



Faculteit Psychologie en
Pedagogische Wetenschappen
Academiejaar 2005-2006

De toekomst van hulpverlening

Beeldvorming in sciencefiction film

Promotor: Ronald Soetaert

Tine Lievrouw

Proef ingediend tot het behalen van de titel 'Master in Sociaal Werk'.

De toekomst van hulpverlening

Beeldvorming in sciencefiction film

ABSTRACT *Als studente Master in Sociaal Werk intrigeert me de toekomst van hulpverlening. Enkele trends, zoals de intrede van de marktlogica en de technologie, onderzoek ik in (academische) literatuur. Deze brengen me op het spoor van enkele consequenties die hieraan verbonden worden. De trends en consequenties onderzoek ik in fictieverhalen, en met name in de beeldvorming van enkele populaire (social) sciencefiction films. Na de theoretische omkadering van deze concepten, analyseer ik tien films diepgaand aan de hand van relevante dialogen en scènes. Dertien films vormen een bijkomende illustratie voor de erin geïnterpreteerde ideologieën. Om de bevindingen meer kracht bij te zetten, geef ik enkele recepties weer vanuit een online forumdiscussie.*

De bedoeling van dit artikel is ten eerste om aan te tonen hoe hulpverlening in sciencefiction films gerepresenteerd wordt en welke boodschappen we erin lijken terug te vinden. Ten tweede toont dit artikel hoe het genre het debat kan openen omtrent het heden en de toekomst van hulpverlening.

Inleiding

"Ik ben niet geïnteresseerd in het verleden. Ik ben geïnteresseerd in de toekomst, want daar verwacht ik de rest van mijn leven te vertoeven."

(Charles F. Kettering, 1876-1958)

Het bovenstaande citaat van de sociale filosoof Charles F. Kettering verwoordt perfect de ingesteldheid waarmee ik dit artikel aanvat. Ook houd ik er de persoonlijke visie op na dat ideeën en verwachtingen omtrent de toekomst het heden bevragen, uitdagen en het zelfs als een soort 'self-fulfilling prophecy' richting geven. Een bewustzijn omtrent een mogelijke toekomst van hulpverlening infiltreert en vormt dus het heden en juist daarom is deze studie relevant. Zo stelt 'The Centre for Future Studies': *"We explore the geography of time. We scan the horizon to identify the contours of change and their likely consequences, five to fifty years ahead. We aim to give our clients a strategic advantage by mapping the critical pathways to the future because tomorrow's success is today's strategy"* (Centre For Future Studies, 2006).

Tal van bronnen zoals 'weblogs' (vb. Cultstud), krantenartikels, documentaires en internetsites wakkeren mijn interesse in de toekomst van hulpverlening aan, doordat deze zorgvuldig de controverses omtrent emo-elektronica, onlinehulp en technologie bediscussiëren. Ook in de voortgezette academische opleiding 'Master in Sociaal Werk'

worden enkele alarmerende trends, zoals onder andere de economisering en de digitalisering van het sociaal werk, aangekaart in de wetenschappelijke literatuur.

Deze trends intrigeren me en vooral hun voorspelde negatieve consequenties, zoals de bureaucratisering, de commercialisering en het toenemend belang van technologie binnen de hulpverlening, blijven nazinderen. In oktober 2005 zag ik de film 'Eternal Sunshine of a spotless mind' (Gondry, 2004). Deze sciencefiction film katapulteert hulpverlening naar een toekomst en representeert er deze als quasi-overbodig, doordat pijnlijke ervaringen simpelweg 'gedeletet' kunnen worden door een computertechnicus. Zo ontstaat het idee om de trends met hun alarmerende consequenties voor het sociaal werk te verbinden met de betreffende beeldvorming in sciencefiction films.

Dit is geen evidente samenvoeging en ze lijkt misschien zelfs vergezocht, want het idee stoot vaak op heel wat wenkbrauwgefrons en ongeloof. Binnen de Sciencefiction Studies vind ik hieromtrent slechts één abstract van een artikel van Gerlach & Hamilton (2003). Ze omschrijven hun onderzoek als volgt: "*The intellectual encounter between the social sciences and science fiction has been rich and varied. This introduction examines how SF literature, SF criticism, and social science theory and practice have intersected and influenced each other. We suggest a four-part typology, analyzing how the social sciences have employed SF, how SF has dealt with the social, how SF criticism has addressed social theory, and how science fiction has itself emerged as a social science methodology. The interdisciplinary conversation between the social sciences and SF literature and criticism recognizes ethical and methodological resources for opening up important social questions*" (Gerlach & Hamilton, 2003:161). Dit onderzoek sterkt me in de overtuiging dat de verbinding tussen sciencefiction en hulpverlening een interessant gegeven is. Dit door de creatieve vrijheid en de retorische kracht die het fictionele genre als postmoderne drager van betekenis veronderstelt.

Zo poog ik het debat en de reflectie over een mogelijke toekomst van hulpverlening te stimuleren. Of zoals Herman (1996) het stelt: "*Ik hoop vurig dat deze op papier gestolde gedachten de vruchtbare aanzet mogen zijn tot verdere discussie en reflectie over de grondslagen en de toekomst van een stiel die mij zeer dierbaar is*" (Herman, 1996: 9). Hij omschrijft heel adequaat de doelstelling van dit artikel, dat reeds verwezenlijkt is in een kleinschalig online receptieonderzoek. In de woorden van France & Wiles (1997): "*In order to try and control risks the future is continually drawn into the present by means of the reflexive organization of knowledge*" (France & Wiles, 1997: 65).

Dit artikel is opgebouwd uit twee delen. Een eerste deel is theoretisch van aard en bevat drie onderdelen. Eerst bespreek ik wat hulpverlening inhoudt en welke trends en bijhorende consequenties bevraagd worden binnen de (academische) literatuur. Ik positioneer me in de discussie door telkens positieve en negatieve aspecten te belichten. Ik ben echter geïnteresseerd in de toekomst van deze trends en daarom zoek ik futuristische verhalen omtrent hulpverlening. Deze vind ik in sciencefiction films en vooral in populaire (social) sciencefictionfilms (dewelke ik in het tweede onderdeel

legitimer als valide bron voor wetenschappelijk onderzoek). Deze social sciencefictionfilms dienen we vervolgens op een bepaalde manier te 'lezen' en te onderzoeken. Welke concepten en instrumenten ik hiervoor gebruik, kan u lezen in het derde theoretische onderdeel.

Het tweede onderzoeksmatige deel bevat ten eerste de duiding van het concrete onderzoeksopzet waar ik de dataset verantwoord en het gebruikte analysemodel grondig verduidelijk. Daarna volgt het eigenlijke onderzoek, met dialogen en scènes die iets meer vertellen over de beeldvorming van hulpverlening in de toekomst.

Ik vul deze interpretaties aan met eventuele inzichten uit het online receptieonderzoek. Ik besluit dit tweede onderdeel met enkele conclusies gebaseerd op de films die ik onderzoek.

Deze verkregen inzichten plaats ik tot slot in wisselwerking met bevindingen vanuit de (academische) literatuur binnen de algemene conclusies. Daar vindt u een antwoord terug op de onderzoeksvragen en enkele suggesties voor vervolgonderzoek.

1 Hulpverlening in de literatuur

1.1 Definiëring

Hulpverlening is één vorm of taak van sociaal werk en wordt op oneindig veel manieren omschreven. Zo definieert Maria Bouverne-De Bie (2005) sociaal werk als: *"Het geheel van systematische en intentionele pedagogische interventies gericht op het ondersteunen van individuen en groepen in hun sociale en culturele ontplooiing"* (Bouverne-De Bie, 2005). Een hulpverleningsrelatie is volgens Herman (1996): *"Een hartelijke en functionele werkverhouding waarbinnen de maatschappelijk werker optreedt met professioneel gezag en waarin ook ruimte wordt gelaten voor vertrouwd dialogaal contact en ontmoeting"* (Herman, 1996: 57). Breda e.a. (1995) dichten de hulpverlener een persoonlijke scheppingskracht en individuele verfijnde intuïtie toe. De 'Nederlandse Vereniging van de Maatschappelijk Werker' (1999) beschrijft de functie van hulpverlening als: *"De functie van het werk is mensen te ondersteunen bij het oplossen van en omgaan met problemen en verstoringen in hun functioneren in wisselwerking met hun sociale omgeving. De maatschappelijk werker beoogt met zijn hulpverlening het sociaal functioneren van personen of de wisselwerking tussen personen en hun sociale omgeving te verbeteren. De realisering van dit doel vormt een gezamenlijke activiteit van de maatschappelijk werker en de betrokkene(n)"* (NVMW, 1999). *"Deze relatie met de sociale omgeving kan voor problemen zorgen, iets wat zich binnen onze complexer wordende samenleving steeds vaker voordoet"* (Wikipedia, 2006).

Hulpverlening, als onderdeel van sociaal werk, is dus een ondersteunende, voorwaardenscheppende en communicatieve activiteit, die cliënten in de mogelijkheid stelt om adequater om te gaan met problemen in een bepaalde sociale omgeving.

Deze omgeving is uiteraard sterk veranderd sinds het ontstaan van het beroep en beïnvloedt op zijn beurt de hulpverlening. Er zijn namelijk trends en deze cluster ik onder twee noemers. Onder elke noemer beschrijf ik zowel positieve als negatieve consequenties die vaak aan deze trends worden verbonden.

Als methode gebruik ik de 'monitoringsmethodologie' van Hogendoorn (2003). Deze onderzoeksbenadering scant de horizon van hulpverlening in de academische literatuur met als centrale vraagstelling: welke maatschappelijke ontwikkelingen doen zich voor die van belang kunnen zijn voor een organisatie, en hoe voltrekken deze zich dan?

Op die manier schets ik twee trends met hun bekommernissen en spanningsvelden. Ik pretendeer geen volledigheid noch een oplossing te bieden, maar streef een aanzet tot discussie na.

1.2 Trend 1: De hulpverlener als één speler op de markt van welzijn en geluk

De eerste trend valt uiteen in twee subtrends. De hulpverlening is ten eerste volgens Achterhuis (1979) een markt van welzijn en geluk. De 'problemenmarkt' reduceert volgens hem hulpverlening tot een verhulling van de marktlogica. Ondanks de gedateerdheid van zijn postulaat (1979), durf ik te stellen dat de hierin beschreven inzichten actueel en nog steeds van toepassing zijn.

Een tweede subtrend houdt in dat de hulpverlener slechts één speler lijkt op die markt.

1.2.1 De markt van welzijn en geluk

De marktlogica is volgens Achterhuis (1979) een importartikel uit de Verenigde Staten en drong midden jaren '70 het jargon en de organisatie van hulpverlening binnen. Het opkomend overwicht van deze logica is handig, aangezien de subsidiërende overheid kampt met financiële tekorten. Subsidies voor hulpverlening zijn niet meer vanzelfsprekend. De missie, visie en werkwijze dienen volgens de regels omschreven te worden in meetbare protocollen en procedures, zodat de efficiëntie en effectiviteit ervan gegarandeerd is, zoals in het 'Kwaliteitshandboek' bijvoorbeeld nog steeds het credo is. Deze verplichte 'bewijzen van goede dienstverlening' bevorderen de kwaliteit, de transparantie en het bewustzijn van het werk, maar zorgen er ook voor dat steeds meer tijd gependeed wordt aan indirect cliëntgericht werk. Achterhuis (1979) omschrijft dit als: "*Het welzijnswerk als cliënt van zichzelf*" (Achterhuis, 1979: 128), waarmee hij bedoelt dat hulpverleners steeds meer tijd besteden aan secure omschrijvingen van hun werkzaamheden, in plaats van zich te focussen op concrete interactie mét cliënten.

Deze vast omschreven procedures veronderstellen vervolgens standaardisering, instrumentalisering (Fret, 2005) en bureaucrativering van het werk. Van Dijk (1997) omschrijft dit als 'de controlerevolutie'; waarvan scherpe taakverdeling, rationalisatie en tijdssynchronisatie de centrale kenmerken zijn. Herman (1996) vraagt zich (terecht) af als deze nieuwe zakelijkheid een dictaat is van onze prestatie maatschappij. Want maatschappelijk werk is toch meer dan het instrumenteel uitvoeren van een waarschijnlijke resultaatsberekening?

Deze zakelijkheid heeft voordelen, maar vervreemdt volgens mij de hulpverleners van hun creatieve vrijheid om flexibel, uniek en persoonsgebonden om te gaan met cliënten. Ook Herman (1996) ziet hulpverlening veranderen van een dialogale en empathische bezigheid naar een technisch-professionele bedrijvigheid die bedrijfsmatig, planmatig en projectmatig wordt gereguleerd en gecontroleerd. De marktlogica dwingt zo hulpverleners in een technische professionaliteit en in een korset, hetgeen Dominelli & Hoogvelt (1996) ludiek verwoorden als 'de stopwatchzorg', waar 'just-in-time packages of care' aan cliënten worden geleverd.

De hulpverlener wordt, kortom, een navelstarende en vooral afstandelijke manager van welomschreven zorgprocedures en protocollen. Bovendien durft hij vaak minder creatief op te treden, door de hete adem van de subsidiërende (en controlerende) overheid.

Als alternatief promoot Achterhuis (1979) een politiek bewuste sociaal werker die horizontale, empathische en natuurlijke levensbanden aanknoopt mét zijn cliënten en die zich niet laat verleiden tot bureaucratische panoptische controlemechanismen.

1.2.2 De hulpverlener als één speler op de markt van welzijn en geluk

Het open en liberaal karakter van de mercantiele logica lokt vervolgens nieuwe spelers naar deze markt. Commercieel getinte welzijnsinitiatieven hopen op een stuk van de socio-profit koek, want "*geestelijke gezondheidszorg is big business*" (Achterhuis, 1979: 165). Ze ronselen cliënten en worden erkend door de overheid, die zo een (klein) oogje in het zeil kan houden. Iedereen die voldoende kapitaalkrachtig is, kan terecht bij deze dure en vaak zeer kwalitatieve welzijnsinitiatieven. Daar wringt echter het schoentje. Herman (1996) stelt dat deze dictatuur van de markt een sociaal slagveld creëert, doordat minder gegoede cliënten hierop geen beroep kunnen doen. Deze komen op ellenlange wachtlijsten van overheidsinitiatieven terecht, worden verkeerd doorverwezen of soms gewoon vergeten.

Wie het wel kan betalen stelt zich vervolgens op als een kieskeurige, calculerende en mondige klant. Hij is immers koning en heeft er bovendien veel geld voor over om al zijn noden en behoeften te bevredigen. Notredame (1990-1994) spreekt in dit opzicht over 'een uitwaaiing van welzijnsbehoeften'. Hiermee bedoelt hij dat deze klanten soms met imaginaire (luxe)behoeften bij hulpverleners aankloppen en blind (lijken te) zijn voor (echte) problemen zoals kansarmoede, racisme, geweld, enzovoort. Achterhuis (1979) omschrijft deze klanten als 'hedonistische zorgconsumenten' doordat ze een consumptief verlangen hebben naar een comfortverhogend sociaal (wegwerp)product in een soort zelfbedienings- voorzieningensupermarkt of sociaal lunapark (Achterhuis, 1979: 90). De marktlogica, en diens op handel geïnspireerd pantheïsme, tast bijgevolg de bedoeling van hulpverlening aan. Dankzij de productie van immateriële behoeften, wordt de kwaliteit van het bestaan nu ook winstgevend gemaakt.

Als alternatief voor de commercialisering van hulpverlening en deze 'commodity fetishism' (Ferguson & Golding, 1997) van cliënten, maant Achterhuis (1979) maatschappelijk werkers aan om de verantwoordelijkheid blijvend op te nemen voor de zwaksten, om zo niet gedomesticeerd te worden tot veredelde winkeliers of glatte leveranciers in sociale cosmetica.

1.3 Trend 2: De hulpverlener als sociale technolog

Deze tweede trend introduceerde zich in de jaren '90 en deel ik ook op in twee subcategorieën. Technologieën zoals onder andere 'Artificial Intelligence' en computers bespreek ik in een eerste subcategorie. Informatie en Communicatietechnologieën (ICT) zoals internet, beschouw ik in een meer specifieke tweede.

Het begrip 'sociale technolog' is afkomstig van T.T. Ten Have (1991). Hij stelt: *"Naarmate de technologie een belangrijker plaats in de samenleving gaat innemen, krijgt ook de sociale technologie gelegenheid zich te ontwikkelen. In een tijd van toenemende rationaliteit en verwetenschappelijking worden tevens sociale technieken ingezet om de gestelde doeleinden zo efficiënt mogelijk te bereiken"* (Ten Have, 1991: 90). In dit stuk ga ik dus na welke rol en gevolgen technologieën of sociale technieken kunnen hebben voor hulpverlening, zoals het technologisch aspectenonderzoek van Van Dijk (1997) ook vooropstelt.

1.3.1 Technologie in hulpverlening

"Technology is enmeshed in the material and symbolic practices of society" (Curran & Morley, 1996: 50) en sluipt exponentieel binnen in de socio-profit sector als een relevant hulpmiddel. Zo bewijst het elektronisch zorgdossier bijvoorbeeld, dat computers hulpverleners heel wat papierwerk en telefoongesprekken kunnen besparen. Zo denk ik ook spontaan aan transporttechnologieën, die het werk van menig bejaarden- en gehandicaptenhelpers (letterlijk) verlichten. Abascal & Nicolle (2005) stellen bijvoorbeeld: *"Computers can also assist the disabled user to control assistive robotic arms"* (Abascal & Nicolle, 2005: 485). In Japan is er zelfs een afzetmarkt voor knuffelrobots en robohuisdieren, die als surrogaat voor gezelschap kunnen dienen...

Emo-elektronica, of het gebruik van technologie als hulpmiddel om de (psychische) behoeften van mensen te bevredigen, beslaat deze eerste algemene categorie.

