteerde elektrodes via half-invasieve weg stimuleren. (3)

Met dergelijke hulpmiddelen verschijnt het spookbeeld van een nieuwe generatie drugs die we in Promise als een van de eerste in Nederland reeds aankondigden. (4) De elektronische drugs kunnen via chips gedigitaliseerd worden en bevatten gecomprimeerde sequenties (muziek, kleur, visioenen) die rechtstreeks met de huidige biofeedback apparatuur de bedoelde hersencentra kunnen prikkelen. Deze drug is puur digitaal! Onze vijf zintuigen worden misschien wel uitgebreid tot tien zintuigen.

Naast het gezicht, gehoor, de reuk, smaak en het gevoel ervaren we bijvoorbeeld ook zwaartekracht en versnelling. Biotische zintuigen zullen ons naar believen ontvankelijk maken voor bijvoorbeeld laagfrequente elektromagnetische stralen of radioactiviteit. Dit alles om ons 'spectrum' hoorbaar en voelbaar te verbeteren zodat we ons beter in de ruimte kunnen oriënteren. Door de interactie met digitale beelden en virtuele werelden is er tegenwoordig een zesde zintuig ontstaan.

Deze ontwikkelingen zullen de relaties tussen het imaginaire en de realiteit ingrijpend veranderen. Meer integratie zoals dat heet. Integratie in de betekenis van op de juiste wijze iets samenvoegen als wel in de betekenis van inwendig aanraken. In feite zegt men zijn alle intellectuele bezigheden, tactiele aanrakingen en ervaringen. Drie dimensionaliteit wordt niet alleen visueel bepaald maar vooral tactiel door de aanrakingen van ons lichaam.

Zo worden in de computerontwikkelingen van twee naar drie dimensies meegenomen en meegesleurd in de snelle ontwikkelingen van tactiele en zogenaamde force-feedback ervaringen die de computer ons kan laten voelen. Langzamerhand wordt ook steeds duidelijker dat aanraken niet alleen met de huid maar meer met het krachtenspel tussen alle zintuigen te maken heeft. Zo kan men tegenwoordig zintuiglijke items programmeren die de bewustzijnstoestand benaderen! (5) De bouw van K.I. kunstmatige intelligentie vordert gestaag!

De virtuele werkelijkheid: kloon en alomtegenwoordigheid

Een computer kan een virtuele ruimte scheppen waarin een gebruiker zich in een uit digitale beelden opgebouwde omgeving, kan bewegen en daarin kan handelen in de ervaring dat het echt is. Er zijn drie aspecten bij Virtual Reality (VR) te onderscheiden: onderdompeling, interactiviteit en navigatie.

Men draagt een visiohelm met daarin driedimensionale beelden die vanuit de computer digitaal bestuurd worden. Stereokoptelefoons van hoge kwaliteit laten ruimtelijke geluiden horen. Op de helm aangebrachte sensoren registreren de bewegingen van het hoofd, waardoor de computer al rekenend de gezichtshoek kan veranderen door nieuwe beelden, die ze daardoor samenstelt te laten zien. Doordat men speciale handschoenen en bewegingssensoren draagt ziet men op het beeldscherm beweegbare vingers verschijnen die bij de eigen handen lijken te behoren. Zo kan men verschillende elektronische voorwerpen 'vastpakken' die op echte voorwerpen lijken, schakelaars aan en uit zetten, motoren starten, hendels bedienen, machines besturen of zelfs een virtuele patiënt opereren.

Men kan ook een speciaal datapak aantrekken dat de bewegingen van de ledematen aan de computer doorgeeft. Verscheidene personen die zich op verschillende plaatsen bevinden kunnen dezelfde cyberspace 'betreden', elkaar 'zien' aanraken of op elkaar reageren en zo virtueel elkaar ontmoeten. Je kunt jezelf 'virtueel klonen' en op verschillende

plaatsen aanwezig zijn. Cyberseks en het 'wisselen van zelve' zou zich in de toekomst best wel eens tot de belangrijkste vorm van toekomstig amusement kunnen ontwikkelen!

