

De derde golf



Wim.bertels@ucll.be

Nep nieuws waar iedereen in gelooft

Chronologie van het experiment [bewerken]

Jones beschrijft in zijn essay dat hij op de eerste dag van het experiment (maandag, 3 april 1967) zijn studenten een juiste manier van zitten leerde en een gedisciplineerde manier om de klas binnen te komen. Na enige oefening slaagden de leerlingen erin om binnen 30 seconden de klas binnen te komen en op een geruisloze manier te gaan zitten.

Op de tweede dag vormde hij de geschiedenisklas verder om tot een gedisciplineerde groep met een overheersend groepsgevoel. Ook introduceerde hij de naam *De Derde Golf*, verwijzend naar de veronderstelling dat in de **branding** van de zee een derde golf altijd krachtiger is dan de eerste en tweede. De leerlingen leerden vervolgens een groet die zij ook buiten de klas dienden te gebruiken om aan te geven dat zij onderdeel van *De Derde Golf* waren. De groet werd door alle leerlingen gebruikt.

Het experiment ging vanaf dit moment een eigen leven leiden: op de derde dag sloten ook leerlingen van buiten de geschiedenisklas zich aan. Leerlingen waren gemotiveerd, gedisciplineerd en presteerden significant beter. Lidmaatschapskaarten werden rondgedeeld en alle leden van *De Derde Golf* kregen opdrachten (zoals het ontwerpen van een vlag, het bewaken van de orde). Ook leerde Jones zijn leerlingen hoe ze anderen lid konden maken van de Derde Golf. Aan het eind van de derde dag was de aanhang gegroeid tot ruim 200 scholieren. Tot zijn verrassing begonnen leerlingen overtredingen van medeleerlingen te melden aan Jones.

Op de vierde dag leek de beweging uit de hand te lopen en besloot Jones om het te beëindigen. Hij kondigde aan dat *De Derde Golf* onderdeel was van een landelijke beweging en dat een kandidaat voor het landelijke leiderschap van de beweging zich de dag erop bekend zou maken.

?

- Wat vond je van ‘facebook en ik’

?

- Wat vond je van ‘humane tech’

?

- Zie je oplossingen?
- Heb je antwoorden?
- Heb je vragen?

Feiten?

- Kwestbaarheid maatschappij
 - ‘Wir haben ..
- Hedendaagse verbondenheid werkt in 2 richtingen
 - De gemiddelde mens lijkt hier slecht tegen gewapend
 - Gevaarlijke verslavende beloningssystemen > een sterk vertekend beeld op de wereld
- Hedendaagse voorbeelden?
- Rol al informaticus?

Humanetech stelling

The race for attention is eroding the pillars of our society.



Mental Health

The race to keep us on screen 24/7 makes it harder to disconnect, increasing stress, anxiety, and reducing sleep.

Our Children

The race to keep children's attention trains them to replace their self-worth with likes, encourages comparison with others, and creates the constant illusion of missing out.

