

SAMENVATTING (NEDERLANDS)

Door een klassiek fenomenologische bril bezien, ligt de culturele rol van technologie in het onthullen van eigenschappen en dimensies van de realiteit, die zonder haar bemiddeling niet gezien of ervaren zouden kunnen worden. Technologieën stellen met andere woorden nieuwe werelden open en vormen tevens een kader voor onze visies op de wereld. Dit proefschrift richt zich op interactieve virtuele werelden zoals deze tot uitdrukking komen in digitale simulaties en computerspellen. Mijn onderzoek is geïnspireerd door Martin Heideggers existentiële fenomenologie en zijn baanbrekende werk in het veld van techniekfilosofie en bouwt voort op de fenomenologische traditie. Meer in het bijzonder biedt dit proefschrift een analyse van en beschouwing op de effecten die dergelijke kunstmatige werelden hebben op menselijke ontologieën.

De doelstellingen van mijn onderzoek zijn

- het vaststellen van de expressieve potentie van interactieve digitale simulaties vanuit een post-fenomenologisch kader en
- het aanvullen van de huidige horizons van techniekfilosofie, mediastudies en gamewetenschap met de – tot op heden vaak onderbelicht gebleven – opvatting van digitale mediatie als ontologisch instrument en medium voor filosofisch denken. Het gaat daarbij om technologieën die in staat zijn om een alternatieve fenomenologie te realiseren, nieuwe wijzen van een interactief te ervaren causaliteit op te roepen en nieuwe filosofische concepten, hypotheses en experimenten te bewerkstelligen, die enkel in deze virtuele contexten voorkomen en ervaarbaar zijn.

In lijn met het geschetste theoretische kader, wordt de term ‘ontologie’ in dit proefschrift gebruikt om de rationalisatie van bepaalde relaties – die vormkrijgen tussen een zijnde en een wereld – aan te duiden. Deze opvatting van ‘ontologie’ veronderstelt een onoverkomelijke band tussen een zijnde en een wereld, een relatie die altijd wordt gekarakteriseerd door zowel biologische als historische aspecten. In navolging van Heidegger wordt de term ‘metafysica’ specifiek gebruikt om een familie van wereldbeelden te duiden, die voortkomt uit een theoretische instelling. Vanuit Heideggers perspectief bezien is de metafysica te begrijpen als een ontaard najagen van objectieve waarheid, hetgeen echter in de dominante methodes en doelen van het westerse denken werd miskend en nu een gebrekkige erfenis vormt die te boven moet worden gekomen.

De inspiratie die Heideggers werk voor mij vormt, is terug te zien in diverse elementen van mijn onderzoek. Dit is evident in het gehanteerde vocabulaire, maar ook in mijn streven om de onbevredigend beperkte perspectieven van de westerse denktraditie te boven te komen. Wanneer ik bijvoorbeeld de sociale en cognitieve effecten van een blootstelling aan interactieve virtuele werelden beschrijf, doe ik dat niet in termen van ‘breuken’, ‘revoluties’ of paradigmawisselingen. In plaats daarvan gebruik ik termen als ‘verandering’, ‘verschuiving’ en ‘te boven komen’ om de ontologische effecten – zoals ik deze waarneem in de voortgaande verspreiding van interactieve, digitale mediaties in sociale praktijken – te omschrijven. De term ‘te boven komen’ wordt toegepast in overeenkomst met Heidegger’s gebruik van dit concept en dient niet begrepen te worden in de dialectische betekenis van de Duitse term *Überwindung* (overwinning), maar als een genuanceerde combinatie van twee andere begrippen: *Andenken* (aandenken) en *Verwindung* (vervorming, verdraaiing, inlijving).

Hoe kan het ‘te boven komen’ van de traditionele beperkingen van de metafysische denkwijze volgens Heidegger worden bewerkstelligd? De vroege Heidegger meende in een teruggang naar de

pre-Socratische zoektocht naar filosofische waarheid de mogelijkheid van verlossing te herkennen. In zijn latere werken suggereert hij echter dat het ‘te boven komen’ van de metafysische horizon van het westerse denken geactualiseerd zou kunnen worden (indien dit al mogelijk is) in het toppunt van de metafysica: de technologie.

Geïnspireerd door verschillende aspecten van Heideggers vroege periode en door de openheid en de reflecties op technologie in zijn latere werk, **benadert mijn proefschrift digitale mediatie voornamelijk als een ontologisch instrument.** Vanuit dit standpunt worden mensen overigens niet opgevat als zijnden die ooit de mogelijkheid zullen hebben om zich te ‘bevrijden’ van hun kenmerkende eindigheid, hun fundamentele beperking in het ontwikkelen en structureren van het denken. Dit specifieke moment in de ontwikkeling van westerse civilisatie wordt evenwel begrepen als een periode waarin het menselijke ontwerpen – de aangeboren neiging om onze grenzen te overstijgen en onze eindigheid uit te stellen – de dominante achtergrond vormt voor de wederzijdse constitutie van mensen en technologie in hun afhankelijkheidsrelatie.