#### Real time

Een andere factor die het toenemende mondiale bewustzijn dichterbij brengt is het feit dat de kloof tussen de communicatieve prikkel en de reactie daarop in hoog tempo overbrugd wordt. Ooit kostte het veel meer tijd informatie te verzenden dan om haar op te halen. Er zijn bedrijven die 's ochtends nieuws ontvangen, dat tegen de lunch alweer achterhaald is. Iedereen is in de ban om steeds sneller toegang te krijgen tot het huis, de zaak, relaties in binnen en buitenland. Het interval tussen actie en reactie wordt steeds kleiner. Hierdoor lijkt het mogelijk om de reacties over de gehele wereld op een lijn te krijgen.

De media leggen een tactiele deken van elektrostatische activiteit rondom onze planeet. De kleinste beweging in de wereldpolitiek of één effectenbeurs werkt gelijk door in het hypergevoelige beleggingsevenwicht over de gehele wereld. Alle computers reageren onmiddellijk. Na het nieuws van 11 september 2001 kwam er een 'zweepslag' die onmiddellijk over de gehele wereld te voelen was.

Maar ook buiten de aarde gaan de ontwikkelingen door. Dankzij de satelliet Pionier kunnen we een twee dimensionaal beeld van het oppervlak van Miranda, een van de manen van Uranus ontvangen en door de computer kunnen we hier een driedimensionale weergave van maken. Al met al worden het de elektronische media infosystemen die het bedrijven en instellingen op mega niveau mogelijk maken om voeling te houden met steeds grotere en complexere productie, distributie en transactiedomeinen.

#### Informatie en de psyche

George Orwell beschreef tientallen jaren geleden al in zijn boek 1984 over een gecontroleerde en gedrogeerde wereld. (6) William Gibson zag al dat dit een gedigitaliseerde wereld moest zijn toen hij het had over een wereld die in de cyberruimte moest worden ingeplugd. (7) In de film de matrix zien we al de verwarring tussen de 'echte' wereld en de virtuele wereld.

Jaron Lanier een van de eerste VR auteurs schreef aan Franc Biocca: "Ik denk dat één van de opvallendste facetten van een virtueel wereldsysteem waarin je de vrijheid, de keuzemogelijkheid hebt om de inhoud van de wereld in een handomdraai te veranderen is dat het onderscheid tussen je eigen lichaam en de rest van de wereld niet vaststaat. Als je het vanuit een VR perspectief bekijkt wordt het lichaam in principe gedefinieerd als dat onderdeel dat je even snel kunt bewegen als je kunt bedenken. In een virtuele wereld kun je in real time deuren op afstand opendoen, vulkanen aan de einder tot ontploffing brengen en noem maar op wat je kunt bedenken. Als je dat punt bereikt hebt is het niet gemakkelijk om de begrenzing van het lichaam nog precies te kunnen bepalen."(8)

Marshall McLuhan zei: "De elektrische snelheid heeft de neiging tijd en ruimte in het menselijk bewustzijn teloor te doen gaan. Het ene voorval beïnvloedt het andere zonder vertraging. Je zou de computer het elektrisch verlengstuk van het zenuwstelsel kunnen noemen dat het verenigde veld van organisch met elkaar verbonden structuren schept dat wij het huidige informatietijdperk noemen. Informatieverwerkende systemen als computers, satellieten en video's zijn verlengstukken van bepaalde cruciale psychologische eigenschappen van onze geest. In die zin zou men ze technologieën van de psyche of psychotechnologieën kunnen noemen.