Nog steeds woedt een hevige discussie tussen diegenen die technologie optimistisch (en positivistisch) benaderen en diegenen die vanuit sociologische overwegingen er eerder pessimistisch tegenaan kijken. Ik poog uit te gaan van het technologisch interactionisme (De Jonghe, 2006) dat als derde mogelijkheid balanceert tussen deze uitersten. Deze benadering wenst de voordelen van technologie 'ten goede' te benutten, of ten minste het debat hieromtrent te verrijken en open te houden. Curran & Morley (1996) omschrijven deze tussenweg als: *'Describing the possibilities of some of the more creative and playful uses of technology.'*

Een technologische optimist, zoals bijvoorbeeld de beeldende kunstenaar Patricia Peccinini (2004), beschouwt technologie als dé oplossing voor vele, zonet alle (sociale) problemen: *"In the western world, we have a long history of looking to new technologies to find a rapid fix to a difficult problem"* (Peccinini, 2004). Dautenhahn (1998) ontwerpt 'socially intelligent agents' (SIA), die onderlinge relaties kunnen aanknopen. Hij

onderzoekt: "*How social agent technology and human (social) cognition can co-evolve and co-adapt and result in new forms of sociality*" (Dautenhahn, 1998: 573). Hij acht de 'SIA's' als het resultaat van de antropomorferende neigingen van de mens. Sommige optimisten redeneren (veel) verder, zoals 'Transcedo' (2006), de Nederlandse Transhumanisten Vereniging. Zij wensen (tot nu toe nog onbestaande) technologieën te gebruiken om een back-up te maken van hun gedachten op een kunstmatig medium. Dit verwoorden ze als zichzelf 'uploaden' en is volgens hen de ideale toestand van een 'post-human'. Op hun internetsite vind ik enkele treffende citaten: "*Iemand in een kunstmatig medium zal dan bijvoorbeeld ook omgevingssimulaties kunnen draaien die de huidige wereld simuleren. Deze virtuele wereld zal voor hem niet te onderscheiden zijn van de echte wereld (indien gewenst). Echter zo'n virtuele realiteit zal enorm veel voordelen hebben tegenover de fysieke wereld...*" (Transcedo, 2006). Verder filosoferen ze: "*De technologische vooruitgang de menselijke beschaving zal veranderen op een extreem diepgaande manier. Misschien door het creëren van onbeperkte levensduur, misschien door het continu kunnen opwekken van positieve emoties. Misschien door de hele mensheid te elimineren. Misschien door ons naar een virtuele werkelijkheid te uploaden, of door ons compleet op het zijspoor te plaatsen na de komst van superieure kunstmatige intelligenties*" (Transcedo, 2006).

Stel nu dat we dankzij deze (nog steeds fictionele) technologie inderdaad constant positieve emoties kunnen opwekken, zoals het voorgaande citaat veronderstelt, waar precies ligt dan nog de rol van hulpverlening?

Een subgroep binnen deze transhumanisten zijn de 'Extropisten' die op diezelfde site ook enkele opvallende uitspraken doen. Zij denken dat: "*Technologie ons kan helpen de biologische, genetische en neurologische limieten te overschrijden*" (Transcedo, 2006). Kortom, volgens deze twee filosofische stromingen wordt de mens een onsterfelijke, lichaamloze en kunstmatige 'altijd gelukkige' intelligentie dankzij technologie.

Enkele technologische pessimisten bieden hevig weerwerk tegen de antropomorfering van A.I. en de technologisering van het menselijk lichaam.

Parasuraman & Mouloua (1996) hebben het over: "*The concerned voices of those who see the potential danger in adaptive automation evolving from a technological impetus instead of a human centered design philosophy*" (Parasuraman & Mouloua, 1996: 112). Zo stellen ze dat: "*A.I. was sold as the technological fix to the social problems caused by the top-down hierarchy of fordism*" (Parasuraman & Mouloua, 1996: 169). De sociologisch geïnspireerde Adam (1998), denkt dat: "*The role of AI should be thought of in terms of creating a social prosthesis rather than an artificial brain*" (Adam, 1998: 59). Ook Dahre (2004) onderzoekt de sociale consequenties van biotechnologie in een 'post-human society' en Sreberny (2005) documenteert de limieten van een technologische aanpak. In het essay 'Fear of losing our souls' onderzoekt Daniel Chandler (2006) 'the portrayal of technology in literature and film' en stelt hij dat: "*Most writers agree that there is a price to be paid for our use of machines as a loss of freedom, individuality, creativity, intuition, love and humour...fearing that the use of technology introduces iron*

into the soul" (Chandler, 2006). Berg (1999) en Castells (2000) verwerpen tenslotte het idee dat technologische innovaties alle sociale problemen kunnen oplossen.

Het maatschappelijk debat omtrent de impact van technologieën (zoals A.I. en robots) op hulpverlening lijkt miniem en zijdelings. Daarom baken ik vervolgens technologie specifiek af door na te gaan welke rol ICT (en vooral internet) in hulpverlening kan spelen. Ondanks de overvloed aan informatie hieromtrent, bespreek ik slechts enkele bronnen die relevant zijn binnen de probleemstelling.

1.3.2 ICT in hulpverlening

Negroponce (1996) doopt de jaren '90 als 'the digital era' en Chandrashekhara, Cutinha & Nikam (2004) spreken over 'an information centered society'. Steeds meer interactie, informatie, entertainment en educatie wordt 'gratis'¹ aangeboden op het 'World Wide Web'. Deze binaire uitwisseling raakt ook de manier waarop hulp wordt verleend, zoals het debat rondom 'digitale hulpverlening' illustreert. Dit houdt in dat hulpvragers ofwel via email ondersteunende begeleiding wensen, ofwel 'online' interactief kunnen 'chatten' met professionele en quasi-professionele hulpverleners (bijvoorbeeld op Teleonthaal.be). De volgende reclame voor de professionele hulpverleningsite 'MaatschappelijkWerkonline.be' verwoordt de bedoeling van digitale hulpverlening als volgt: "*Maatschappelijk Werk Online biedt je hulpverlening door middel van een digitaal luisterend oor. Ieder mens heeft zijn voorkeur voor een bepaalde manier van communiceren. Maatschappelijk werkers zijn vooral gericht op 'praten', bij voorkeur samen met de cliënt in een spreekkamer. Dat is wat ons betreft ook een zeer goede manier. Maar sommige mensen voeren liever telefonisch een gesprek en anderen hebben een voorkeur voor schrijven. Het grote voordeel van schrijven over je problemen is, dat je het vanuit je eigen huis kan doen, op het moment van de dag dat jou het beste uitkomt en je kunt het nog eens nalezen. Maatschappelijk Werk Online geeft een nieuwe manier van hulpverlening gestalte, vanuit de overtuiging dat hulpverlening via internet en e-mail een goede vorm van hulpverlening is en een aanvulling is op de bestaande hulpverleningsmogelijkheden*" (MaatschappelijkWerkOnline, 2006).

Digitale hulpverlening is dus (volgens hen) een flexibele aanvulling op bestaande face-to-face professionele hulpverlening, omdat sociale behoeften bevredigd kunnen worden op zelfgekozen plaatsen en 24 uur op 24. Ook Van Dijk (1997) ziet internet als: "*Een partner die een aantal psychische en sociale behoeften kan bevredigen en als een krachtig projectief medium, een tweede Ik waarin de mens een (gewenste) identiteit van zichzelf kan projecteren*" (Van Dijk, 1997: 238). Aangezien internet een metgezel en een

¹ Ik plaats gratis tussen haakjes aangezien enkel bezitters van een computer, een internetverbinding en de nodige vaardigheden hierop beroep kunnen doen. Dit is lang niet voor iedereen het geval, zoals onderzoeken over de 'digitale kloof' bewijzen. Omtrent deze 'digital divide' met zijn digibeten is reeds veel inkt gevloeid, doch valt buiten het bestek van het artikel.

surrogaat voor gezelschap kan zijn is ook volgens Theeuwes (1999) het rendement op het menselijk kapitaal groter.

Read & Blackburn (2005) onderzoeken de perceptie van cliënten die een beroep doen op dergelijke digitale hulpverlening en merken toch enkele nadelen op. Ook Theeuwes (1999) stelt dat: *"ICT (nog) geen goed substituut is voor moeilijke cognitieve vaardigheden en zeker niet voor people skills"* (Theeuwes, 1999: 160). Berg (1999) treedt dit bij en schrijft dat een elektronische conversatie het nooit zal halen op een face-fo-face interactie tussen twee mensen van vlees en bloed. Van Dijk (1997) ziet hulpverlening in het ICT tijdperk als een soort virtueel loket met multifunctionele ambtenaren. De hulpverlener dient echter meer te zijn dan een onpersoonlijke technet en klavierslaaf. *"Een ander gevolg is dat de traditionele dienstverlening, die gebaseerd was op een min of meer informeel onderhandelingsproces tussen personen, vervangen wordt door een elektronische dienstverlening volgens een voorgeprogrammeerde behandeling met minder onderhandelingsruimte"* (Van Dijk, 1997: 119). Berg (1999) merkt ook op dat de digitalisering de rol van hulpverleners kan veranderen door de zogenaamde 'democratisering van kennis'. Hiermee bedoelt hij dat cliënten steeds meer gebruik maken van 'electronic first aid'. Dit zal hulpverleners veranderen in informatiebemiddelaars en case-managers, die cliënten doorheen het web van hulp en kennis loodsen. Cliënten zullen volgens hem slechts in tweede instantie een beroep doen op professionele hulpverleners, aangezien ze op allerhande fora (bijvoorbeeld de site zelfhulp.nl) informatie kunnen vinden en er gemakkelijker 'chatten' met lotgenoten over hun bekommernissen. Door deze ICT-gemedieerde 'democratisering van kennis' is m.a.w. de zelfregie van hulpvragers toegenomen. Ook Lipnack & Stamps (2000) poneren dat 'ICT can improve everyone's ability to solve their own problems.' Castells (2000) omschrijft deze trend als 'a deliberate extension of the subsidiarity principle' aangezien internet steeds vaker een bron van zelfhulp wordt.

Colvin, Chenoweth, Bold & Harding (2004) onderzoeken deze 'internet based social support'. 'Connectivity, included finding and expanding the network of status similar others, gaining understanding and sharing information and solutions to problems' beschouwen ze als voordelen, terwijl 'the absence of physicality, absence of social context cues, desire for more social/relational contact or intimacy, inability to give or receive tangible support, anonymity, lack of adequate response or information, technical problems, lack of privacy/confidentiality, and cyber cliques' de geconstateerde nadelen zijn. Ook Sarkadi & Bremberg (2005) onderzoeken de effectiviteit van internet als bron van zelfhulp, dit in navolging van eerder onderzoek van White & Dorman (2000, 2001).

Eastin & LaRose (2005) merken eerder kritisch op dat: *"While there is mounting evidence that people use the Internet to expand their social networks and receive social support, little is known about how they do so and with what effect the Internet has on overall levels of social support and communication"* (Eastin & LaRose, 2005: 922). Deze onderzoekers stellen zich de (terechte) vraag of internet een 'lonely or supportive space' is, in navolging van eerdere (pessimistische) onderzoeken van Kraut e.a. (1998),

Sanders e.a. (2000), Nie (2001), Gross, Juvonen & Gable (2002) en Morgan (2003). Internet is volgens Eastin & LaRose (2005) eerder oorzaak van, dan oplossing voor, vereenzaming, verzuring en cocooning aangezien cliënten in 'hun meedogenloze knusheid' slechts digitaal in interactie treden. Ook Van Dijk (1997) merkt de feitelijke sociale isolatie op door het vervagen van face-to-face communicatie. Volgens haar erodeert de publieke ruimte op die manier. Smelik (1999) omschrijft dit als het 'cyberhumanisme'. Ze bedoelt hiermee dat mensen steeds meer 'online' een gemeenschap lijken te vormen, doordat allerlei beperkingen zoals lichaam, plaats, tijd en afstand (Negroponte, 1996) opgeheven worden. Ook volgens Adam (1998): "*Cyberspace and virtual reality...have seemed to offer some kind of technological fix for a world gone wrong, promising the restoration of a sense of community and communitarian order*" (Adam, 1998: 171). Breedveld (2001) beschrijft deze druk van ICT op sociale cohesie in zijn essay en Tom Rooduijn (2001) ziet internet als een soort kroeg die de sociale samenhang kan afzwakken. Mary Chayko (2002) onderzoekt tot slot 'How we form social bounds and communities in the internet age'.

Kortom, ICT maakt digitale hulpverlening mogelijk. Volgens sommige auteurs verandert dit de rollen van hulpverleners, maar ook het bestaansrecht, aangezien steeds meer mensen zichzelf helpen via internet. Dit heeft voordelen, maar kan ook de sociale (face-to-face) interactie en cohesie doen afnemen.

2 Populaire (social) sciencefiction films

2.1 Film als valide bron voor onderzoek

Film werd voor de jaren vijftig van de vorige eeuw opgevat als een lage, volkse cultuuruiting die vanuit wetenschappelijk oogpunt het onderzoek niet waard was. Hierin kwam verandering nadat het Angelsaksische en multidisciplinaire 'Cultural Studies'-paradigma de dichotomie tussen hoge en lage cultuur ophief. Alle culturele praktijken, waaronder ook film, werden een valide bron voor wetenschappelijk onderzoek. Pioniers zoals Raymond Williams, Richard Hoggart en Stuart Hall theoretiseren 'culture as ordinary' of alledaags. Zo lezen we bij Biltereyst en Van Bauwel (2005): "*These are the ordinary processes of human societies and human minds, and we see through them the nature of culture: that it is always traditional and creative; that it is both the most ordinary common meanings and the finest individual meanings*" (Biltereyst & Van Bauwel, 2005: 90).

Filmonderzoek, als onderdeel van 'Cultural Studies', wordt algemeen aanvaard en triggert de proliferatie van tal van studies omtrent de kracht van film.

Zo zien Van Nierop, Galloway & De Reuck (1998) film als de meest invloedrijke kunstvorm van de voorbije eeuw met een dialogische functie die volgens Kellner & Durham (2001): "*Contains patterns of proper and improper behavior, moral messages,*

and ideological conditioning, sugar-coating social and political ideas with pleasurable and seductive forms of popular entertainment. Few would disagree with the claim that media and culture today are of central importance to the maintenance and reproduction of contemporary societies" (Kellner & Durham, 2001: 1). Taylor & Willis (2001) beweren zelfs dat film een direct imiterende consequentie op ons handelen en denken heeft. Ze gaan ervan uit dat men zich in films kan identificeren met bepaalde personages, situaties, ... en er aldus bepaalde problemen in kan projecteren en bijgevolg kanaliseren. Filmverhalen zijn dus vaak een 'instrumental tool'. Vooral Giroux (2002) beklemtoont de kracht van film en stelt: *"I do argue that film as a form of civic engagement and public pedagogy creates a climate that helps to shape individual behaviour and public attitudes in multiple ways, whether consciously or unconsciously"* (Giroux, 2002: 11). Hij ziet film als een 'teaching machine' en pleit om er de sociale en politieke kwesties in te onderkennen want: *"Film constitutes a powerful force for shaping public memory, hope, popular consciousness, and social agency and as such invites people into a broader public conversation"* (Giroux, 2002: 14-15). Deze uitnodiging tot debat is hetgeen ook ik poog te ondernemen bij het schrijven van dit artikel.

2.2 Populaire film als valide bron voor onderzoek

De term 'populaire film' gebruik ik eerlijkheidshalve als een (verbloemend) synoniem voor films afkomstig uit de Verenigde Staten (en dan vooral uit Hollywood). Cinefiele liefhebbers kunnen zich vragen stellen bij deze afbakeningskeuze, maar zoals het een ware 'Cultural Studies' adept betaamt, beschrijf ik hier drie argumenten die Hollywoodfilms als een legitieme en relevante bron voor wetenschappelijk onderzoek verdedigen.

Het eerste argument is economisch getint en stelt dat maar liefst 73% van alle films afkomstig zijn uit de VSA. (Biltereyst & Van Bauwel, 2005). Zo ook zegt Scalzi (2005): *"Hollywood is without a doubt the most commercially successful purveyor of sciencefiction, it's commercial dominance of the field is unquestioned"* (Scalzi, 2005: 249). *"Onderschat Hollywood niet, ook al lijkt het een cultuur van hebzucht, overmoed, exces en verspilling te zijn, het is ook een bedrijfstak waar zich uitzonderlijk begaafde individuen ophouden"* (Elsaesser & Hesselberth, 2000: 37).

Dit quasi-monopolie van Hollywood binnen het filmaanbod beïnvloedt ten tweede ook de inhoud en cinematografische vorm van niet-Hollywoodfilms. De typisch klassieke Hollywood template, die Hansen e.a. (1998) omschrijven als: *"A single diëgesis, a central pattern of enigma and resolution is followed, all questions are answered, logical, verisimilitude, audience should empathise with central characters (identification), focus on individuals rather than society or groups, technical and symbolic elements are subordinate to the narrative"* (Hansen e.a., 1998: 144), vinden we meestal ook terug in niet-Hollywoodfilms. Dit gegeven maakt populaire films uit de VSA dus zowel economisch als inhoudelijk representatief.

Een derde en laatste argument beschrijft de kracht van populaire films: *"They are effective because they entertain and powerful because they are popular"* (Brent, 1999: 22). Ook Giroux (2002) bejubelt populaire cultuur en dus ook populaire films: *"Popular culture is important because it is a crucial sphere in which symbolic and material transaction take place at the level of everyday life in shaping the meaning and ethical substance people give to their lives"* (Giroux, 2002: 92). Elsaesser & Hesselberth (2000) zien mainstreamfilms zelfs als een *"lingua franca"* (Elsaesser & Hesselberth, 2000: 9) of als een cultureel forum doordat ze toegankelijk en verstaanbaar zijn voor de grote massa. Ik beperk me echter tot sciencefiction films omdat ik, zoals eerder vermeld, geïnteresseerd ben in toekomstverhalen van hulpverlening.

2.3 Populaire (social) sciencefiction film als valide bron voor onderzoek

Sciencefiction (kortweg SF) is een genre dat op fictionele en verhalende wijze speculeert over een mogelijke toekomst. Zo definieert Isaac Asimov (2006) SF als volgt: *"Sciencefiction is the only form of literature that consistently considers the nature of the changes that face us, the possible consequences, and the possible solutions"* (Asimov, 2006) en John Boyd zegt: *"Science fiction is story-telling, usually imaginative as distinct from realistic fiction, which poses the effects of current or extrapolated scientific discoveries on the behaviour of individuals of society"* (Boyd, 2006).