De fundamentele vraag die aan dit onderzoek ten grondslag ligt, is bijgevolge als volgt geformuleerd: **“Hoe kunnen digitaal gemedieerde simulaties de mens helpen de horizon van hun traditionele (pre-digitale) ontologieën ‘te boven te komen’ ?”**

Vanuit het geschetste perspectief zou het duidelijk moeten zijn dat het ‘te boven komen’ van traditionele menselijke ontologieën door middel van het gebruik van enige vorm van technologie (opgevat als ontwerpend ontologisch instrument), nooit begrepen dient te worden als het geheel en definitief ‘afstand doen’ van onze biologische erfenis en filosofische tradities. We moeten dit eerder opvatten als een ‘*Andenken-Verwinding*’: “a going-beyond that is both an acceptance (or ‘resignation’) and a ‘deepening’.” (Vattimo, 1991, xxvi). Meer in het bijzonder kunnen we stellen dat interactieve, digitale simulaties het mogelijk maken om de volgende twee specifieke aspecten die eigen zijn aan het menselijk bestaan (en die van oudsher de manier bepalen waarop de ontologie wordt gestructureerd en uitgebreid) ‘te boven te komen’:

1. Onze alledaagse en exclusieve betrokkenheid op de wereld, die als het ‘werkelijke’ te omschrijven valt.

Digitale simulaties worden begrepen als artefacten die toegang verlenen tot virtuele werelden die we door interactie begrijpen en die zowel zelfveranderlijk als in onze waarneming stabiel zijn. Zulke werelden zijn over het algemeen genomen causaal en ruimtelijk-tijdelijk onafhankelijk van de wereld die wij mensen als biologische wezen delen, hoewel ze – in de zin van wat een ouderlijke relatie genoemd kan worden – toch afhankelijk zijn van deze wereld voor hun bestaan. Werkend met (en binnen) de flexibele en programmeerbare werelden die computers voor ons beschikbaar maken, kunnen filosofen uit de eenentwintigste eeuw binnen gesimuleerde omgevingen op objectieve wijze ontologische alternatieven en filosofische stellingen creëren, ervaren en onthullen. Gepresenteerd als dergelijke virtuele ervaringen, zijn filosofische concepten en alternatieve fenomenologieën niet enkel toegankelijk zonder de mediatie van het subjectieve voorstellingsvermogen, maar bieden ze ook ruimte voor een nieuwe, projectieve dimensie, die ik aanduid met de term ‘*augmented* ontologie’.

2. De specifieke structuur van onze ‘positionaliteit’.

Wanneer we de antropologische perspectieven in Helmuth Plessner’s ‘positionaliteitstheorie’ aanpassen aan het tijdsperk van digitale technologieën, kunnen we interactieve digitale simulaties begrijpen als een mogelijkheid om onze aangeboren

lichaamsschema's met alternatieve virtuele *lichaamsschema's* uit te breiden. Voortvloeiend uit deze benadering, opent het voorgestelde perspectief op de techniekfilosofie een weg naar (en wordt het tevens aangevuld door) het ontwikkelen van een fenomenologische benadering van biometrie in samenhang met interactieve, digitale ervaringen.

Door op deze manier fundamentele aspecten van pre-digitale ontologieën te ontstijgen, openen interactieve ervaringen met virtuele werelden een ruimte waarin een nieuw type 'ontwerpend humanisme' mogelijk (en reeds in opkomst) is. Met andere woorden vat ik computers op als media die de bepaalde beperkingen en effecten van geschreven tekst als dominant medium voor de ontwikkeling en verspreiding van het denken 'te boven' kunnen komen.

In zijn boek *Experimental Phenomenology* (1986), schreef Don Ihde dat “[w]ithout entering into the doing, the basic thrust and import of phenomenology is likely to be misunderstood at the least or missed at the most.” (Ihde, 1986, 14) In overeenstemming met Ihde en in de overtuiging dat het werk van een digitale humanist noodzakelijkerwijs interdisciplinair en verweven met praktische bezigheden moet zijn, ontwikkelde ik een vraag met betrekking tot 'de digitale technologie en het projectief humanisme' en heb ik in detail een antwoord geformuleerd op een niet puur speculatieve, maar ook experimentele en generatieve wijze. De materiële activiteit van het 'doen' van filosofie, welke in mijn onderzoek wordt geopperd, bestaat in feite uit het ontwerpen en ontwikkelen van digitale interactieve ervaringen (met name in de vorm van video games) en het gebruik van dergelijke ervaringen voor drie met elkaar verbonden doelstellingen: als ontologische instrumenten, als nieuwe media die filosofische ideeën tot uitdrukking brengen en als een middel om het concept van inlijving in virtuele werelden te begrijpen.

Twee essentiële feiten maken dit onderzoek tot een vorm van een gematerialiseerde *praxis*, een wijze van 'doen':

1. mijn werk als een video game designer en video game ontwikkelaar, waarbij ik diverse (commerciële en experimentele) filosofische games heb gecreëerd, erop gericht om bepaalde concepten speelbaar te maken en alternatieve wereldbeelden op een interactieve wijze te openbaren, en
2. de ontwikkeling van een postfenomenologische benadering van een biometrisch-ondersteund design dat heeft geleid tot een gesubsidieerde opstart van het toegepaste onderzoeksproject *BD4CG – Biometric Design for Causal Games*, in samenwerking met de Universiteit van Antwerpen, België.

De praktische uitkomst van de hierboven samengevatte bezigheden en de diverse theoretische uitweidingen zijn opgenomen in mijn proefschrift, gepubliceerd in academische tijdschriften, gepresenteerd op academische of industriële conferenties en online verkrijgbaar gemaakt in zowel tekstuele alsook interactieve, ludieke vorm. Een complete lijst van gepubliceerd werk, video games en artikelen gebaseerd op dit onderzoek is te vinden in het aan mijn biografie gewijde gedeelte van dit boek.