Als we bijvoorbeeld voor de televisie zitten moeten we psychisch reageren, voor een radio is dat weer anders. Waar de televisie onze geest aftast tasten gecomputeriseerde opiniepeilingen ons 'sociale lichaam' af. Mede dank zij de computer is de televisieprogrammering door instant onderzoek netwerken en controlesystemen dichterbij ons dan de meeste denken. Peilingen, kijkcijfers, mailonderzoeken, surfgedrag, koopgedrag bepalen voor een groot deel onze psychologie van het gemiddelde. Als televisie, computer en internet bij indringende kwesties nog meer geïntegreerd zijn wordt de psychologische mening niet dóór ons maar vóór ons gevormd.

Opiniepeilingen hebben niet alleen een functie door een mening van groepen te formuleren maar kunnen onze persoonlijke meningen ook kneden of zelfs fabriceren. Op dezelfde manier waarop de elektronische media fysieke en geografische grenzen negeren, negeert de elektronische infostroom onze persoonlijke grenzen. De aftastende straal breekt onze psychologische afweermechanismen grotendeels af en ondermijnt de ommuring van onze privé-identiteit. Omdat de structuren van informatieverstrekende systemen ons denken beïnvloedt. ('The medium is the message')

scheppen psychotechnologieën de voorwaarde van een vergroot zelf dat aan het persoonlijke zelf ontspringt. (9) De elektronische wereldgeest komt dan dicht bij!

De wereldgeest, kosmos

Het elektronisch wereldbeeld wat opgebouwd wordt door de informatietechnologie is vooral een evolutionair, biochemisch en materialistisch beeld. Peter Scheele herinnert ons in het boek 'Degeneratie, het einde van een evolutietheorie' aan de wet van Midas: dit is het onvermogen om het hogere te ontdekken door de reductionistische manier waarop je naar de dingen kijkt.

Dit geldt voor het bestaan van een Creator een God die onafhankelijk van zijn schepping is. Materialisme verpakt in een neurologische, symbiotische, biochemische, chaostheorie is het ontkennen van het bestaan van het hoogste niveau, de geest en is een reductionisme dat het leven 'uitkleedt' tot op het laagste niveau, zodat je ondertussen merkt dat je niets meer overhoudt. (10) Als het leven alleen maar een complexe biochemische reactie is, bestaat er geen morele verantwoordelijkheid.

De geest van de mens laat zich niet wetenschappelijk inkaderen of meetbaar maken. De geest is alleen maar te ontdekken door de geest. (1Kor.2:6-16) Achter iedere informatie zit een geest van informatie. Digitaal beeld, geluid, frequenties en golflengten zijn alleen dragers van een boodschap. De geest achter biochemie en symbiotiek is niet in een spraakherkenningsysteem te vangen. Enkele morele gevaren die de zich ontwikkelende elektronische wereldgeest met zich mee brengt zijn:

#### 1) Autonomie

(Gen3:22-24) De mens lijkt zich te ontwikkelen tot een wezen wat steeds meer controle krijgt over zijn omgeving. De wereld lijkt steeds kleiner te worden. De mens lijkt goddelijke eigenschappen als: alomtegenwoordigheid, scheppingskracht te winnen en beperktheden en begrenscheden van zijn lichaam en bestaan te verliezen.

#### 2) Identiteitscrisis

Eenzijds leidt dat tot vergroting van het ik, anderzijds is er geen duidelijk onderscheid meer tussen God en mij en de rest van de wereld. Tussen werkelijkheid en Irrealiteit, tussen ruimte en grenzen van tijd. (Zie Rom1:18vv)

#### 3) Wereldbeeld

De mens wordt overspoeld zoals hierboven aangegeven met een materialistisch, reductionistisch, symbiotisch en evolutionerend wereldbeeld, waarin men zich steeds verder ontwikkelt van het besef dat we in Gods wereld leven en verantwoordelijkheid ten opzichte van Hem hebben af te leggen, hoe we met onszelf, de ander en Zijn schepping zijn omgegaan. De geest die in de wereld is en (tijdelijk) zich ontwikkelt is uit de liefde van God maar: begeerte des vleses, de begeerte der ogen en een hovaardig leven. (1Joh.2:15-16)

#### 4) Irrealiteit

Door het steeds meer vervagen van de grenzen tussen realiteit en virtualiteit. De V.R. (virtual reality) technologie is nog betrekkelijk primitief maar ontwikkelt zich explosief. Het wordt steeds gemakkelijker om het tijd en ruimte verloop tussen voornemen en uitvoering te verkleinen of zelfs tot real time te reduceren. Alles lijkt maakbaar. Nu is al een van de grootste problemen in de volksgezondheid het gegeven dat veel mensen in een waan leven.