SF kent zijn oorsprong in de literatuur zoals bijvoorbeeld 'Utopia' van Sir Thomas Moore (1516), 'A blazing world' van Margaret Cavendish (1668) of het meer gekende 'Gullivers travels' van Jonathan Swift (1726) en 'Frankenstein' van Mary Wollstonecraft Shelley (1819). De kruisbestuiving met film kwam, volgens Scalzi (2005), met H.G. Wells' boek 'The first man on the moon' (1901) die Méliès inspireerde voor 'Voyage dans la lune' (1902), de eerste SF film ooit.

Aangezien SF ondertussen een enorm uitgebreid genre is en *"a multi-million dollar part of our culture called science fiction"* (Soetaert, 2006), onderzoek ik enkel die SF films die iets meer vertellen over de toekomst van hulpverlening. Zo stuit ik op 'social sciencefiction films', een 'New Wave' subgenre waarvan de term in 1953 geïntroduceerd werd door de bekende SF auteur Isaac Asimov. Social sciencefiction films zijn niet gelijk te stellen aan (melo)drama's zoals de blockbuster 'E.T.' (Spielberg, 1982, US), hetgeen trouwe aanhangers van het genre smalend sci-fi noemen, een braveren en meer commerciële versie van SF. Nee, *"Social-sciencefiction is a term used to describe a subgenre of science fiction concerned less with gadgets and space opera and more with sociological speculations about human society. Explorations of fictional societies is one of the most interesting aspects of sciencefiction, allowing to perform predictory and precautionary functions, to criticize the contemporary world and to present solutions, to picture beautiful viable words and to study ethical principles"* (Wikipedia, 2006). De tweede zin van deze definitie verwoordt de vier onderling verweven functies van het

genre en legitimeert volgens mij waarom social sciencefiction films relevant zijn voor wetenschappelijk onderzoek.

Een eerste functie is *'predictory and precautionary'*. Aangezien bepaalde hedendaagse fenomenen en hun bijhorende *'moral panics'* in extremis worden doorgedacht, lijken ze bijna karikaturaal voorgesteld. Hiervoor wordt telkens hetzelfde sjabloon gebruikt. Bij aanvang van het verhaal wordt vaak een utopische (op technologie gebaseerde) wereld voorgesteld die vervolgens accelereert in een *'disruption'* met vele misbruiken en sociale wantoestanden, om dan steeds te eindigen in een *'happy end'*. De mensheid overwint vaak op robots, dictatoriale leiders, computers, enzovoort. Deze wisselwerking tussen utopie en dystopie werkt dus als een waarschuwing en spoort de kijker aan om bewuster om te springen met het heden.

'To criticize the contemporary world' is de tweede functie. Ook Scalzi (2005) erkent deze: *"It seems that science fiction concerns itself with beings from other worlds in the future, but it is really about things today"* (Scalzi, 2005: 56). SF films zijn namelijk vaak een tentoonspreiden van de recente ontdekkingen door wetenschappers en een projectie van hun dromen en betrachtingen. In oudere SF films worden bijvoorbeeld de videophone, het klonen en artificiële intelligentie als SF voorgesteld, terwijl deze reeds realiteit geworden zijn. Zo illustreert vandaag de documentaire *'Robocup'*² de doorbraken binnen de artificiële intelligentie. SF films benaderen wetenschap dus vaak als een experimentele speeltuin en geven hierop kritiek.

Een derde functie is *'to present solutions, to picture beautiful viable worlds'*. Dit doordat SF films veelal eindigen met een happy end en een speculatieve constellatie zijn van mogelijkheden. Op die manier is *"Science fiction a realistic view of the present where fears and thoughts of the future can be relayed"* (Scalzi, 2005: 27). Dit is een niet te onderschatten functie en verklaart deels de populariteit van dit escapistisch genre.

In SF films kunnen we namelijk metaforisch ontsnappen uit het heden en zo de toekomst optimistisch herdefiniëren door de voorstelling van fictieve oplossingen. Het heden wordt dus opgevat als bètaversie van de toekomst. *"Genre films function to stop time, to portray our culture in a stable and invariable ideological position and is ritualised in the resolution precipitated by the hero's actions"* (Scalzi, 2005: 30).

Deze fantasierijke oplossingen worden soms realiteit zoals bijvoorbeeld het Finse housing project *'Futuro'* illustreert. Dit project baseert zich op SF films, waarbij het paddestoelvormige woningen promoot als oplossing voor overbevolking, stress en schaarste. Ook Nicolaj (2004) onderzoekt wat *'Applied Science Fiction'* kan betekenen voor het hedendaagse management. Warren e.a. (1998) onderzoeken tenslotte hoe toekomstige visies in SF *"Can contribute to more realistic and ethical planning scenarios in the present"* (Warren, e.a., 1998: 49).

² Taanila, M. & Saarinen, L. *Robocup* (film). Documentairefestival (Gent, 18-03-2006): Kinotar.

In deze documentaire ontwerpen computertechnici robots die autonome beslissingen kunnen nemen. Zo wensen ze deze te gebruiken in musea, ziekenhuizen en voor gevaarlijke beroepen. Ze dromen van een *'society of robots among us.'*

Een vierde en laatste functie is *'to study ethical principles'*. In deze functie verzoenen zich de drie voorgaande functies. SF films zijn vaak geargumenteerde verhalen over hedendaagse *'moral panics'*, die worden doorgeredeneerd in een toekomstverhaal. Op die manier pogen SF films het debat te stimuleren omtrent de aloude dichotomie tussen wetenschap en ethiek, zoals bijvoorbeeld rond klonen in *'The Island'* (Bay & Treducel-Owen, 2005, US) of rond Artificial Intelligence in de gelijknamige film van Spielberg & Aldiss (2001, US). Doordat SF dus *'what if?'* als centraal thema uitwerkt, is dit een krachtig medium *"That constitutes a forum of normative debate influencing our understanding of who we are"* (Curran, Morley & Walkerdine, 1996: 25).

Nu ik gelegitimeerd heb waarom populaire social sciencefiction films relevant zijn voor wetenschappelijk onderzoek en kunnen dienen als antwoord op de onderzoeksvraag, theoretiseer ik vervolgens welke concepten ik hierbij als onderzoekslens gebruik.

3 Concepten

3.1 Beeldvorming

Beeldvorming wordt in de twaalfde druk van Van Daele (1992) omschreven als: *"Het ontstaan van opvattingen over personen, feiten, e.d."* (Van Daele, 1992). Dit is een mentaal proces en het valt volgens Smelik (1999) uiteen in drie hiërarchische niveaus: de materialiteit, het effect en de beïnvloeding die uitgaat van een culturele tekst zoals film. Wanneer we in eerste instantie de materialiteit of de concrete beelden en teksten onderzoeken, interpreteren we beeldvorming op dit niveau als synoniem voor representatie. Dit kwalitatief concept situeert zich binnen de *'Cultural Studies'*-stroming en betekent: *"Alle in taal of beeld gevatte uitingen die werkelijkheidsvormend zijn of vertegenwoordiger zijn van een bepaalde werkelijkheidsvisie"* (Meijer, 1996: 1).

Deze laatste notie dat *"representaties vertegenwoordiger zijn van een bepaalde werkelijkheidsvisie"* (Meijer, 1996: 1) vervolledig ik met Hall (1997), die dit relativeert en stelt: *"We must not confuse the material world, where things and people exist, and the symbolic practices and processes through which representation, meaning and language operate"* (Hall, 1997: 25). Hiermee bedoelt hij dat representaties geen spiegel van de werkelijkheid zijn, maar deze toch kunnen construeren, of die ons de werkelijkheid tenminste op een bepaalde manier doen zien. SF films kunnen dus, ondanks het feit dat ze fictieel en toekomstgericht zijn, volgens deze constructivistische theorie de hedendaagse werkelijkheid mee-construeren omdat ze representaties inhouden. Dit gegeven is een eerste reden waarom ik dit concept relevant vind als onderzoeksinstrument. Ik ben me m.a.w. bewust van het fictieve karakter van SF films en van deze troebele grens door kruisbestuiving tussen representaties van fictie

en realiteit. Daarom beschrijf ik de representaties in het eigenlijke onderzoek op een voorwaardelijke wijze.

Ten tweede onderzoek ik representaties of beeldvorming op het eerste niveau, omdat deze een middel bij uitstek zijn om betekenissen in populaire culturele teksten te ontdekken en te analyseren. Want: *"It is by our use of things, and what we say, think and feel about them-how we represent them-that we give them meaning"* (Hall, 1997: 3). Ook Kellner & Durham (2001) stellen: *"All artifacts of the established culture and society are laden with meaning, values, biases and messages. Cultural texts are saturated with social meanings, they generate political effects, reproducing or opposing governing social institutions and relations of domination and subordination"* (Kellner & Durham, 2001: 6). Representaties creëren dus betekenis in de vorm van gevoelens, ideeën en mentale projecties omtrent bepaalde onderwerpen. Ze helpen volgens Hansen e.a. (1999) om sociale waarden en angsten te kristalliseren. Ik onderzoek hoe deze in concrete beelden en teksten betekenis genereren omtrent de toekomst van hulpverlening.

Een derde en laatste argument voor het gebruik van beeldvorming als concept is het maatschappelijk engagement dat het veronderstelt. Volgens Ferguson (1997): *"Cultural Studies is thus part of a critical media pedagogy that enables individuals to resist media manipulation and to increase their freedom and individuality. It can empower people to gain measures of sovereignty over their culture and to struggle for alternative cultures and political change. Cultural studies is thus not just another academic fad, but can be made an integral part of a struggle for a better society and a better life"* (Ferguson, 1997: 120). Hij geeft een aanzet tot een meer *"policy relevant branch of Cultural Studies"* (Ferguson, 1997: 51) en ook Kellner & Durham (2001) spreken over 'the political effects'. Tijdens het onderzoek sta ik dus niet stil bij een loutere beschrijving van de materialiteit van beeldvorming maar tracht ik tevens een effect en beïnvloeding na te streven. Dit door het debat omtrent de toekomst van hulpverlening op de voorgrond te stellen. Deze 'contactzone' wordt nagestreefd bij de deelnemers van een (kleinschalig) online receptieonderzoek.

3.2 Mythe als ideologie in narratieve vorm

Mythes zijn: *"Onderliggende en onuitgesproken veronderstellingen over de wereld en het menselijk bestaan, al dan niet in de vorm van schematic narratives"* (Baeten, 1996: 25). Ook Fiske (1990) stelt: *"Myths and symbolic systems are the focus of structuralists' attention, for they provide unique insights into the way a society organizes itself and the ways its members have of making sense of themselves and of their social experience"* (Fiske, 1990: 133). Dit concept is enorm uitgebreid en vormt de basis van ontelbare studies.

Ik beperk me tot één omschrijving van dit tweede instrument, namelijk mythe als ideologie in narratieve vorm (Lincoln, 1999: 124). Deze afbakening situeert zich binnen de narratieve onderzoeksbenadering en stelt: *"The usefulness of narrative research is in the analysis of not only the structure of texts, but also the construction of meaning and especially ideologies within texts"* (Hansen e.a., 1999: 142). Mijn onderzoek focust zich vooral op tekst in de vorm van relevante dialogen, want: *"There is a strong tendency in postmodernism to see 'text' as constituting the primary realm of human experience"* (Cohen, 1996: 397). Ook Hall (1997) ziet taal en dus tekst als het ideale middel om betekenissen te creëren. Door enkele dialogen in SF films te beschrijven, probeer ik de onderliggende ideologieën erin te ontdekken. De ideologie omtrent hulpverlening in SF films is echter nooit eenduidig, aangezien mythes steeds bemiddelen door positieve en negatieve representaties van éénzelfde ideologie in een filmische tekst naar voor te brengen. Op deze 'site of struggle' (Fiske, 1990) worden dus verschillende kanten van een ideologie belicht, *"But policies or prejudices do not simply fall apart once their binaries have been disassembled"* (Maclure, 2003: 79). Dit citaat relateert de werkelijkheidsvormende kracht van onderzoek naar mythes als ideologie.

Mythes zijn echter niet steeds een glijmiddel voor een ideologische en politieke boodschap (White, 2003: 52), *"because contradictions within them that cannot be altered in reality, become resolved in a symbolic sense through their myths and stories"* (Hansen e.a., 1999: 148). Mythes als ideologie zijn dus ook een uitlaatklep, doordat ze afwisselend positief en negatief gerepresenteerd worden.

3.3 Receptieonderzoek

Ik onderzoek dus de beeldvorming van een mogelijke toekomst van hulpverlening door dialogen of mythes als ideologie in narratieve vorm te beschrijven. Aangezien het feit dat ik ondertussen voorkennis heb omtrent SF, kritisch filmonderzoek en trends in hulpverlening, beseft ik dat mijn interpretaties gekleurd en subjectief kunnen zijn. Dat kan de validiteit en betrouwbaarheid van mijn bevindingen betwisten. Daarom werkte ik in maart 2006 mee als moderator aan een kleinschalig online receptieonderzoek waaraan acht focusgroepen meewerkten.

Receptieonderzoek is etnografisch getint en wenst kwalitatieve informatie te verkrijgen over hoe een culturele tekst ontvangen, gebruikt en geïnterpreteerd wordt. Ook welke effecten culturele (film)teksten genereren en wat hun invloed kan zijn, is een doel van dergelijk onderzoek. Een eerste argument voor dit derde en laatste instrument is het feit dat de constructie van betekenis en interpretaties omtrent mogelijke boodschappen, een sociaal proces is, dat normaal gezien plaatsvindt door middel van conversaties en sociale interactie. Deze interactie vond toen plaats maar niet op directe wijze. Via een forum werd online gediscussieerd. Ten tweede biedt het werken met een focusgroep zicht op de groepsdynamica en de interactie, waardoor een groter inzicht in het waarom van

bepaalde percepties kan bereikt worden. Ook de deelnemers zullen zich op die manier meer bewust worden van hun eigen perspectief (Hansen e.a., 1998).

De bevindingen van dit receptieonderzoek kan u terugvinden in het eigenlijke onderzoek en treden grotendeels mijn interpretaties bij.

1 Onderzoeksopzet

1.1 Onderzoeksvragen

1) Worden de twee trends (zijnde markt en technologie) vanuit de literatuurstudie in beeld gebracht in populaire SF films? Hoe worden ze gerepresenteerd en geïnterpreteerd door mezelf en de focusgroepen?

2) Worden de consequenties van de twee trends (onder andere de standaardisering, commercialisering en digitalisering) in beeld gebracht in populaire SF films? Hoe worden ze gerepresenteerd en geïnterpreteerd door mezelf en de focusgroepen?

3) Is er überhaupt nog een toekomst voor hulpverlening in populaire SF films?

1.3 Data-verantwoording

Na een lang afbakeningsprocédé blijven drieëntwintig SF films over, die ik concreet onderzoek.

Toen ik de zoekterm 'sciencefiction' op de befaamde internetsite 'The International Movie Database' intypte, draaide die maar liefst 410 filmtitels uit. De series en de niet-Hollywoodfilms schrapte ik van de lijst. Relevante beeldprenten zoals '1984' (Radford, M., 1984, UK) vielen hierdoor uit de dataset. Aan de hand van de 'Plot Summary's' scande ik de overgebleven filmverhalen, waarbij ik 'social sciencefiction films' als uitgangspunt gebruikte. SF films over aliens, ruimtevaart en harde actie verwijderde ik. Ook films die voor het jaar 1971 gemaakt zijn, doorstreepte ik op de lijst en dit om twee redenen. Een eerste praktische reden is het feit dat eerder uitgebrachte films heel moeilijk te traceren zijn. Een tweede, eerder emotionele, reden is dat 1971 het jaar is waarin één van mijn favoriete films, namelijk 'THX 1138' van George Lucas (US), op het witte doek verscheen. Deze uiterst dystopische en kafkaïaanse film ontketende toen een ware rage bij het publiek en inspireerde vele andere regisseurs. Ook volgens Scalzi (2005) is 'THX 1138' nog steeds één van de meest invloedrijke films in het SF genre. Een uitgebreide zoektocht in Videotheek 'Roxy Center' (Gent) brachten me vervolgens op het spoor van enkele bijkomende films zoals bijvoorbeeld 'Vanilla Sky' (Crowe, C., 2000, US). De dataset vulde ik tenslotte aan met films die door de studenten uit de focusgroepen werden aangebracht, zoals 'The Island' (Bay, M., 2005, US).

Drieëntwintig films overleefden dit afbakeningsprocédé. Deze bekeek ik stuk voor stuk. Uit die 23 films distilleer ik telkens het 'core theme' (Altheide & Johnson, 1998), namelijk

hulpverlening in de toekomst. Bij slechts tien SF films staat dit thema meer centraal en dus onderzoek ik deze diepgaand. De andere dertien films vormen een secundaire dataset waarvan ik de in beeld gebrachte ideeën omtrent hulpverlening vasthoud, ter illustratie bij de tien hoofdfilms.

De films som ik hier op, gerangschikt in de volgorde van verschijnen en onderverdeeld in twee datasets. Het spreekt voor zich dat deze lijst niet gelimiteerd is.

1.3.1 Primaire dataset

Lucas, G. (1971). *THX 1138*.

Bigelow, M. (1995). *Strange days*.

Niccol, A. (1997). *Gattaca*.

Columbus, C. (1999). *Bicentennial Man*.

Singh, T. (2000). *The Cell*.

Crowe, C. (2001). *Vanilla Sky*.

Spielberg, S. (2001). *A.I.*

Wimmer, K. (2002). *Equilibrium*.

Gondry, M. (2004). *Eternal Sunshine of the spotless mind*.

Naïm, O. (2004). *The Final cut*.

1.3.2 Secundaire dataset

Cronenberg, D. (1982). *Videodrome*.

Scott, R. (1982). *Blade Runner*.

Allen, W. (1984). *Sleeper*.

Gordon, S. (1993). *Fortress*.

Gilliam, T. (1995). *Twelve Monkeys*.