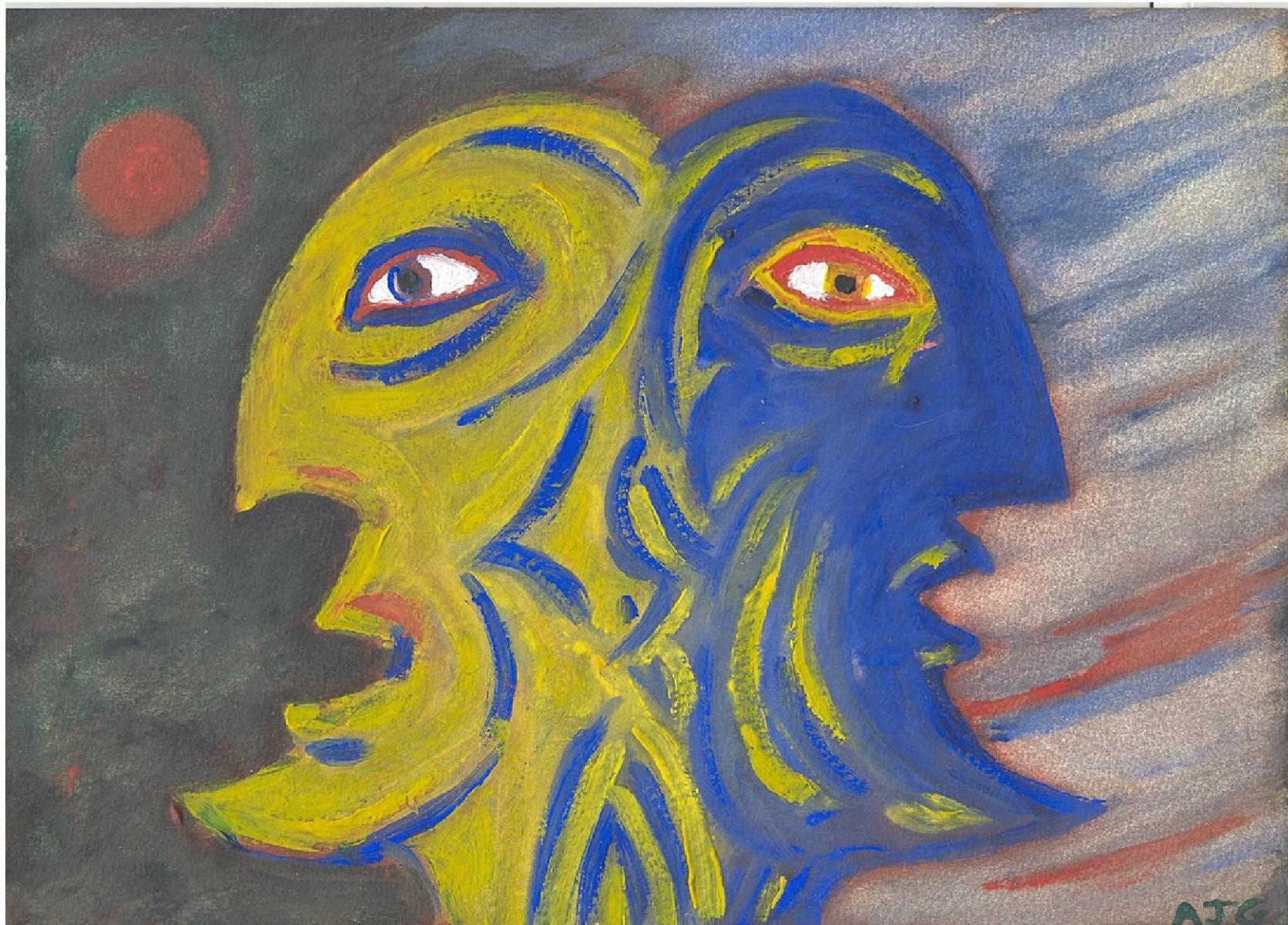
Social Relationships

The race for attention forces social media to prefer virtual interactions and rewards (likes, shares) on screens over face-to-face community.

Democracy

Social media rewards outrage, false facts, and filter bubbles – which are better at capturing attention – and divides us so we can no longer agree on truth.

Sociaal..?



Feiten

- **Wat is de onderliggende drijfveer?**
- Welke webpagina's met informatie bezoek je?
 - Bv VRT?
 - <https://mondediplo.com/>
 - <https://www.theguardian.com/international>
 - ..
 - Niet altijd zo duidelijk als <https://www.blik.be/>
 - <https://www.hln.be/>
 - Blogs?
 - Sociale media
 - ..
 - Vertrouwen!
- Gratis (en gesloten), dan ..
 - “Als het product gratis en gesloten is, dan bij je zelf het product” ($(p \rightarrow q) \leftrightarrow (\neg q \rightarrow \neg p)$) $(a \wedge b) \leftrightarrow \neg(a \vee b)$)
 - “Als je zelf niet het product bent, dan is product betalend of open.” (niet omgekeerd)
- Verantwoording?
- Van lokaal > nationaal > globaal

AI?

- De zeven menselijke hoofdzonden en een krachtig wapen?
 - (ijdelheid, hebzucht, wellust, jaloezie, vraatzucht, woede, luiheid)
- Kan AI:
 - Liegen?
 - Beïnvloeden?
 - Bewust zijn?
 - ..
- (Versus voordelen AI)

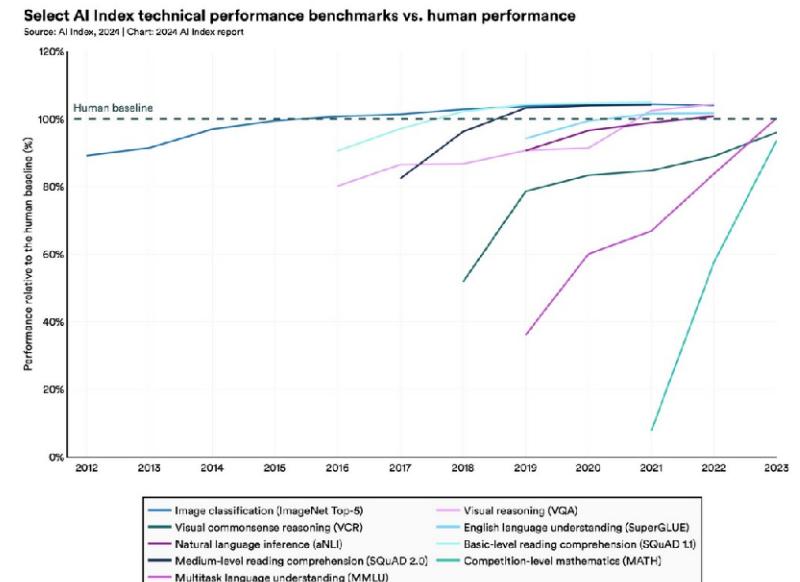
AI?

- Evolutie kunstmatige intelligentie
 - Nivo dat de mens overstijgd
 - Globaal inter-net
 - Connectie met agents, virtueel en fysiek

Neurale Netwerken

Hersen vs Computer

• Bewerkingseenheden	• 10^{11} Neuronen	• 1 CPU, 10^5 Gates
• Geheugen	• 10^{11} Neuronen 10^{14} Synapsen	• 10^{10} bits RAM, 10^{12} bits DISK
• Cyclus tijd	• 10^{-3} sec	• 10^{-8} sec
• Bandbreedte	• 10^{14} bits/sec	• 10^9 bits/sec
• Neuron updates/sec	• 10^{14}	• 10^5



Referenties

- https://nl.wikipedia.org/wiki/De_Derde_Golf
- <http://humanetech.com>
- <https://www.vrt.be/vrtnu/a-z/facebook-en-ik/>
- Frontline: The Facebook Dilemma (EN)
- Ted Talk: How a handful of tech companies control billions of minds every day (EN)
- <https://aiindex.stanford.edu/report/>
- Capita Selecta 2003-2004, Sessie AI, KHLeuven, W.Bertels en G.Dierick

Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International Public License