Mensen hebben geen gezonde Bijbelse visie en evenwichtige balans tussen de aardse en geestelijke realiteit. (11) Veel mensen leven in een schijnwereld waarin ze gevlucht zijn met alle psychiatrische problemen van dien zoals: angsten, fobieën, depressies, (dwang)neuroses, schizofrenie of m.p.s. (meerpersoonlijkheidstoornis.) Alle schijnbare en maakbare realiteit zal hen verder in een gecontroleerde antichristelijke wereldgeest doen vluchten of verder splijten in hun menselijke persoonlijkheid.

## Toenemende machtsconcentratie

Kenmerken van het nieuwe elektronische wereldbewustzijn waren decentralisatie, globalisering, harmonisatie en machtsuitoefening. Doordat de computer de mens steeds beter leert kennen (bioscan, spraakherkenning, irisscan, geldverkeer, tijdverdrif, enquêtering, satelliet, video enz.) wordt tegelijk de controle over de individuele mens steeds gemakkelijker.

De bio-microchip is een computerchip die zowel een zender als ontvanger is. Met een lengte van een kwart inch (6,4mm) kan hij gemakkelijk met behulp van een injectiespuit worden ingebracht. Prof. Warwick, hoofd van het cybernetica department aan de universiteit van Reading, claimde de eerste mens te zijn in 1998 die een computerchip implanteerde in zijn lichaam. Nu al kan de kleine microchip 34 miljard unieke identificatie codes bevatten. De toekomstige chips zullen gedurende de ganse dag een continu signaal uitzenden dat de verblijfplaats van ieder mens zal traceren via de zogenaamde trackingstations. Frapant is dat de beste biologische plaats om de batterij door lichaamswarmte op te warmen is de rechter hand en het voorhoofd! (Terry Cook) Big Brother is watching you (Op.13:16-18)

De komende drie jaren zal overigens de 'numberless global society' zich ontwikkelen. Dit is het proces dat begonnen is met het systeem van internetnamen, wat afgerond zal worden in 2005. In dat jaar zullen de twee maatschappelijk belangrijkste nummerbastions, zijnde de telefoonnummers en de bankrekeningnummers vervangen worden door namen. Een artikel hierover in opdracht van de regering van de USA is te vinden op [www.the-icann-brief.net/downloads/enum.doc](http://www.the-icann-brief.net/downloads/enum.doc) DNS (Domain Name Systems) zal dan alle numeriek en alfa/numerieke codes (zoals beursfonds, vliegtuig en kentekenplaatcodes) gaan vervangen.

Vanaf 2005 zullen dus de naam-naar nummer vertaalsystemen (DNS) wereldwijd alle stromen informatie, telecommunicatie en geldverkeer volledig sturen. De organisatie die dit bestuurt heet de ICANN en staat voor 'Internet Corporation for Assigned Names and Numbers' (12). Daarnaast zal de toenemende maatschappelijke naamintegratie een steeds belangrijker duidelijk zichtbare invloed op de economie en maatschappij hebben. DNS is allang geen specifiek internet gebonden aangelegenheid meer, het wordt het belangrijkste facet van de communicatie industrie en financiële markten.