Longo, R. (1995). *Johnny Mnemonic*.

Cronenberg, D. (1999). *EXistenZ*.

Wachowski, A. & L. (1999). *The Matrix*.

Spielberg, S. (2002). *Minority Report*.

Oz, F. (2004). *The Stepford wives*.

Proyas, A. (2004). *I, Robot*.

Bay, M. (2005). *The Island*.

Wedge, K. (2005). *Robots*.

1.4 Receptieonderzoek

Het receptieonderzoek werd opgezet in het kader van het vak 'Cultuurbeleid' dat professor Ronald Soetaert van februari tot mei 2006 doceerde aan 38 studenten van de derde licentie Pedagogische Wetenschappen, optie Sociale Agogiek aan de Universiteit te Gent.

Aan deze studenten werd toen gevraagd zich in te delen in acht groepjes en één SF film te bekijken.

De vijf besproken films uit de primaire dataset zijn: 'A.I.' (besproken door Lieselot Anckaert, Ine D'haene, Trui Notebaert en Line Ostyn), 'Bicentennial Man' (door Magali Douchy, Lieselotte Reynvoet, Valerie Stroo, Erika Van den Hende en Tine Van Raemdonck), 'Equilibrium' (door Mieke Depandelaere, Sjoeke Knockaert, Tamara Smet en Delphine Vervaeke), 'Eternal Sunshine of the spotless mind' (besproken door Sofie Claeys, Hadewijck De Doncker, Lynn De Groot, Leen De Kimpe en Karen de Rop) en tenslotte 'Gattaca' (door Eva De Coninck, Goedele Hofmans, Pascal Verschuere en Tineke Wancour).

De twee besproken films uit de secundaire dataset zijn: 'Minority Report' (besproken door Joke Laenen, Sofie Maeyens, Jeroen Meirlaen, Annelies Roelandt en Veerle Vyverman) en 'The Island' (door Katrien Deman, Katrien Laga, Lien Samyn, Sarah Standaert en Sarah Verbelen). De bespreking van '1984' valt buiten het bestek van het onderzoek.

Na het bekijken van deze films dienden de studenten een antwoord te formuleren op vier vragen en onderling in discussie te treden op het onlineforum van <http://zephyr.ugent.be> tijdens de periode van 20 tot 30 maart 2006.

De vier vragen luiden als volgt: (1) Waarover gaat de film? (2) Wat zijn de belangrijkste thema's? (3) Welke problemen worden behandeld en welke oplossingen worden gesuggereerd? Waarvan probeert het verhaal ons te overtuigen? (4) Wat denkt u van de boodschap (ideologie, retoriek) van het verhaal?

Ik trad hierbij op als moderator en stimuleerde enkele discussies. Welke interpretaties deze zeven groepjes maakten, kan u nalezen in het eigenlijke onderzoek. Ik beschrijf deze er exemplarisch.

1.4 Analysemodel

Zoals u in het eerste onderdeel van het theoretisch deel (namelijk 'Hulpverlening in de literatuur') kan lezen, focus ik me op twee trends in de hulpverlening, zijnde de markt en technologie. Per trend omschrijf ik er enkele alarmerende consequenties. De bureaucratisering en de commercialisering schets ik bij de eerste trend en de technologisering en digitalisering (met een eventuele overbodigheid van de hulpverlener tot gevolg) bij de tweede. Deze tendensen probeer ik terug te vinden in populaire social SF films, hetgeen een relevante bron van wetenschappelijk onderzoek blijkt te zijn.

Hiertoe hanteer ik de volgende interpretatieve en exploratieve procedure.

Ik tracht namelijk drie vragen uit Smeliks onderzoeksprocedure (1999: 99) te beantwoorden. Een eerste is: 'wat wordt afgebeeld?'. Deze beantwoord ik door de materialiteit van de beeldvorming of de representaties van deze trends (in de films uit de primaire dataset) te onderzoeken. Ik interpreteer deze als mythes of ideologieën in narratieve vorm. Daarom destilleer ik enkele exemplarische dialogen en scènes uit deze tien films. Ondanks het feit dat de cinematografie me op het spoor brengt van enkele belangrijke representaties, focus ik me vooral op de dialogen, omdat die steeds objectief terug te vinden zijn in de films. Voor een vlotte leesbaarheid en verstaanbaarheid citeer ik de centrale dialogen in het Nederlands.³

Een tweede vraag is: 'welke beeldvorming komt uit tekst en/of beeld naar voren?'. Na elke dialoog interpreteer ik telkens de beeldvorming en tracht ik de erin vervatte ideologieën te ontdekken. Volgens Altheide & Johnson (1998) is dit een kenmerk van het 'analytic realism', dat stelt dat de sociale wereld eerder geïnterpreteerd is dan letterlijk. Door deze beeldvorming systematisch te interpreteren geef ik op die manier ook een antwoord op de derde vraag namelijk 'wat betekenen beeld en tekst?'

Om de validiteit en betrouwbaarheid van deze interpretaties te versterken, vul ik ze aan met eventuele bevindingen vanuit het receptieonderzoek. Zeven groepjes onderzochten toen zeven films uit de beide datasets. Enkele letterlijk overgenomen citaten illustreren hun bevindingen. Vijf films uit de primaire dataset en elf films uit de secundaire worden dus enkel door mezelf geanalyseerd.

Naast deze tekstuele analyse zoek ik op poststructuralistische wijze per trend naar vergelijkbare voorbeelden of analogieën in de 13 films van de secundaire dataset. Zo kan ik de interpretaties omtrent de toekomst van hulpverlening krachtiger argumenteren.

De rangorde van de besproken films is echter niet willekeurig. Ik cluster de films onder twee algemene noemers, zijnde de markt en technologie, en beschrijf de films vervolgens in alfabetische orde. Na elke trend kan u enkele voorlopige conclusies lezen. De algemene conclusies kan u lezen op de pagina 46 tot 50.

Ik pretendeer geen volledigheid en houd mijn interpretaties eerder kort. Ik hoop dat het lezen van de scènes en dialogen u materie kan geven om te denken over de toekomst van de hulpverlening. Op die manier wens ik een debat te voeden en, in het beste geval, het bewustzijn rondom deze trends te stimuleren.

³ Ik citeer letterlijk de ondertiteling.

2 Eigenlijke onderzoek

2.1 De markt

2.1.1 Primaire dataset

* Equilibrium

Het strikt gereguleerd en prestatiegericht leven wordt gerepresenteerd in verschillende scènes. Mensen in blauwe uniformen wandelen er allen in dezelfde tred naar hun job. Gehoorzaamheid staat centraal want 'Fathers' wil is wet. Om dit te bewerkstelligen zijn alle burgers van Libria verplicht om dagelijks 'Prozium' in te spuiten. Father legitimeert dit als volgt:

"Librianen, er zit een ziekte in de harten van de mensheid, het symptoom is haat, het symptoom is woede en razernij, is oorlog. De ziekte is menselijke emotie. Maar er is een geneesmiddel voor die ziekte, ten koste van de duizelingwekkende hoogten van de menselijke emotie hebben we haar afkeurenswaardige dieptepunten onderdrukt, en u, als maatschappij, heeft dit geneesmiddel omarmd: Prozium. Prozium, de grote verzachter. Opium voor het volk, de lijm van onze fantastische maatschappij. Als balsem en redding heeft het ons verlost van pathos, van verdriet, van de diepste diepten van melancholie en haat. We verdoven er verdriet mee, vernietigen jaloezie, wissen razernij uit. Deze nevenimpulsen naast vreugde, liefde en opgetogenheid zijn stap voor stap uitgebannen, als grootmoedig offer. Daarom omhelzen we Prozium in z'n eenheid brengende totaliteit en alles dat ons groot heeft gemaakt. We hebben ernaar gestreefd individualiteit af te schaffen en die te vervangen door conformiteit. Te vervangen door gelijkheid, door eenheid waardoor iedere man, vrouw en kind in deze fantastische maatschappij identieke levens kunnen leiden."

Deze monoloog representeert hoe uniformiteit, eenheid en conformiteit de streefdoelen zijn. De zin *"als balsem en redding heeft het (Prozium) ons verlost van pathos, van verdriet, van de diepste diepten van melancholie en haat"*, lijkt een ideologie in te houden die hulpverlening onnodig vindt. Gevoelens worden simpelweg onderdrukt, dus dienen mensen er niet mee om te gaan.

Diegenen die weigeren Prozium in te spuiten worden opgespoord en geëxecuteerd door de 'Grammaton Cleric', een eliteleger dat deze 'sense-offenders' koelbloedig liquideert.

De volgende dialoog speelt zich af tussen John Preston, een 'Grammaton Cleric' en Mary O' Brien, een sense-offender.

Mary: *"Waarom leef jij?*
John: *Ik leef...om de continuïteit van deze geweldige maatschappij te waarborgen; om Libria te dienen.*
Mary: *Dat is een drogreden. Je bestaat om je bestaan te waarborgen. Met welk doel?*
John: *Waarom besta jij?*
Mary: *Om te voelen, maar jij kunt niet weten wat dat is. Maar het is zo vitaal als ademen, en zonder dat, zonder liefde, zonder boosheid, zonder verdriet is adem slechts een tikkende klok."*

Door deze drug vormt John dus een dociele radar in Fathers grote plan. De ideologie van rationaliteit en gehoorzaamheid wordt echter betwist, aangezien John, na een gemiste dosis Prozium, beseft dat hij niet langer gelukkig is met zijn overgereguleerd en gecontroleerd leven.

De mathematisering en kilheid wordt ook in beeld gebracht bij 'Gun Kata', een gevechtssport waar de 'Grammaton Cleric' zich in oefent. Gun Kata gebruikt wiskundige berekeningen en statistieken om de dodelijke effectiviteit met 63 % op de drijven. De gevechtssport berekent hoe maximale schade aan de tegenpartij kan toegebracht worden.

De focusgroep stelt de spanning tussen ratio en emotie centraal. Tamara stipt de uniformisering en standaardisering aan als boodschap en stelt: *"In de film mogen mensen niet langer individuen zijn. Alles is clean. Alles is hetzelfde."* Ze maakt een duidelijke link met het heden en schrijft: *"Ik denk dat mensen steeds meer rationeel moeten zijn. Dit staat immers gelijk met beheerst zijn. We mogen in de buitenwereld geen enkele indruk wekken dat we de dingen niet meer onder controle hebben en gevoelens moeten in de binnenwereld gehouden worden. Misschien is de film wel een extreem daarvan waarbij men enkel nog rationeel mag zijn."*

Sjoeke vergelijkt de Librianen met onverschillige en gehoorzame robots die volgens haar voorgesteld worden als de perfecte mens.

Volgens Delphine: *"Confronteert de film ons met de dwaasheden van de mensheid en onze eeuwige pogingen om de natuur te controleren en te domineren."*

Verder vindt deze groep dat sociaal werk er overbodig blijkt te zijn. De ideologie van gehoorzaamheid maakt immers dat individuele behoeften steeds stroken met die van de gemeenschap, namelijk uniformiteit. Een gezin bestaat tenslotte nog, maar de film toont geen sociaal vangnet waarop John kan rekenen na de liquidatie van zijn vrouw.

Kortom, zowel de focusgroep als mezelf merken een overbodigheid van de hulpverlening als mogelijk toekomstbeeld. Prozium onderdrukt gevoelens met als gevolg dat mensen niet rebelleren tegen de standaardiseringen en diens marktlogica.

* Gattaca

De markt van welzijn en geluk interpreteer ik in deze film als de centrale template. De eugenetica kan er een perfect kind produceren, mits betaling door de ouders. Deze gemodificeerde kinderen zijn 'valids', terwijl natuurlijk verwekte kinderen als 'invalids' of 'degenerates' bestempeld worden. Potentieel nadelige factoren zoals alcoholisme, gewelddadigheid of corpulentie worden uit het DNA verwijderd door een lokale technicus. De protagonist, Vincent Freeman, is een invalid. Hij droomt van een carrière als astronaut maar lijkt dit met zijn inferieur genetisch profiel nooit te kunnen verwezenlijken. Vincents vader weet dit en zegt: *"The only way you'll work in Gattaca, is by cleaning it."* Ook Vincent beseft dit na verloop van tijd: *"Al vervalste ik mijn CV van onder tot boven,...mijn echte CV staat in mijn cellen geschreven. Hoe hard ik ook train en studeer,...de hoogste score zou het afleggen tegen een bloedonderzoek."*

Een hoog genetisch quotiënt is het enige criterium dat 'Gattaca', een opleidingscentrum voor astronauten, stelt voor zijn werknemers. Invalids worden in beeld gebracht als nutteloos en zonder marktwaarde en vormen de onderklasse van de samenleving. Er wordt dus gediscrimineerd aan de hand van wetenschappelijke en genetische argumenten. Vincent blijft echter niet bij de pakken zitten en doet een beroep op een clandestiene makelaar in genetische identiteiten. Bij hem koopt Vincent het 'valid' profiel van Jerome Eugene Morrow, een verbitterde atleet met quotiënt 9.4, die na een auto-ongeluk in een rolstoel terecht kwam. Er is dus een handel in genetische profielen van werkonbekwame valids. Een hoog quotiënt betekent een toegangkaart naar de elite en een kans op geluk.

De drang naar perfectie wordt vervolgens geïllustreerd in de volgende dialoog tussen de politieman Anton en de directeur van Gattaca.

Anton: *"Uw personeelsbeleid..."*

Directeur: *Onze rekruteringsfilosofie.*

Anton: *Wie moet je zijn om hier te zijn?*

Directeur: *We nemen geen gewone burgers aan.*

Anton: *Ze zijn toch niet allemaal even uitmuntend?*

Directeur: *We moeten soms kandidaten aannemen met kleine gebreken. Maar niet van dien aard dat ze niet bij de politie zouden kunnen werken. Nu zijn er genoeg geschikten om een nieuwe maatstaf aan te leggen. Lichamen met bijpassende hersenen. Essentieel voor verdere reizen.*

Anton: *Toch blijft u prestaties meten.*

Directeur: *Ze moeten hun potentieel halen."*

Deze dialoog illustreert dat perfectie het dictaat in deze prestatie maatschappij is. Enkele valids voelen deze druk aan als een last, want door hun profiel moeten ze aan de hooggespannen verwachtingen voldoen. In vele scènes worden ze serieus, koel en

rationeel in beeld gebracht. Allen werken ze keurig en beheerst naast elkaar in grote high-tech zalen, als gemodificeerde instrumenten. Het thema 'controle' is ook sterk aanwezig in deze SF triller. Steeds dienen mensen hun profiel te bewijzen via bloedstalen, urinetesten, speeksel, oogscans en haar. De film eindigt met de scène waar Vincent toch de ruimte ingaat; kortom *"There is no gene for the human spirit."*

De focusgroep distilleert gelijkaardige representaties. Goedele waarschuwt voor de *"indoctrinatie van het perfectionisme die de standaard lijkt te zijn"*. Ze vervolgt: *"Een perfecte wereld bestaat niet, hoe zwaar en met welke middelen en vernieuwing en verbetering van technologie er ook naar gestreefd wordt. Zelfs in een wereld van vervlaking speelt menselijke wil nog steeds een niet te onderschatten rol."* *"Iedereen gelijk is (anti?)-utopisch, maar de kans erop zou toch moeten bestaan..."*

Tineke schrijft: *"De mens die niet perfect is, wordt als een probleem ervaren en de oplossing hiervoor is genetische selectie. Dit maakt hulpverlening niet overbodig want mensen kunnen een bepaald risico hebben op een afwijking."* Ze vindt dat: *"Het leven teveel in cijfers en percentages wordt uitgedrukt aangezien de kansen op afwijkingen kunnen berekend en aangepast worden."*

Pascal beschrijft de valids *"Als robotten die in een grote zaal op dezelfde kleine computers werken."* De vraag is volgens hem wat de kostprijs van zo'n genetisch perfect kind zal zijn. *"Wordt het enkel iets voor diegenen die het kunnen betalen of wordt het een recht voor ieder kind? Of overdrijven we en maken we mutanten van onszelf om beter te zijn dan de andere?"* Ze merken allen een biotechnologische scheidingslijn op die gecreëerd wordt door gentechnologie. Niet alle ouders kunnen deze techniek betalen.

Deze film kaart kortom de ongelijkheid aan tussen arm (invalid) en rijk (valid) doordat gentechnologie een prijskaartje heeft. De marktlogica staat centraal, naast thema's als controle, gehoorzaamheid en prestatie.

* THX 1138

Door de luidsprekers scandeert een stem: *"For more pleasure and greater efficiency, consumption is being standardised"*, terwijl we beelden zien van kaalgeschoren mensen die als werkmieren druk in de weer lijken te zijn. In deze overbevolkte, steriele en ondergrondse samenleving staan arbeid en 'credits' (geld) centraal, want: *"The perfect performance is perfection."*

Op het einde van de biechtsessie (zie verder), zegt Big Brother tegen de protagonist THX 1138:

"Zegeningen van de massa. Gij zijt geschapen naar het evenbeeld van de mens. Door de massa en voor de massa. Laat ons dankbaar zijn dat we een beroep hebben. Laat ons

dankbaar zijn dat er handel is. Koop meer, koop nu meer. Koop en wees gelukkig. Werk hard, verhoog de productie. Voorkom ongelukken en wees gelukkig."

THX woont samen met LUH, maar op platonische wijze want: *"Samen met de economische voordelen van de paarstructuur overtreft het de nadelen van de perversies. Een onbegrensde vertaalde wiskunde van tolerantie en liefde tussen de artificiële geheugenapparaten is uiteindelijk binair."* Iedereen is verplicht sedativa in te nemen, zodat computers hen als werkslaven kunnen benutten. Ook hun hartslag, pupilgrootte en adrenalineniveau worden constant in de gaten gehouden om zo eventuele drugsontduikers op te sporen.

In deze film staat de marktlogica centraal (*"Koop meer, koop nu meer"*). Alles wordt uitgedrukt in mathematische termen van efficiëntie (*"Uw consument heeft een factor van 98"*). Het thema 'controle' komt ook sterk aan bod. Overal hangen camera's; en computers dienen rebelse mensen hersenslots toe. De verdovende middelen voorkomen dat mensen zich vragen stellen over het heersend beleid.