Door de overvloedige infostromen is de moderne mens steeds meer manipuleerbaar geworden. Het 'brainwashing' van volken is sinds de culturele revolutie van Mao met zijn zogenaamde infobombardementen en openbare schuldbelijdenissen steeds verder geperfectioneerd tot mondiaal niveau. De overste van de wereld fascineert, domineert en manipuleert de wereld steeds meer met een antichristelijke geest en zweept de volken en machthebbers der aarde op tegenover God tot autonomie. (Psalm2: 1-3)

## Verandering in paradigma

Door de nieuwe wereldgeest wordt de moderne mens snel een ander mens-wereld- en Godsbeeld geleerd. Door de beeldcultuur en andere manier van denken vervalt de mens steeds sneller tot consumptisme, controledwang, oppervlakkigheid en tot bevredigen van alle behoeftes. (Marc.7:20-23) De moderne mens wordt steeds gevoeliger voor mondiale prikkels van de elektronische wereldgeest. Dit leidt steeds minder tot 'zoeken', 'jagen', 'speuren', 'proeven' en 'smaken' van en naar de wil van God. (Ps.1:2, Ps.34)

Door een steeds grotere integratie van culturen, godsdiensten en volken wordt het Bijbelse Godsbeeld verder vervaagd. Ook Christenen vallen ten prooi aan een dwaalleer, aan de geest van snelle en gemakkelijke oplossingen en wonderen in plaats van een godsvruchtig leven in liefde en lijden waar men groeit in christelijke volwassenheid in afhankelijkheid van God. Men leert onder andere het slechten van bolwerken die tegen de kennis van God opgeworpen worden. (2Cor.10:5.6)

## Technosjamanisme

Nu al worden openlijk de technische mogelijkheden benut voor occulte experimenten waar de digitale drugs mensen ontvankelijk maken door een 'veranderd' bewustzijn voor contacten met demonische machten. Velen raken verslaafd aan het hele scala van virtuele ervaringen en cyberseks. Ik heb in een vorig artikel in Promise 17 jaargang uitgebreid bij

het fenomeen technosjamanisme stilgestaan.

De nieuwe wereld wordt uiteindelijk niet door de elektronische wereldgeest maar door de Here Jezus zelf tot stand gebracht. Getrouw en waarachtig en die vonnis velt en oorlog voert in gerechtigheid. Zijn Naam is : Het Woord Gods (Op.19:11,14) Laten we er dus ernst mee maken om tot zijn rust in te gaan, opdat niemand ten val komt en het voorbeeld van ongehoorzaamheid volgt. Want het Woord Gods is levend en krachtig en scherper dan enig tweesnijdend zwaard en het dringt door zó diep dat het vaneenscheidt ziel en geest, gewrichten en merg en het schift overleggingen en gedachten des harten en geen schepsel is voor Hem verborgen want alle dingen liggen open en ontbloot voor de ogen van Hem, voor wie wij rekenschap hebben af te leggen. (Hebr.4:11-13)

Gerard Feller

Notes:

- Derrick van de Kerckhove: De Huid van onze cultuur, Addison Wesley, Amsterdam , 1996, blz 7.
- Joel de Rosnay, De Symbiotische mens, Addison Wesley, Amsterdam 1998, blz 82
- Idem Biomuseproject blz 137
- Gerard Feller, LSD per computer Promise 1990
- Derrick de Kerckhove: blz 33
- Aldous Huxley: A brave new world George Orwell : 1980
- William Gibson, Neuromancer New York Ace Book 1984
- Jaron Lanier en Frank Biocca An Insiders's view
- Derrick de Kerckhove blz 180
- Peter M Scheele, Degeneratie het einde van de evolutietheorie.Buijten & Schipperheijn Amsterdam 1997-2000
- Dr. Kurt Blatter: Bijbels omgaan met stress deel 2 Uitgave Promise 1999
- Info over ICANN brief in Nederlands kunt u downloaden op [www.icann-brief.org/downloads/icann-brief.pdf](http://www.icann-brief.org/downloads/icann-brief.pdf) (of .txt/ htm/ doc)

april 2002