2.1.2 Secundaire dataset

* De animatiefilm 'Robots' representeert een geldbeluste Ratchet, die de directeur is van een reparatiedienst voor robots. Oudere robots worden niet meer gerepareerd want: *"Why be U if you can be new?"* Defecte robots moeten dure upgrades kopen: *"We are not charity, our business has to profit."*

* Een tweede film is 'Sleeper'. Miles Monroe wordt er het boegbeeld van het verzet tegen het ongebreideld kapitalisme.

* In 'Twelve Monkeys' hekelt Brad Pitt de consumptiemaatschappij. Hij is lid van het verzet tegen het kapitalisme. Mensen worden volgens hem als mentaal ziek gediagnosticeerd omdat ze niets (willen/kunnen) kopen. De protagonist James Cole wordt gearresteerd en moet socialisatielessen volgen. Hij heeft volgens de 'Wet Permanente Noodtoestand' afwijking 23A en 96A. De mathematisering en instrumentalisering laat zich in deze postapocalyptische maatschappij duidelijk voelen.

* Ook 'The Matrix' wordt voorgesteld als een programma voor perfectie, beschaving en evolutie. A.I.'s zijn er de wetmatig heersers want mensen zijn parasieten omdat ze minder snel machinearbeid kunnen doen.

2.1.3 Conclusie: representaties van de markt

Zowel in 'Equilibrium', 'Gattaca' en 'THX 1138' interpreteren we de marktlogica. Rationaliteit, meetbaarheid, perfectie en efficiëntie zijn er de centrale thema's. Ook de instrumentalisering, standaardisering en bureaucratisering worden teruggevonden in de narratie van deze films. De film 'Gattaca' brengt een kloof tussen arm en rijk in beeld doordat niet alle ouders de productie van een genetisch gemodificeerd kind kunnen betalen.

Een bijkomende analyse van de andere films uit de primaire dataset (zie verder) toont vervolgens de commercialisering van hulpverlening. Zo behoort het gezin in 'Bicentennial Man' bijvoorbeeld tot de hogere klasse. Ook David Aames, het hoofdpersonage uit 'Vanilla Sky', is directeur van een tijdschriftimperium. In 'The Final Cut' lijkt de cutter Alan Hakman steeds met rijke gezinnen te werken. En ten slotte in 'The Cell' past Catherine de methode toe op een schizofreen zontje van een welgesteld gezin.

Deze onderliggende boodschappen lijken de ideologie van de markt te representeren, want slechts de hogere klasse kan een beroep doen op deze technologieën die de emotionele behoeften van mensen op commerciële wijze bevredigen.

De films uit de secundaire dataset illustreren het (verzet tegen) kapitalisme met diens drang naar consumptie, perfectie en mathematisering.

2.2 (Sociale) technologie

Deze trend verdeel ik in twee subcategorieën. Een eerste categorie bevat films waarin technologie als hulpmiddel voor de mens (en in de hulpverlening) wordt gerepresenteerd. De tweede categorie gaat over films die ICT (en internet) als centraal thema stellen.

Technologie als hulpmiddel

2.2.1 Primaire dataset

* A.I.

A.I. (Artificial Intelligence) vertelt een toekomstverhaal over robots die een essentiële economische schakel vormen in de maatschappij. Ze zijn zuinig in gebruik, hebben nooit honger en assisteren de mens bij hun dagelijkse handelingen. In de film maken we bijvoorbeeld kennis met Gigolo Joe, een 'lovermecha' ("*Wij bezorgen de eenzame mens genot. Wij doen dingen waar de mens niet kan aan tippen.*"), een secretaresse-mecha en een kinderjuf-mecha. Professor Hobby verloor zijn zontje en daarom wil hij een kindvervangende-mecha bouwen. Hij tracht zijn collega-wetenschappers te overtuigen in de volgende dialoog.

Hobby: *"Het creëren van een kunstmatig wezen is de droom van elke wetenschapper. Een perfecte kopie. Perfect in beweging, perfect in spraak en met alle menselijke reacties. Het reageert zelfs op pijn. Bij Cybertronics in New Jersey hebben ze de hoogste vorm van een kunstmatig wezen gebouwd. Een universele mecha, de basis voor honderden modellen die de mens bij alle dagelijkse handelingen kunnen assisteren. Maar we kunnen niet op onze lauweren rusten. We zijn er trots op maar wat hebben we nu bereikt? Een stukje speelgoed, met intelligente gedragschip gemaakt volgens een neuro-techniek die net zo oud is als ik. Ik stel voor dat we een robot maken die kan liefhebben. Zoals een kind van zijn ouders houdt. Maar één met gevoel. Met neuro-feedback. Liefde is de sleutel die ze moet helpen een onderbewustzijn te vormen. Een innerlijke wereld van metaforen, intuïties, eigen redeneringen en dromen.*

Vrouw: *Ik denk, dat met al de heersende scepsis vandaag, een robot die kan liefhebben niet voldoende is. Het grote probleem is, gaat de mens ook van hem houden?*

Hobby: *We maken een perfect kind dat altijd lief is nooit ziek is dat nooit verandert. Voor al die stellen die wachten op een licentie zal onze mecha de oplossing van hun probleem zijn. Het zal niet alleen een grote nieuwe markt zijn, het zal bovendien een grote menselijke behoefte vervullen.*

Vrouw: *Maar als een robot oprecht houdt van een persoon, in hoeverre moet die persoon dan ook van die mecha houden? Een ethische vraag, hé?*

Hobby: *De aloude vraag. Schiep God Adam niet om van Hem te houden?"*

David, een kindvervangende-mecha, wordt gemaakt en hij komt terecht bij Monica en Henry. Hun (echte) zoon is ziek en leeft in een diepe cryogene slaap. Bij aanvang reageert Monica woest (*"Je eigen kind is onvervangbaar!"*), maar wanneer blijkt dat David haar behoefte om moeder te zijn kan vervullen, is ze tevreden met haar geschenk. Robots worden echter niet door alle mensen aanvaard. Dat wordt geïllustreerd op de 'Flesh Fair'. Daar worden mecha's bij wijze van entertainment op een spectaculaire manier vernietigd, *"To celebrate life"* en *"For a pure human future"*. Wanneer David er strandt, gelooft het personeel bij aanvang niet dat hij een mecha is. Ze zeggen: *"Geen enkel bedrijf maakt kinderen. Vroeger ook niet. Met welk nut? Misschien is ie speciaal gemaakt voor zo'n eenzame rijkaard. David, hoe heet je maker? Serve US, EZ Living, Robiville, Simulit City Center, Cybertronics, Sidekicks?"*

Toch wordt David naar de arena gebracht door de baas van de Flesh Fair. Hij scandeert:

"Wat hebben we hier. En mini robot, een levende pop. We weten waarom ze die maken, om jullie harten te stelen en kinderen te vervangen. Wederom een belediging voor de mensheid met als het doel het elimineren van Gods kinderen. Laat je niet misleiden door deze kunstige schepping. Hij is gemaakt om ons te verzwakken. Zie hoe hij onze gevoelens imiteert. Wat deze simulator ook doet, wij vernietigen alleen maar namaak."

Hij stelt duidelijk dat deze mecha's kinderen kunnen vervangen.

De laatste monoloog speelt zich af tussen Gigolo Joe en David.

"De mensen haten ons. Ze (Monica) houdt van je om wat je doet voor haar. Maar ze houdt niet van jou David, dan kan ze niet. Je bent niet van vlees en bloed. Je bent ontworpen en gemaakt, net als de rest van ons. En je bent nu alleen omdat ze genoeg van je hadden of een nieuw model wilden. We zijn te slim, te snel en met te veel. Wij lijden omdat zij een fout maakten. Want als het einde daar is, blijven alleen wij over. Daarom haten ze ons."

Al deze dialogen representeren het debat rondom A.I. in het template van een modern pinnokio verhaal. De wetenschap lijkt er ver te staan want we kunnen robots kopen die geprogrammeerd zijn om 'echt' van de mens te houden. Lovermecha's (of knuffelrobots) worden gehuurd om de behoeften van eenzame mensen te 'bevredigen' en kindvervangende mecha's gaan bijzonder ver om de liefde van de mens te verdienen. De laatste monoloog vertelt dat mensen nooit van robots zullen houden omdat ze niet echt zijn. In A.I. vinden we dus terug dat mecha's slechts een hulpmiddel en surrogaat gezelschap blijven. A.I. brengt geen hulpverlener-mecha in beeld, maar technologie wordt wel er gebruikt om menselijke behoeften te behelpen.

De focusgroep ontdekt ongeveer dezelfde representaties. Zo zegt Trui: *"De wetenschappers maakten robots met emoties omdat de koude techniciteit voelbaar was. Eigenlijk is de wetenschap emotie-robots gaan maken omwille van de eigen voldoening en bevrediging van de mens. Ze maakten deze om minder het vervreemdende effect te hebben van de techniek en om zelf graag gezien te worden, want dat wil toch iedereen?"* Liefde is volgens haar te koop en te programmeren. Op die manier probeert de wetenschap de gebreken van de mens weg te werken maar *"We voelen dat een mens niet machinaal te evenaren valt."* Ze percipieert de film tot slot als: *"Een aanklacht tegen onze voortdurende drang naar kennis, wetenschap en de zucht naar vernieuwing en verbetering. De film zegt dat een robot nooit een mens zal zijn. Stop met al die vermechanisering!"*

Ook Line stelt: *"De wetenschap wedijvert om robots te maken die zoveel mogelijk op de mens gelijken en dus zo goed mogelijk menselijke functies vervangen. David is ontworpen om een kind en kinderliefde te vervangen, hij is geprogrammeerd om onvoorwaardelijk liefde te geven."* En: *"Men creëert alles waar men behoefte aan heeft, men heeft dus behoefte aan gevoelige wezens."*

Lieselot waarschuwt ons echter voor de ethische kant van de zaak: *"Sommigen willen de mecha's nog menselijker maken en de mens voorzien in al zijn behoeften, ook emotioneel. Ten eerste vind ik daarom dat het niet mogelijk is om voor elke behoefte een mecha te ontwikkelen en ten tweede vind ik het ronduit verkeerd om het sociaal werk te reduceren tot het bevredigen van behoeften."*

Ine ziet emo-elektronica als een keuze: *"Een keuze tussen een machine waar je aan gekoppeld bent en waardoor je heel erg gelukkig bent en het 'echte leven' met zijn ups en downs. Heel ons leven is al doorweven met technologie, daardoor kunnen we alles veel sneller doen dan vroeger."* Ze interpreteert een soort wegwerpmaatschappij waar robots afval worden, wanneer ze niet langer nuttig zijn voor de mens.

Deze focusgroep dicht zowel positieve als negatieve kanten toe aan de antropomorfisering van technologie. Volgens hen kunnen robots een hulpmiddel zijn, maar zullen deze nooit mensen vervangen. Bovendien bediscussiëren ze kort de rol van het sociaal werk in deze film. Ine ziet zelfs de wegwerpmaatschappij als centrale boodschap.

We concluderen dus dat technologie een hulpmiddel kan zijn voor de mens en te kopen valt op een markt. De commerciële logica sluipt ook binnen aangezien David gedumpt wordt als de 'echte' zoon van Monica en Henry terug in het gezin komt.

* Bicentennial Man

Deze romantische SF komedie gaat over Andrew, een androïde huishoudrobot NRD 114. Hij is het hulpje van een welgesteld gezin. In het begin van de verhaal zegt Richard Martin, Andrews eigenaar, tegen zijn twee dochters: *"Andrew is not a person, he is a form of property, but we shall treat him as if he was a person."* Wanneer blijkt dat Andrew naar muziek luistert, poëzie leest en sculpturen beeldhouwt, neemt Richard Andrew ter nazicht mee naar Dennis Mansky, de baas van 'Noord Am Robotics' die Andrew maakte.

Richard: *"Wat me interesseert is dat hij blijk geeft van eigenschappen zoals creativiteit, nieuwsgierigheid en vriendschap die ons nogal verrast hebben. En gisterenavond zei Andrew 'ik vind het leuk om kunstwerken te maken.' Het is ongewoon om een robot te horen zeggen dat hij iets leuk vindt. Zijn er nog meer robots met zulke gevoelens?"*

Dennis: *Hmm, dat moet iets in de vezelstructuur zijn. Dus, wilt u uw geld terug of een nieuw exemplaar?"*

Richard: *Hij is uniek, nietwaar?"*

Dennis: *Hij wijkt af. Een natuurlijke vergissing. Door zijn menselijke vorm ziet u zijn mechanisch gebrek als excentriciteit en vermenschlijkt het. Het is een huishoudelijk apparaat en toch doet u of het een mens is."*

Na dit gesprek neemt Richard Andrew terug mee naar huis en worden ze ware vrienden. Andrew ontwikkelt zich door de educatie die hij van Richard krijgt. Hij wenst na verloop van tijd meer menselijke uitdrukking te kunnen tonen.

Andrew vraagt dit aan Dennis Mansky waarop hij repliceert:

"We hebben wat geëxperimenteerd. We kunnen robots een zekere mate van menselijke uitdrukking geven. We hebben marktonderzoek gedaan en besloten de lijn stop te zetten wegens de negatieve gebruikersreactie. Men is bang dat robots menselijke arbeid steeds verder overbodig maken."

Andrew blijft echter niet bij de pakken zitten en laat zichzelf veelvuldig 'upgraden' door een technicus. Samen bouwen ze protheses van harten, handen, huid, zenuwstelsels en zelfs hersenen die robots én mensen kunnen gebruiken. Op het einde van de film wil Andrew zich tot mens laten verklaren zodat hij kan huwen met een (menselijke) vrouw.

De Wereldraad verwerpt dit voorstel en stelt:

"De samenleving kan een onsterfelijke robot tolereren maar we zullen nooit een onsterfelijke mens tolereren, het veroorzaakt teveel jaloezie, teveel woede. Dit hof kan en wil je menszijn niet bekrachtigen. Het hof heeft besloten dat Andrew Martin vanaf deze dag nog steeds als robot zal beschouwd worden, een mechanisch apparaat, meer niet."

Hierna besluit Andrew om sterfelijk te worden door de prothese van een bloedsomloop in zijn robotlichaam te laten bouwen. Op zijn sterfbed wordt hij tenslotte toch als mens verklaard.

Deze beeldprent representeert hoe robots gebruikt worden als huishoudhulp voor de mens. Andrew is niet alleen de klusjesman, maar ook een vertrouwenspersoon voor Richard, de speelkameraad voor de jongste dochter van het gezin en de echtgenoot van een (menselijke) vrouw. Robots evolueren en geven blijk van menselijke eigenschappen. Andrew vat dit heel letterlijk op en laat zich antropomorfiseren met technologische innovaties. De film kaart vervolgens het ethisch debat rondom robots aan, alsook de angst van mensen om vervangen te worden door deze onsterfelijke technologieën. Het feit dat Andrew op het einde van de narratie toch als mens wordt verklaard, is waarschijnlijk te wijten aan het opzet van deze typisch romantische 'happy end' komedie.

De focusgroep interpreteert de film als een representatie van de dichotomieën tussen robot en mens en tussen rationaliteit en emotionaliteit. Ze betwisten deze dichotomie aangezien Andrew heel menselijk voorgesteld wordt, want hij is steeds hoffelijk, behulpzaam en eerlijk. Een ander centraal thema is volgens hen 'wetenschap' en de consequenties hiervan. Zo stelt Tine bijvoorbeeld: *"Het gaat ook over de maakbaarheid van de wereld. De mens is eigenlijk in staat om een 'perfecte' mens na te maken, de*

mens is dus in staat om iets te ontwikkelen dat de mens zelf kan overtreffen. En dit brengt ook jaloersheid met zich mee."

Ook Valerie zegt: *"Misschien probeert het verhaal ons van de gevaren van wetenschap te overtuigen. De mens probeert zich door wetenschap steeds te verbeteren maar zal misschien ooit overtroffen worden door zijn eigen producten."*

Verder schrijft Lieselotte: *"De film plaatst gevoelens tegenover ratio. De robot wordt gezien als de mechanisering van de mens, de metamens."* Ze gaat zelfs verder en interpreteert 'respect' als centraal motief: *"Misschien moeten we mensen de kans geven om hen te laten zijn wie ze zijn, zonder dat ze zich daarvoor volledig moeten aanpassen aan ons."*

Hieruit concludeer ik dat deze focusgroep veel sympathie heeft voor de robot Andrew maar dat ze zich tegelijkertijd vragen stellen bij de maakbaarheid van de mens. Ze erkennen dat robots meer kunnen zijn dan technische hulpmiddelen en we er oprecht van kunnen houden.

'Bicentennial Man' dicht dus een grotere rol toe aan robots dan in 'A.I.'. Ze kunnen een partner (knuffelrobot) zijn of een surrogaat vriend. Ondanks het feit dat de film enkele ethische vragen oproept, kunnen we deze beeldprent interpreteren als een representatie van het technologisch optimisme.

* Eternal Sunshine of the spotless mind

In deze romantische SF film wordt technologie toegepast op mensen. Het verhaal gaat over Joel en Clementine, die na een pijnlijke breuk beslissen om de herinneringen aan hun stukgelopen relatie te laten wissen door technici van 'Lacuna Inc'. Dit is mogelijk want: *"Er zit een emotionele kern in elke herinnering en als je die kern uitwist, begint het vervagingsproces. Als je wakker wordt, zijn alle behandelde herinneringen weg alsof je ontwaakt uit een droom."*

Dit wisproces vindt plaats na een gesprek met Dr. Howard Mierzwiak. Hij wil alle herinneringen opsporen door Joel te laten vertellen over zijn vroegere relatie met Clementine. Zo lokaliseert hij deze in de hersenen, zodat ze later via een computer gewist kunnen worden. Lacuna Inc. wordt in beeld gebracht als een onbeduidend klein bureau. In één scène zien we een huilende vrouw met een zak vol materiële herinneringen aan haar overleden huisdier. En ook: *"Valentine is very busy period"*. Mary, de assistente van Howard, is vol lof over de technologie. Zo zegt ze: *"Gezegend zijn de vergeetachtigen want zij herinneren zich hun blunders niet"*. En: *"Hoe gelukkig is het lot van de onschuldige. De wereld vergetend, vergeten door de wereld. Eeuwige zonneshijn van de onbezoedelde geest. Ieder gebed verhoord en iedere wens vervuld."* Verder stelt ze: *"Volwassenen zijn zo vervuld van droefenis en angsten. Howard laat dat allemaal verdwijnen."* Het sociaal netwerk van Joel daarentegen, vindt het moeilijk om te

verzwijgen dat hij ooit gelukkig was met Clementine. Het lot wil dat Joels pad dat van Clementine toch opnieuw kruist. Ze worden weerom verliefd.

Deze beeldprent representeert hoe technologie mensen kan helpen om traumatische gebeurtenissen te vergeten. De herinneringen eraan worden simpelweg gewist uit de hersenen. Bovendien wordt verdriet op die manier geïndividualiseerd en hoeven Clementine en Joel geen beroep te doen op hun sociaal netwerk voor steun. Dit gegeven roept vragen op omtrent de toekomst van hulpverlening. Want als we alle slechte herinneringen zouden kunnen wissen, dienen we er niet meer mee om te gaan. Zal hulpverlening dan nog nodig zijn?

De narratie geeft vervolgens aan, dat de ideologie van een technologische oplossing voor problemen, niet waterdicht is en vragen oproept. Zo heeft Clementine na haar wisproces het gevoel dat er iets niet klopt en probeert Joel zich tijdens het zijne te verzetten; hij wil de goede herinneringen aan Clementine wel behouden. Op het einde van de film gaat 'Lacuna Inc.' failliet nadat Mary ontdekt dat ook haar herinneringen van een kortstondige affaire met Dr. Mierzwiak gewist werden.

De focusgroep discussieert uitgebreid over deze film. Sommigen maken zelfs de link met het heden, zoals Karen. Ze stelt: *"De film bekijkt onze realiteit kritisch. We leven in een maatschappij waar de norm is dat we gelukkig zijn. We mogen niet treuren, we mogen geen pijn hebben. We hoeven ook geen liefdesverdriet te hebben, daar bestaat een oplossing voor. Vlug alles laten wissen en we kunnen weer verder."* En: *"De gemakkelijkste oplossing om met problemen om te gaan is er voor de vluchten, de confrontatie uit de weg te gaan."* *"De film wil ons doen geloven dat pijn en verdriet dingen zijn waar we zelf voor kiezen. We hoeven ze niet te ondergaan. Een kleine ingreep en we kunnen verder met ons leven."* Hadewijch vindt dit permanent vluchten geen adequate oplossing. Mensen zoeken beter een andere manier om hun problemen uit te dagen. Wel zou ze de technologie gebruiken indien dit haar job kwaliteitsvoller en efficiënter zou maken. Ik stelde haar toen de hypothetische vraag of ze de technologie zou aanraden aan een verkracht meisje. Ze repliceerde: *"Wat verkrachting betreft zou ik de technologie misschien wel aanraden. Hoewel..wie mag bepalen wanneer de technologie wordt gebruikt en wanneer niet?"* Hierop antwoordde ook Leen: *"Je omgeving zal toch ook moeite hebben om normaal te doen, eventuele fysische gevolgen, stel dat je het plots te weten komt"*. Ze schrijft dat er voorzichtig omgegaan dient te worden met deze technologie aangezien *"gevoelens zoals liefde, aantrekking, verdriet toch niet volledig te regelen/te sturen/op te lossen zijn, zelfs niet met technologische hulp."* Ze ziet technologie niet als de enige oplossing voor emotionele problemen en opteert voor een meer menselijk en sociaal contact in hulpverlening. Bovendien is het wisproces niet duurzaam en zelfs een gemakkelijksoplossing. Ze stelt dat we beter het sociaal netwerk van hulpvragers versterken, in plaats van *"sociale brandweer"* te spelen.

Kortom, 'Eternal sunshine of the spotless mind' representeert dat technologie niet zomaar emotionele herinneringen kan wissen. De dichotomie tussen optimisten en technologische pessimisten is prominent aanwezig. Bovendien kan deze het bestaansrecht van hulpverlening betwisten.

* Strange Days

In deze zwartgallige SF film registreren 'SQUID-receptoren' (Supergeleidend Quantum Interferentie Ding) ervaringen op een digitaal clipje. Nero Leonard maakt in de volgende monoloog reclame voor zijn diensten:

"Dit is het leven, puur en ongecensureerd, recht uit de cortex. Je bent er, je doet het, je ziet het, je hoort het, je voelt het. Alles. Als je wil gaan skiën zonder je huis te verlaten kan dat. Je moet me vertrouwen, want ik ben je priester, je psychiater, ik ben je toegang tot het schakelbord van de zielen, ik ben de goochelaar, de kerstman van je onderbewustzijn. Zeg het, denk het en je kunt het krijgen. Ik verkoop ervaringen. Ik voer een humanitaire taak uit."

Ondanks dat deze technologie voor malafide praktijken en vanuit commerciële (en erotische) overwegingen gebruikt wordt, geeft Leonard in een andere scène een clipje cadeau aan een fysisch gehandicapte man in een rolstoel. Dit tovert een grote glimlach op zijn gezicht wanneer die ervaart hoe hij over het strand jogt terwijl de zee opspat tegen zijn benen.

Er rijst ook protest tegen deze technologie, zoals bijvoorbeeld een vriendin van Leonard uitroept: *"Het zijn gebruikte emoties, tijd om ze in te ruilen, herinneringen zijn bedoeld om te vervagen, zo zijn ze expres ontworpen."*

Deze film representeert hoe technologie gebruikt kan worden om mensen ervaringen te schenken die ze anders nooit zouden meemaken. Leonard omschrijft zichzelf als een psychiater, want hij voorziet behoeftige mensen van welbepaalde ervaringen. Er is een afzetmarkt voor deze technologie, die echter bezaaid is met mannen die niet altijd even koosjere bedoelingen hebben.

* The Final Cut

Dit verhaal gaat over hoe 'Zoe-implantaat'. Deze wordt voor de geboorte in de hersenen ingeplant en registreert een volledig mensenleven op audio en video. *"Wat dat betekent? Onsterfelijkheid. De mooiste momenten zullen niet meer vervagen in de tijd. En dat is waar mooie herinneringen uit bestaan."*

Deze chip kan na het overlijden opgevraagd worden door nabestaanden. Aangezien deze data bevat van een geheel mensenleven, wordt de audio en video gemonteerd door een

'cutter' zoals Alan Hakman. Hij werkt als een soort begrafenisondernemer of priester, die de mooiste momenten van de chip overhoudt en aan de nabestaanden toont tijdens de begrafenisceremonie. Niet iedereen is akkoord met deze technologie, zoals de volgende dialoog tussen Alan en zijn antagonist Fletcher (een anti-Zoe voorvechter) illustreert:

Fletcher: *"Een op de twintig mensen heeft een implantaat. Herinnert hij zich de speciale momenten of de momenten die jij uitkiest?"*

Alan: *Ik zorg dat mensen zich herinneren wat ze zich willen herinneren.*

Fletcher: *Dat is heel nobel, maar je snapt niet hoe schadelijk het is. Het effect van het Zoe-implantaat op menselijke relaties is niet te meten. 'Word ik gefilmd?' Moet ik dit zeggen of niet? Wat zullen ze over dertig jaar van me denken?' Hoe zit het met het recht om niet op te duiken in iemands herinnering zonder het te weten?"*

Alan: *Ik heb het niet bedacht. Als men het niet wilde, kocht men het niet. Het voorziet in een menselijke behoefte.*

Fletcher: *Jij maakt engelen van moordenaars. Het vervalst persoonlijke feiten en dus de hele geschiedenis. Ik wil niet dat de geschiedenis vervalst wordt door prettige herinneringen. Waarom ben jij de nummer één cutter voor schoften?"*

Alan: *Ik vergeef mensen als ze niet meer gestraft kunnen worden.*

Fletcher: *Ik weet wat je doet. Maar waarom doe je het?"*

De anti-Zoe voorvechters worden in beeld gebracht als hippies en protesteren met slogans als: *"Het is niet aan ons om door de ogen van een ander te kijken. Dat is aan God."* En *"Hou je eigen herinnering, leef voor vandaag."* Ze zijn opvallend getatoeëerd met elektro-synthetische inkt die een magnetisch veld creëert en zo het Zoe-implantaat verstoort en onbruikbaar maakt. Wanneer Alan per toeval ontdekt dat hij ook zo'n implantaat heeft, wenst hij een traumatische gebeurtenis uit zijn jeugd te herbekijken. De procedure is riskant, maar achteraf is hij enorm opgelucht en zegt: *"Eindelijk innerlijke rust gevonden"*.

Technologie wordt in deze film gerepresenteerd als een nuttig hulpmiddel om het rouwproces van nabestaanden te vergemakkelijken. Negatieve ervaringen en misdaden worden gedeletet, om nabestaanden leed te besparen. Het protest van de anti-Zoe voorvechters illustreert dat deze technologie niet door iedereen aanvaard wordt.

* Vanilla Sky

Deze remake van 'Abre los ojos' (Amenabar, 1997, Spain) situeert zich in het jaar 2200. David Aames leeft er in 'a lucid dream' die zijn vroegere leven simuleert terwijl hij in een

cryogene slaap ligt. De volgende scène representeert een reclamespot voor 'Life Extension', een internetorganisatie die dergelijke dienstverlening aanbiedt:

"Levensverlenging is een blik op de toekomst. Een entreekaartje. Niet op een goedkope maar op een waardevolle manier die alleen in het menselijke hart kan ontstaan. De DNA-codes van het menselijk lichaam zijn ontcijferd. Hartkwalen, kanker, enzovoort behoren weldra tot het verleden. Doodeenvoudig. Je angst, je ontevredenheid, zelfs je dood zijn niet langer nodig zoals vroeger. Welke ziekte er ook achter dat masker zit, het is tijdelijk. Een uur na je dood, brengt Levensverlenging je lichaam naar een kuip waar je lichaam wordt opgeborgen en ingevroren tot 91 graden onder nul. Stroomonderbrekingen, aardbevingen, niets verstoort je zwevende winterslaap. De heldere droom is de nieuwste optie van Levensverlenging. Voor een beetje meer, bieden we de cryonische samenvoeging van wetenschap en ontspanning aan. Stel dat je lijdt aan een ongeneeslijke ziekte. Je wilt graag ingevroren worden maar je wilt graag herrijzen om je eigen leven verder te zetten zoals je het kent. Levensverlenging biedt je de oplossing. Na de verrijzenis leef je verder zonder leeftijd, geconserveerd maar levend in het heden met een toekomst naar keuze. Je dood wordt uit je geheugen gewist, je leven gaat verder als een realistisch kunstwerk door jou geschilderd. Je beleeft het met alle romantiek van een zomerdag. Met het gevoel van een geweldige film of een favoriete popsong. Je herinnert je niets van dit behalve het feit dat alles simpelweg beter wordt. Bij enige ontevredenheid, krijg je bezoek van onze technische dienst. Het ligt binnen je bereik. De dag na morgen opent met een volgend hoofdstuk. Je heldere droom wordt gecontroleerd door Levensverlenging en een groep specialisten die elke gedachte volgen, zelfs op dit moment. Geruststelling is onze specialiteit. Dat is het credo van Levensverlenging."

Hoewel dit een aanlokkelijk voorstel lijkt, gaat de film over de kwellende nachtmerries die David teisteren tijdens zijn 'lucid dream'. Zijn onderbewustzijn verstoort namelijk de "zwevende winterslaap" ("This is a revolution of the soul"). Op het einde van het verhaal kiest hij daarom om terug echt te leven en de 'perfect lucid dream' stop te zetten.

Aangezien "je angst, je onzekerheid en zelfs je dood niet langer nodig zijn zoals vroeger" en "alles simpelweg beter wordt", interpreteer ik deze film als de voorstelling van een toekomst waar technologie hulpverlening overbodig lijkt te maken. Opnieuw wordt duidelijk dat deze technologie ook nadelen kan hebben (namelijk nachtmerries).

2.2.2 Secundaire dataset

* 'Blade Runner' representeert een postnucleaire en grimmige maatschappij in het jaar 2019. Nexus-replica of VALIS (Vast Active living Intelligence System) zijn er perfecte simulacra's van de mens en enkelen beseffen zelfs niet dat ze robots zijn ("*We are not computers, we have bodies*"). Zo heeft replica Rachel herinneringen aan haar jeugd en is het tot-leven-gebrachte speelgoed als een echte vriend voor wetenschapper J.F. Sebastian. Replica's worden gebruikt als 'pleziermodel' en als werkslaven op een elitekolonie op Mars. Ook de 'Empathy Box' simuleert menselijke emoties. Deze replica's nemen echter geen genoegen meer met hun ondergeschikte rol en plegen muitelij.

* 'Fortress' brengt een sadistische politiestaat in beeld, waar gevangenen in toom worden gehouden door computers die hun gedachten en dromen kunnen scannen. Bij de minste vorm van rebellie dienen deze de gevangenen een elektrische schok toe, die dankzij een ingeplante maagsonde heel efficiënt werkt. Ook hersenspoelingen en zenuwchips zijn bon ton in deze futuristische gevangenis.

* Een derde film is 'I, Robot'. Deze (nogal actiegerichte) SF film speelt zich af in het jaar 2035 en vertelt dat één op vijf mensen een robot bezitten als surrogaat metgezel of als huishoudhulp. Een psychologe en een persoonlijkheidsmodule integreren hen in de maatschappij. Sommige robots krijgen een dagelijkse upgrade via cognitieve en emotionele simulacra, maar vertonen protocolafwijkingen zoals vrije wil, creativiteit, bewustzijn en zelfs een ziel ("*ghost in a machine*"). Dit leidt er uiteindelijk toe dat deze robots de mens, en diens "*suicidal reign*", trachten te elimineren. Dit wordt voorkomen door Will Smith die, dankzij een cybernetisch programma, een sterke robotarm heeft en het bovendien nooit echt kon vinden met robots. Volgens hem verdringen ze de mens van de arbeidsmarkt.

* 'Minority Report' representeert een samenleving in het jaar 2054. Moord kan er voorkomen worden dankzij de 'Precogs', een gemuteerde tweeling en hun oudere zus die de toekomst zien in hun dromen. Deze worden ingezet als instrumenten van 'Precrime', doordat ze moorden kunnen voorspellen en dus voorkomen. De technologie wordt er voorgesteld als feilloos en als garantie voor een veilige samenleving, ondanks dat de potentiële moordenaars een onthutst gezin nalaten terwijl ze in een comateuze slaap gebrainwashed worden.

De focusgroep interpreteert deze film als volgt. Aldus Veerle: "*Hieruit wordt het voor mij duidelijk dat ook in de toekomst - waar technologieën, voorspellingen en rationaliteit alsmaar meer op de voorgrond komen - het puur menselijke met zijn positieve en negatieve aspecten nooit op de achtergrond zal verdwijnen.*" Sofie geeft een andere oplossing voor misdaadbestrijding en zegt: "*Initiatieven die het goede stimuleren kunnen soms veel meer effect hebben dan preventie van het verkeerde, ik denk hierbij aan het stimuleren van gemeenschapszin, solidariteit, vrijwilligerswerk, networking, verenigen, enz. High-tech kan niet alle sociale problemen oplossen want er wordt geen rekening*

gehouden met de achtergrond en de context." Oke stelt: "In de film wordt het leed van de toekomstige slachtoffers voorkomen door leedtoevoeging aan de toekomstige delictpleger en zijn nabestaanden en dat is wel problematisch." En Annelies vervolgt: "Ik denk dat het verlangen om dingen te voorkomen en te controleren voorkomt uit het verlangen naar een wereld zonder leed en problemen. Het blijft een kiezen tussen zichzelf en vertrouwen op het technische systeem." De film besluit met de zin: "Science has stolen most of our wonders."

Controle, rationaliteit en de gevaren van technologie zijn m.a.w. de thema's die deze focusgroep hierin terugvinden.

* De vijfde film 'Sleeper' neemt ons mee met Miles Monroe die na 200 jaar uit zijn cryogene slaap ontwaakt in het jaar 2173. Hulpverlening schijnt er overbodig, want een magische zwarte bol geeft de mensen instant geluk. De stresspil en de 'orgasmatron' (een soort individuele 'booth' die seksueel contact mét een partner overbodig maakt), representeren nogal karikaturaal en ludiek hoe technologie een hulpmiddel kan worden voor de behoeftebevrediging van de mens.

* 'The Island' gaat vervolgens over agnaten of klonen, die ondergronds leven in een schijnbaar perfecte wereld. Een computer wenst hen iedere dag 'goedemorgen' en reguleert strikt hun dieet en activiteiten. Ze worden geproduceerd als een soort levensverzekering voor mensen, die de organen van deze klonen opeisen, wanneer die van hen het laten afweten. In deze beeldprent wordt de technologie van klonen gerepresenteerd als een (letterlijk) hulpmiddel voor het menselijk lichaam. Wanneer blijkt dat deze agnaten een productiefout hebben, namelijk gevoelens, lokt dit heel wat protest uit.

De focusgroep interpreteert deze beeldprent als een representatie voor de gevaren van de biotechnologie met diens doorgedreven technisering. Zo zegt Katrien: "Doorgedreven vertechnisering in de maatschappij kan gemakkelijke oplossingen bieden voor een aantal problemen, zoals ouder worden. De film geeft weer dat belangrijke ethische overwegingen moeten gemaakt worden." Sarah schrijft: " De film raakt het probleem aan dat de mens in de toekomst al veel zaken heeft kunnen overwinnen door middel van wetenschap en technologie, behalve de dood." "Ik vind de waarschuwing die de film wil geven meer dan terecht, ook in onze wereld vandaag de dag neemt technologie een steeds belangrijker plaats in ons leven. We moeten ons vragen stellen over deze evolutie: waar trekken we de grens? Staan we toe dat ons leven beheerst en gecontroleerd wordt door technologie en wetenschap? En wat met het ethische aspect?" Katrien zegt: "De film toont ons een toekomstbeeld waar we hoogstwaarschijnlijk reeds naar op weg zijn." En Lien Samyn: "Volgens mij willen de makers van de film juist het kritisch kijken naar wetenschappelijke vooruitgang aanscherpen en niet zozeer de mensen vertellen dat klonen goed of fout is." De kloon wordt kortom geïnterpreteerd als

een product en volgens Sarah representeert deze film: "*Het ongebreideld kapitalisme waar mensen mensen maken voor organen.*"

Deze focusgroep merkt dus de technologische gevaren, de commercialisering en de rationalisering als centrale thema's op. Ze maken bovendien de link met het heden.

* De zevende en voorlaatste film uit de secundaire dataset is 'The Stepford Wives', een remake van Bryan Forbes' gelijknamige film uit 1975. De film brengt een schijnbaar perfect stadje in beeld. De mannen lijken er gelukkig want hun echtgenotes zijn, dankzij een microchip in de hersenen, veranderd in blonde stoten die niets liever schijnen te doen dan schoonmaken en de pantoffels te halen voor hun echtgenoot. Wanneer één geëmancipeerde vrouw er gaat wonen ontdekt ze deze technologisering van de vrouw tot een huisrobot en maakt ze amok.

* 'The Matrix' is tenslotte de laatste film die robots en A.I. als centrale thema's stelt. Deze cultfilm neemt ons verder in de toekomst mee. Anno 2199 heersen geëvolueerde A.I.-robots over de mens. Ze cultiveren en verorberen zelfs mensen, want deze leveren hen de nodige batterij-energie. Om dit onopgemerkt te doen, houden ze mensen in de illusie dat ze écht leven in het jaar 1999, terwijl dit slechts een neuro-interactieve simulatie is.

2.2.3 Conclusie: representaties van technologie als hulpmiddel

Technologie blijkt een relevant hulpmiddel voor de mens in de zes SF films van de primaire dataset. In 'A.I.' vervangt een kind-mecha een zieke zoon. In 'Bicentennial Man' is Andrew een ware vriend en partner voor de mens. Slechte herinneringen kunnen gewist worden in 'Eternal sunshine of the spotless mind'. 'Strange Days' biedt positieve ervaringen aan een gehandicapte man. De cutter 'Alan' vergemakkelijkt het rouwproces van nabestaanden door beeldmateriaal van implantaten te monteren en hij vindt innerlijke rust in 'The Final Cut'. En "*Alles wordt simpelweg beter*" in 'Vanilla Sky', waar angst en onzekerheid overbodig zijn.

Deze films representeren telkens zowel positieve als negatieve consequenties. Vaak is er een verzetsbeweging tegen de technologie of roept de technologie ethische vraagstukken op. Dit bewijst dat (ook) in SF films het technologisch interactionisme een werkbaar ideologisch standpunt is. Thema's als de antropomorfisering, de rationalisering en de commercialisering blijken ook relevante representaties van de visie op hulpverlening als sociale technologie. De vraag als er nog een toekomst voor hulpverlening zal zijn, interpreteer ik als negatief in enkele films.

De acht films uit de secundaire set representeren de ideologie van technologie als hulpmiddel op verschillende manieren. Sommige films zijn eerder pessimistisch en voorspellen dat robots mensen zullen domineren, zoals bijvoorbeeld in 'I Robot' en in 'The Matrix'. Andere films bespreken het ethische debat omtrent klonen en het

aanwenden van technologieën voor preventiedoeleinden ('Minority Report'). Enkele films brengen een eerder optimistische teneur in beeld en zien technologie als aangenaam tijdsverdrijf (bijvoorbeeld 'de orgasmatron') of als 'oplossing' voor geëmancipeerde vrouwen ('The Stepford Wives').

De uitgebreidheid van deze datasets illustreren de populariteit van thema's zoals rationaliteit, robots, wetenschap en controle in SF films.

ICT als hulpmiddel

2.2.4 Primaire dataset

* The Cell

In deze SF thriller maken we kennis met Catherine, een maatschappelijk assistente in het 'Campbell Center, Division of Suner Ind.'. In dit futuristisch aandoend Center wordt een nieuwe methode getest op een jongetje (Edward) dat in een schizofrene coma ligt. De methode werkt als volgt:

"Heren, dit apparaat doet al het werk: het Neuro Transfer Systeem. Het brengt de geest in beeld en zendt het signaal naar de ander via de juiste afstemming. Maar je doet meer dan afstemmen. Je wordt deel van de voorstelling. We implanteerden een microchip in Catherine's hand waarmee ze aangeeft dat ze wil dat wij het verder onderbreken. Bij de eerste praktijktests haalden we sommige van de beste kindertherapeuten erbij. Ze deden niets anders dan observeren en rapporteren. Catherine was anders..."

Met deze technologie kan ze dus in interactie treden met haar comateuze cliënt, door virtueel binnen te dringen in zijn innerlijke belevingswereld. Hieraan zijn risico's verbonden want: *"Als ze zou geloven dat zijn wereld echt is kan haar geest haar lichaam overtuigen dat alles wat er wordt aangedaan echt gebeurt. Net als in het verhaal: als je in je droom sterft, sterf je in het echt. Remember Catherine, it's not real."* Ze verwijst naar het 'Thomas-theorema' dat stelt: als mensen situaties als werkelijk definiëren, dan zijn de consequenties ervan ook werkelijk.

Wanneer de methode niet blijkt te werken bij Edward, tot groot ongeduld van de zeer welgestelde vader, stelt Catherine voor om een 'transfer' te doen. Dit houdt in dat ze hem binnen wil halen in haar geest, die zij zelf kan vormgeven en hem zo de nodige veiligheid geeft, want: *"When I was studying social work, we were taught to take children out of their environment"*.

Deze film representeert overduidelijk de toekomst van hulpverlening. De sociaal werkster Catherine treedt er in interactie met de cliënt via digitale technologie. Die brengt haar virtueel in diens onderbewustzijn, zodat ze hem daar kan helpen. Wanneer dit in eerste instantie niet lijkt te lukken, 'transfers' ze zijn (comateuze) aanwezigheid naar haar

geest en probeert ze hem op die manier gerust te stellen. Hulpverlening geschiedt in deze beeldprent binnen een virtuele realiteit. Via computers worden alle hersenactiviteiten nauwlettend gevolgd, en een uniform en elektronisch doekje maken het mogelijk om binnen te dringen in de geest van iemand anders.

* THX 1138

De volgende digitale dialoog speelt zich af tussen de protagonist (genaamd THX 1138) en een computerscherm waarop een afbeelding van Big Brother (BB) staat. THX bevindt zich in een soort biechtstoel en Big Brother repliceert met een gemechaniseerde stem.

BB: *"Ik sta tot uw beschikking.*

THX: *De massa voor de massa.*

BB: *Zeg het maar.*

THX: *Eén voor allen, met zijn allen één. Wij zijn de massa. Wij zijn de massa. Alles welbeschouwd zijn wij de massa. Voor de partij en voor allen, wij zijn de massa.*

BB: *Zeer goed. Ga verder.*

THX: *Nou, ik schoot vanochtend uit bij een overplaatsing. Dat is me nog nooit eerder overkomen. Ik was niet geconcentreerd genoeg.*

BB: *Ja, dat begrijp ik.*

THX: *Het gaat allemaal niet zo goed.*

BB: *Ja, oké.*

THX: *Hoe kan dit nou? M'n partner gedraagt zich heel vreemd. Ik kan het niet uitleggen.*

BB: *Ja.*

THX: *Ik voel me zelf ook niet zo goed.*

BB: *Ja, dat begrijp ik.*

THX: *Misschien ligt het aan mij.*

BB: *Ja, oké.*

THX: *Gisteren had ik pinural nodig. Het leek alsof er...*

BB: *Zeer goed.*

THX: *...iets vreemd met me aan de hand was. Iets wat...*

BB: *Ja?*

THX: *...ik niet begrijp.*

BB: *Kun je wat specifieker zijn?*

THX: *De kalmerende middelen. Ik neem etraceen, maar het lijkt niet sterk genoeg. Ik kan me niet goed concentreren.*

BB: *Je bent een trouwe gelovige. Zegeningen van de staat.*

THX: *Vergeef me alstublieft."*

Deze scène representeert hoe emotionele hulp digitaal wordt verleend aan THX. De stem van Big Brother klinkt mechanisch en lijkt vooraf opgenomen, aangezien deze niet echt een antwoord schijnt te geven op de psychische bekommernissen van THX.

Hij wordt onderbroken en de vragen die Big Brother hem stelt komen bevreemdend over. De dialoog representeert een afstandelijke, door technologie gemedieerde, interactie tussen Big Brother en THX. De laatste zin: "*Vergeef me alstublieft*", doet sterk denken aan Foucaults theorie over de bekentencultuur en diens biechtplicht, aangezien THX in een soort biechtstoel zit en geprezen wordt door Big Brother na zijn bekentenis. (Noot: Ook in 'Sleeper' bestaan er 'confessional booths' waar de biechtstoel in de vorm van een microgolf wordt voorgesteld.) THX lijkt niet opgelucht na dit hulpverlenend 'gesprek'. Verder in de film opent THX een badkamerkastje en hoort hij een stem die zegt: "*Wat is er mis? Als er iets mis is, vraag dan om hulp. Bel 348-FUN. Neem vier rode capsules.*" Deze stem klinkt ook mechanisch en representeert hulpverlening als een belangrijke ideologie in de toekomst. Psychische problemen worden echter opgelost door vele pillen in te nemen, zoals ook het volgende citaat illustreert: "*If you feel you're not properly sedated, call 348-844, failure to do so may result in prosecution for criminal drug evasion*". Dit thema van medicalisering komt ook aan bod in 'Equilibrium', waar de drug 'Prozium' verplicht is.

Een laatste relevante scène brengt in beeld hoe (digitale) technologieën de behoeften van mensen kunnen helpen bevredigen. Er bestaan namelijk 'elektrisch gegenereerde realiteiten' of hologrammen die, mits betaling, aangeboden worden aan de mens. Zo zien we THX, zittend voor een erotisch hologram van een bevallige danseres, terwijl een machinepompje hem 'assisteert'. Na zijn climax zapt hij verder en zien we hoe hij visueel geniet van twee politiehologrammen die een man virtueel aftroeven.

Deze beeldprent illustreert hoe hulpverlening in de toekomst belangrijk blijft. ICT maakt dit mogelijk door biechtstoelen, en ook hologrammen zijn er belangrijk voor de behoeftebevrediging van mensen.

2.2.5 Secundaire dataset

* In 'EXistenZ' wordt het thema 'virtuele realiteit' ten top gedreven. Met een 'bioport' implantatie in de ruggengraat kunnen 'gamers' constant in een virtueel spel leven. Daar spelen ze God, downloaden ze nieuwe identiteiten en vaardigheden en kunnen ze er zelfs ongestraft 'virtuele' misdaden plegen. Deze digitale leefwereld is aangenamer dan de realiteit volgens Allegra, de creator van een nieuw spel. Ze vertoeft er liefst met haar 'joystick', die gemaakt wordt van 'metaflesh' of de botten van een gemuteerd dier. Als 'vijand van de realiteit' dient ze het op te nemen tegen het 'realistisch verzet' in deze (nogal plastische) SF film.

* 'Johnny Mnemonic' is een gegevenskoerier die door een hersenimplantaat gegevens kan downloaden en opslaan. Hij is een soort menselijke externe harde schijf in het jaar 2021, die informatie opslaat over de remedie tegen het zenuwverzwakkingssyndroom ("*The Black Shakes*"). Deze ziekte teistert vele mensen en wordt veroorzaakt door een teveel aan elektronische golven.

* De derde en allerlaatste SF film uit de secundaire dataset is 'Videodrome'. Deze beeldprent representeert een toekomstige wereld die gedomineerd wordt door televisie ("*TV is de retina van ons innerlijke oog*"). Teveel stralen veroorzaken echter een nieuw groeisel in de hersenen. Deze mutatie maakt dat mensen hun lichaam niet langer nodig zullen hebben doordat ze eeuwig voortleven in de virtualiteit als 'New Flesh'. Hulpverlening blijkt er nodig, aangezien de 'kathodestraalmissie' armen, die geen 'Civic TV' kunnen betalen, helpt bij het afkicken van televisiestralen. Er is ook de emotionele hulp-radio 'CRAM'.

2.2.6 Conclusie: representaties over ICT als hulpmiddel

In 'The Cell' en 'THX 1138' wordt digitale hulpverlening duidelijk in beeld gebracht. Ondanks het feit dat bij de eerste film enkele risico's worden verbonden aan het 'Neuro Transfer System', schijnt dit een adequaat hulpmiddel voor hulpverlening. Het thema 'virtualiteit' wordt er magistraal uitgewerkt. Catherine is een sociaal werkster die empathisch binnendringt in de geest van haar cliënt.

De tweede film toont geen face-to-face hulpverlening. THX wordt er wel geholpen via een computerscherm en -stem en via het telefoonnummer 348-844. Dit komt bevreedend en koel over. Bovendien spelen hologrammen een rol bij de behoeftebevrediging van mensen.

De drie films uit de secundaire set redeneren verder dan deze uit de primaire. De digitalisering modificeert 'Johnny Mnemonic' tot een soort geheugendrager. In 'EXistenZ' en 'Videodrome' willen mensen zelfs niet meer 'tastbaar' leven. Het in beeld gebracht ideaal is dat van een metamens, die zonder lichaam verder leeft in de virtualiteit. Ook de transhumanisten en de extropisten streven deze onsterfelijke toestand na.

Conclusie

In het eerste onderdeel van het theoretische luik, onderzoek ik welke trends er in de hulpverlening worden beschreven. Een uitgebreide literatuurstudie laat me toe om er twee, die van belang zijn in de sociale omgeving, diepgaand te analyseren.

De eerste trend omschrijf ik als: 'de hulpverlener als één speler op de markt van welzijn en geluk'. Hieraan verbind ik enkele positieve en negatieve consequenties. De marktlogica veronderstelt namelijk een grotere transparantie en meer kwaliteit maar ook de standaardisering, de instrumentalisering en de bureaucrativering van hulpverlening. De functie van hulpverleners kan hierdoor veranderen naar een technisch manager in de prestatie maatschappij. Ook de commercialisering op deze 'problemenmarkt', degradeert hulpverleners tot 'gladde leveranciers in sociale cosmetica' en creëert een sociaal slagveld. De cliënt is er, volgens sommige auteurs, een hedonistische zorgconsument die in steeds meer behoeften wenst bevredigd te worden door (commerciële) hulpverleners.

De tweede trend omschrijf ik als: 'de hulpverlener als sociale technoloog'. Deze trend verdeel ik in twee subcategorieën. In een eerste bespreek ik wat de intrede van technologie kan betekenen voor hulpverlening. Emo-elektronica wordt zowel optimistisch als pessimistisch gevaloriseerd. Enkele optimisten stellen dat technologie dé oplossing is voor sociale problemen en 'Transcedo' denkt zelfs dat (een toekomstige) technologie constant positieve emoties zal opwekken. Dit betwijfelt volgens mij het bestaansrecht van hulpverlening in hun vooropgestelde (niet al te verre) toekomst. Pessimisten kaarten echter de antropomorfisering van technologie en de vertechnisering van het menselijk lichaam aan als negatieve consequenties ("*That introduces iron to the soul*").

In een tweede subcategorie bespreek ik de functie van ICT in de hulpverlening. Digitale hulpverlening is volgens sommigen een flexibele aanvulling op het klassieke face-to-face sociaal werk en kan een adequaat surrogaat voor gezelschap betekenen. Anderen zien daarentegen de hulpverlener door ICT veranderen in een onpersoonlijke technout. De toegenomen zelfregie van cliënten, die eerder 'chatten' met lotgenoten, kan de functie van hulpverleners veranderen en misschien zelfs vervagen. Feitelijke sociale isolatie, cyberhumanisme en afgenomen sociale cohesie worden er eveneens voorgesteld als potentiële consequenties van de 'digital era'.

Ik ben echter geïnteresseerd in de toekomst. Daarom ga ik op zoek naar fictieverhalen die iets lijken te vertellen over deze twee trends. Ik vind ze soms opvallend maar meestal eerder subtiel terug in drieëntwintig (social) sciencefiction films. De onderliggende ideologieën in verband met de toekomst van hulpverlening, analyseer ik aan de hand van de beeldvorming. Deze worden gestaafd met recepties vanuit een focus research. Ik bespreek en beantwoord de onderzoeksvragen exemplarisch.

Omtrent de eerste trend (namelijk de markt) representeren drie films relevante en vergelijkbare consequenties.

-'Equilibrium' brengt de uniformisering, de standaardisering, de prestatiegerichtheid en de rationalisering als centrale thema's in beeld. Aangezien 'Prozium' er ons "*verlost van pathos, van verdriet en van de diepste diepten van melancholie*", veronderstel ik in deze beeldprent een ideologie die hulpverlening als overbodig inschat. De focusgroep stelt de spanning tussen ratio en emotie centraal: "*Misschien is de film wel een extreem daarvan waarbij men enkel nog rationeel mag zijn.*" Deze groep kaart ook de overbodigheid van het sociaal werk aan. Een sociaal netwerk lijkt er niet te bestaan noch hulpverlening, aangezien alle gevoelens verboden worden.

-In 'Gattaca' wordt de (biotechnologische) uitsluiting als centrale boodschap gepercipieerd. Ouders die geen perfect gemodificeerd kind kunnen betalen, worden bestempeld als 'invalid' en nutteloos. De genetische markt creëert dus een sociaal slagveld aangezien niet elk kind hierop recht heeft. Bovendien is er een illegale markt in 'valid' profielen en is controle er ook een centraal thema. Dit maakt volgens de focusgroep hulpverlening niet overbodig, want mensen kunnen nog steeds een bepaald risico hebben op een afwijking. "*Een perfecte wereld bestaat niet, hoe zwaar en met welke middelen en vernieuwing en verbetering van technologie er ook naar gestreefd wordt. Zelfs in een wereld van vervlakking speelt menselijke wil nog steeds een niet te onderschatten rol.*"

-In 'THX 1138' weergalmen de slogans: "*Koop meer, koop nu meer. Werk hard en verhoog de productie.*"

De commercialisering van hulpverlening vind ik terug in andere films en ook daarin blijkt dat enkel de hogere klasse bepaalde 'sociale cosmetica' kan aankopen.

De films uit de secundaire dataset representeren ook de consumptiemaatschappij ("*We are not charity, our business has to profit*"), de perfectie-ideologie en de mathematisering van de marktlogica.

Kortom, in deze films vinden we vergelijkbare consequenties terug van de eerste trend. Vooral de nadelen van de marktlogica worden haast karikaturaal gerepresenteerd, hetgeen typisch is bij SF films. De focusgroep ziet deze 'predictive and precautionary' functie van het genre, doordat ze verbindingen maken met het heden. De medicalisering wordt er tenslotte als bijkomend thema ontdekt.

Omtrent de eerste subcategorie van de tweede trend (zijnde technologie), vind ik vele films met relevante scènes en dialogen terug.

-In 'A.I.' bouwen wetenschappers een surrogaat kind of emotie-robot: "*Voor al die stellen die wachten op een licentie zal onze mecha de oplossing van hun probleem zijn. Het zal niet alleen een grote nieuwe markt zijn, het zal bovendien een grote menselijke*

behoefte vervullen." Liefde is er volgens de focusgroep te koop en *"Eigenlijk is de wetenschap emotie-robots gaan maken omwille van de eigen voldoening en bevrediging van de mens."* De film interpreteren ze als: *"Een aanklacht tegen onze voortdurende drang naar kennis, wetenschap en de zucht naar vernieuwing en verbetering. De film zegt dat een robot nooit een mens zal zijn. Stop met al die vermechanisering!"* *"Ik vind het ronduit verkeerd om het sociaal werk te reduceren tot het bevredigen van behoeften."* *"Heel ons leven is al doorweven met technologie, daardoor kunnen we alles veel sneller doen dan vroeger."* De focusgroep maakt opnieuw de link met het heden en ziet de (negatieve) consequenties van technologie als hulpmiddel. Ze zien SF als een middel 'to criticize our contemporary society'.

-In 'Bicentennial man' is Andrew een echtgenoot (of knuffelrobot) en vriend. Hij is surrogaat gezelschap en hulpmachine om de mens in zijn behoeften te bevredigen. De antropomorfisering van robots is ook hier een centraal thema. De focusgroep stelt: *"Misschien probeert het verhaal ons van de gevaren van wetenschap te overtuigen. De mens probeert zich door wetenschap steeds te verbeteren maar zal misschien ooit overtroffen worden door zijn eigen producten."* *"De film plaatst gevoelens tegenover ratio. De robot wordt gezien als de mechanisering van de mens, de metamens."* Robots worden in deze film eerder positief gevaloriseerd, ondanks deze enkele bedenkingen maakt (*"een mechanisch apparaat, meer niet"*).

-'Eternal Sunshine of the spotless mind' kaart de overbodigheid aan van hulpverlening aangezien pijnlijke herinneringen gewist worden. (Sociale) technologie lijkt een handig doch geen waterdicht hulpmiddel voor emotionele problemen. De focusgroep discussieert hevig omtrent de boodschap van deze beeldprent. *"De film bekijkt onze realiteit kritisch. We leven in een maatschappij waar de norm is dat we gelukkig zijn. We mogen niet treuren, we mogen geen pijn hebben. We hoeven ook geen liefdesverdriet te hebben, daar bestaat een oplossing voor. Vlug alles laten wissen en we kunnen weer verder."* Bovendien zijn *"gevoelens zoals liefde, aantrekking, verdriet toch niet volledig te regelen/te sturen/op te lossen, zelfs niet met technologische hulp."* Technologie is volgens hen niet de enige oplossing voor emotionele problemen. We stimuleren best het sociaal steunnetwerk in plaats van *"sociale brandweer"* te spelen.

-In 'Strange days' verkoopt Leonard ervaringen waar mensen behoefte aan hebben. De protagonist omschrijft zichzelf als een psychiater. Technologie blijkt er een relevant hulpmiddel voor een fysisch gehandicapte man.

-In 'The Final cut' voorziet Alan nabestaanden in de menselijke behoefte aan een milder rouwproces. De anti-Zoe voorvechters kanten zich tegen de technologie.

-In 'Vanilla sky' is tenslotte *"je angst, je onzekerheid niet langer nodig zoals vroeger, alles wordt simpelweg beter."* Mensen leven er in een 'lucid dream', die volgens mij hulpverlening in de toekomst representeert als overbodig.

De secundaire dataset illustreert zowel positieve als negatieve consequenties van (sociale) technologie. Het technologisch interactionisme lijkt er aldus een werkbaar ideologisch standpunt. Robotarmen kunnen mensen assisteren en 'een magische bol' houdt hen constant gelukkig, hetgeen ik interpreteer als de overbodigheid van hulpverlening. *"High-tech kan niet alle sociale problemen oplossen want er wordt geen rekening gehouden met de achtergrond en de context."* In 'The Island' veronderstelt de focusgroep dat de technologie een marktlogica maskeert. Ze interpreteren *"Het ongebreideld kapitalisme waar mensen mensen maken voor organen."* *"Ik vind de waarschuwing die de film wil geven meer dan terecht: ook in onze wereld vandaag de dag neemt technologie een steeds belangrijker plaats in ons leven in. We moeten ons vragen stellen over deze evolutie: waar trekken we de grens? Staan we toe dat ons leven beheerst en gecontroleerd wordt door technologie en wetenschap? En wat met het ethische aspect?"*

In de tweede subcategorie van de tweede trend ga ik na als digitale hulpverlening een thema is in SF films en hoe dit er gerepresenteerd wordt.

-In 'The cell' is digitale hulpverlening het centrale thema. Ondanks dat er enkele risico's aan verbonden zijn, wordt het in beeld gebracht als een adequate manier om hulp te verlenen.

-In 'THX 1138' wordt digitale hulpverlening eerder pessimistisch voorgesteld. Een soort biechtsessie representeert een afstandelijke, door ICT-gemedieerde, interactie. Big Brother lijkt er een onpersoonlijke technout, naast thema's als de medicalisering en de diepgaande (hulpverlenende) controle (*"Wat is er mis?"*).

De secundaire dataset illustreert hoe mensen externe geheugendragers worden en 'vijanden van de realiteit'. Het menselijk lichaam lijkt er overbodig door ICT, hetgeen 'Transcendo' ook als doel vooropstelt. Mensen wensen er slechts te leven in de virtualiteit, hetgeen vergelijkbaar is met de negatieve consequentie omtrent het 'cyberhumanisme'.

We vinden dus vooral de negatieve consequenties van beide trends terug in populaire SF films. Ze worden er haast karikuraal voorgesteld. Hulpverlening wordt er meermaals als overbodig geïnterpreteerd. Op die manier trachten sciencefiction films ons bewust te maken van eventuele gevolgen van hedendaagse trends. De andere functies van het genre worden ook teruggevonden. De recepties illustreren hoe deze SF verhalen representaties en ideologieën in beeld brengen, om zo betekenissen te creëren omtrent het heden (en de toekomst van) hulpverlening. Filmverhalen zijn met andere woorden

een waardevol 'instrumental tool' en een 'social practice' in het debat omtrent hulpverlening. Eventuele beleidsrelevantie is indirect.

Kortom: *"Ik hoop vurig dat deze op papier gestolde gedachten de vruchtbare aanzet mogen zijn tot verdere discussie en reflectie over de grondslagen en de toekomst van een stiel die mij zeer dierbaar is"* (Herman, 1996: 9).

Eventueel vervolgonderzoek kan een bredere dataset onderzoeken of de Delphi-Methode als lens gebruiken, om op die manier de relevantie van 'Future Studies' voor hulpverlening diepgaander te bewijzen. Verder zou het relevant zijn om het onderzoek te herhalen bij Sociaal Werkers en psychologen.

Ik pretendeer geen oplossing noch volledigheid en ben me bewust van de beperktheid van mijn interpretatiekader. Toch stel ik het technologisch interactionisme als een adequate houding voor om met onze snel veranderende omgeving om te gaan.

Bibliografische referenties

- Abascal, J. & Nicolle, C. (2005). Moving towards inclusive design guidelines for socially and ethically aware HCI. *Interacting with Computers*, 17 (5), 484-505.
- Achterhuis, H. (1979). *De markt van welzijn en geluk. Een kritiek van de andragogie*. Schoten: Westland.
- Adam, A. (1998). *Artificial knowing. Gender and the thinking machine*. New York: Routledge.
- Altheide, D. L. & Johnson, J. M. (1998). Criteria for assessing interpretive validity in qualitative research. In N. K. Denzin & Y. S Lincoln, *Collecting and interpreting qualitative materials* (pp. 283-312). London: Sage.
- Asimov, I. (2006). Retrieved August 10, 2006, from www.panix.com.
- Berg, M. (2001). De toekomst van zorg en ICT. In R. Van der ploeg en C. Veenemans, *De burger als spin in het web. Essays over het verdwijnen van de plaats en afstand in de informatiesamenleving* (pp. 20-44). Den Haag: Sdu Uitgevers.
- Bilteyreyst, D. & Van Bauwel, S. (2005). *Ontwikkeling en esthetiek van de film* (cursus). Gent: Faculteit Communicatiewetenschappen.
- Breda, J., Crets, S. & Raemdonck, I. (1995). *Werken in de hulpverlening. Tijdsbesteding en arbeidsbelasting van maatschappelijk werkers*. Leuven: Acco.
- Breedveld, W. (2001). Het lot in eigen hand. De burger als magiër in de nieuwe ICT-samenleving. In R. Van der ploeg & C. Veenemans, *De burger als spin in het web. Essays over het verdwijnen van de plaats en afstand in de informatiesamenleving* (pp. 45-64). Den Haag: Sdu Uitgevers.
- Bouverne-De Bie, M. (2005). *Agogische theorieën* (cursus). Gent: Faculteit Psychologische en Pedagogische Wetenschappen.
- Boyd, J. (2006). Retrieved August 12, 2006, from www.panix.com.
- Castells, M. (2000). *The Information Age. Economy, society and culture*. UK: Blackwell publishing.
- Chandler, D. (2006). *Fear of losing our souls*. Retrieved May 12, 2006, from www.aber.ac.uk.
- Chandrashekhara, M., Cutinha, R. & Nikam, K. (2004). The digital divide: vision and strategy. *Journal of Information Management*, 41, 249-54.
- Chayko, M. (2002). *Connecting: How We Form Social Bonds and Communities in the Internet Age*. New York: State University Press.
- Colvin, J., Chenoweth, L., Bold, M. & Harding, C. (2004). Caregivers of older adults: advantages and disadvantages of Internet based Social Support. *Family & Relations*, 53, 49.

- Curran, J., Morley, D. & Walkerdine, V. (1996). *Cultural Studies & Communications*. London: Hodder Headline Group.
- Dahre, U.J. (2004). Beautiful new world. Genetic engineering and social polarization in the post-human society. *Sociologisk forskning*, 4, 63-85.
- Dautenhahn, K. (1998). The art of designing socially intelligent agents: science, fiction, and the human in the loop. *Applied artificial intelligence*, 12 (7-8), 573-617.
- De Jonghe, E. (2006). *Nieuwe communicatietechnologieën*. Gent: Faculteit Communicatiewetenschappen.
- Dominelli, L. & Hoogvelt, A. (1996). Globalization and the technocratization of social work. *Critical Social Policy*, 47 (16).
- Eastin, M.S. & LaRose, R. (2005). Alternative support: modelling social support online. *Computers in human behaviour*, 21 (6), 977-922.
- Elsaesser, T. & Hesselberth, P. (red.) (2000). *Hollywood op straat. Film en televisie in de hedendaagse mediacultuur*. Amsterdam: Vossiuspers AUP.
- Ferguson, M. & Golding, P. (1997). *Cultural Studies in Question*. London: Sage Publications.
- Fiske, J. (1990). *Introduction to Communication Studies*. London: Routledge.
- France, A. & Wiles, P. (1997). Dangerous Futures: Social Exclusion and Youth Work in Late Modernity. *Social policy & administration*, 31 (5), 59-78.
- Fret, L. (2005). Maatschappelijk verantwoord ondernemen. *Alert*, 31 (3), 38-48.
- Gerlach, N. & Hamilton, S.N. (2003). A history of the deep imbrication of science fiction thinking in late modernity. *Sciencefiction studies*, 30 (2), 161-173.
- Giroux, H.A. (2002). *Breaking in to the movies. Film and the Culture of Politics*. Malden, Massachusetts/Oxford: Blackwell Publisher.
- Gross, E.F., Juvonen, J. & Gable, S.L. (2002). Internet use and well-being in adolescence. *Journal of Social Issues*, 58, 75-90.
- Hall, S. (1997). *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.
- Hansen, A., Cottle, S., Negrine, R. & Newbold, C. (1998). *Mass Communication Research Methods*. New York: University Press.
- Herman, S. (1996). *Maatschappelijk werk tussen gisteren en morgen*. Leuven: Apeldoorn Garant.
- Hogendoorn, M. (2003). *Communicatieonderzoek. Een strategisch onderzoek*. Bussum: Coutinho.

- Kellner, D. & Durham, M.G. (2001). Adventures in Media and cultural studies: Introducing the Keyworks. In *Media and Cultural Studies. Keyworks* (pp. 1-29). Malden, Massachusetts/Oxford: Blackwell Publishers.
- Kraut, R., Lundmark, V., Patterson, M., Kiesler, S., Mukophadhyay, T. & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: a social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53, 1017-1031.
- Lincoln, B. (1999). *Theorizing Myths. Narrative, Ideology, and Scholarship*. Chicago: University Press.
- Lipnack, J. & Stamps, J. (2000). *Virtual teams. People working across boundaries with technology*. Canada: John Wiley & Sons.
- MaatschappelijkWerkOnline (2006). Retrieved May 18, 2006, from www.maatschappelijkwerkonline.nl.
- Morgan, C. & Cotton, S.R. (2003). The relationship between Internet activities and depressive symptoms in a sample of college freshmen. *Cyberpsychology & Behavior*, 6, 133-14.
- Nederlandse Vereniging van de Maatschappelijk Werker (1999). *Beroepsprofiel van de Maatschappelijk Werker*. Utrecht: NVMW.
- Negroponte, N. (1996). *Digitaal leven*. Amsterdam: Prometheus.
- Nicolaj, A.T. (2004). The bridge to the 'real world': Applied science or a 'schizophrenic tour de force'? *Journal of Management Studies*, 41 (6), 951-76.
- Nie, N. (2001). Stability, interpersonal relationships and the internet: reconciling conflicting findings. *American Behavioral Scientist*, 45, 420-435.
- Notredame, L. (1990-1994). Behoefte en zorg: naar een optimale afstemming. Programma Maatschappelijk Onderzoek. *Mens en ruimte*, 29-50.
- Maclure, M. (2003). *Discourse in educational and social research*. Philadelphia: Open University Press.
- Meijer, M. (1996). *In tekst gevat. Inleiding tot een kritiek van representatie*. Amsterdam: University Press.
- Parasuraman, R. & Mouloua, M. (1996). *Automation and Human Performance: Theory and Applications*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Peccinini, P. (2004). *Bodyguard* (artist statement). New York: Robert Miller Gallery.
- Read, J. & Blackburn, C. (2005). Carers' perspectives on the internet: implications for social and health care service provision. *British Journal of Social Work*, 35, 1175-1192.

- Rooduijn, T. (2001). Welkom in jochiesland. In R. Van der ploeg & C. Veenemans, *De burger als spin in het web. Essays over het verdwijnen van de plaats en afstand in de informatiesamenleving* (pp. 93-114). Den Haag: Sdu Uitgevers.
- Sanders, C.E., Field, T.M., Diego, M. and Kaplan, M. (2000). The relationship of Internet use to depression and social isolation among adolescents. *Adolescence*, 35, 237-242.
- Sarkadi, A. & Bremberg, S. (2005). Socially unbiased parenting support on the internet: a cross-sectional study of users of a large Swedish parenting website. *Child: Care, Health and Development*, 31 (1), 43.
- Scalzi, J. (2005). *The rough guide to sci-fi movies*. London: Rough Guides Ltd.
- Smelik, A., Buikema, R. & Meijer, M. (1999). *Effectief beeldvormen. Theorie, analyse en praktijk van beeldvormingsprocessen*. Assen: Van Gorcum.
- Soetaert, R. (2006). *Cultuurbeleid* (cursus). Gent: Faculteit Psychologische en Pedagogische Wetenschappen.
- Sreberny, A. (2005). Gender, empowerment, and communication: looking backwards and forwards. *International social science journal*, 57 (2), 285.
- Ten Have, T.T. (1991). *Basisboek andragologie: een inleiding tot de studie van het sociaal en educatief werk*. Gent: Boom.
- The Centre For Future Studies (2006). Retrieved May 15, 2006, from www.futurestudies.co.uk.
- The International Movie Database (2006). Retrieved August 18, 2006, from www.imdb.com.
- Theeuwes, J. (2001). Chips, bits en jobs. In R. Van der ploeg & C. Veenemans, *De burger als spin in het web. Essays over het verdwijnen van de plaats en afstand in de informatiesamenleving* (pp. 145-170). Den Haag: Sdu Uitgevers.
- Transcedo (2006). Retrieved July 10, 2006, from www.transhumanism.org.
- Van Dijk, J.A.G.M. (1997). *De netwerkmaatschappij. Sociale aspecten van nieuwe media*. Houten/Diegem: Bohn Stafleu Van Loghum.
- Warren, R., Warren, S., Nunn, S. & Warren, C. (1998). The future of the future in planning: appropriating cyberpunk visions of the city. *Journal of planning education and research*, 18 (1), 49-60.
- White, M. & Dorman, S. (2000) Online support for caregivers. Analysis of an Internet Alzheimer caregiver mailgroup. *Computers in Nursing*, 18, 168-176.
- White, M. & Dorman, S.M. (2001). Receiving social support online: implications for health education. *Health education research*, 16 (6), 693-707.
- Wikipedia (2006). Retrieved April 25, 2006, from <http://nl.wikipedia.org>.

