

# HET WERELDSPEL

## Hoe laten we de wereld werken

Laten we beginnen met een leerzame voltrefeer: verwijder uit alle huidige industrielanden hun volledige industriële machinerie en al hun energie-distributienetwerken, maar laat al hun ideologieën, al hun politieke leiders en al hun politieke partijen bestaan en ik verzeker je dat er binnen zes maanden twee miljard mensen, na een lijdensweg van enorme pijn en ontbering, de hongerdood zullen sterven.

Laten we daarentegen de industriële machinerie en de energienetwerken bestaan, evenals de mensen, wier dagelijks werk bestaat uit de bediening van de industriële machinerie en de distributie van haar produkten, en verwijderen we uit alle industrielanden al hun ideologieën en alle politici en al het personeel dat de politieke machine bedient, dan zouden de mensen gewoon door blijven eten. Wellicht zou het hun zelfs iets beter gaan dan nu. Het is een feit dat nu, voor het eerst in de geschiedenis van de mens, gedurende de afgelopen tien jaar alle politieke theorieën en alle politieke bestuursconcepten – voor zover zij een ondergeschikte rol als beheersorganisaties willen overstijgen – volledig verouderd zijn. Zij werden alle ontwikkeld op een jij-of-ik-basis. Het volle besef dat de mensheid volledig succesvol kan en zal zijn, is schokkend.

In aansluiting op dit thema en onder auspiciën, die later bekend zullen worden gemaakt, gaan wij aan de Southern Illinois University in de komende vijf jaar een zeer bijzonder gecomputeriseerd programma uitvoeren, genaamd: 'Hoe laten we de wereld werken'.

We gaan hier een groot computerprogramma opzetten. We gaan vele, reeds bekende economische variabelen invoeren. We zullen de volgende gegevens in het geheugen van de machine opslaan: hoeveel er van iedere natuurlijke grondstof waar te vinden is; waar de bevolking is en wat haar tendensen zijn – alle mogelijke tendensen van de wereldburger.

Vervolgens gaan we een computerinvoerprogramma opzetten, genaamd 'Hoe kunnen we de wereld laten werken?' We zullen op vrij korte termijn met het spel beginnen. We zullen mensen uit de hele wereld uitnodigen om het te spelen. Vanuit alle hoeken van de aarde zullen concurrerende teams komen om hun theorieën over het laten werken van de aarde uit te testen. Als een team zijn toevlucht neemt tot politieke druk om zijn voordeel te bespoedigen en niet kan wachten tot de uitkomsten bekend zijn om zijn theorie bevestigd te zien worden, dan zal het gauw in de

problemen komen. Wanneer je in de politiek belandt, zul je zeer waarschijnlijk in oorlog komen. Oorlog is het allerlaatste wapen van de politiek. Als er oorlog uitbreekt, verliest het team dat de oorlog heeft veroorzaakt.

Het doel van het laten werken van de wereld zal zijn iedereen in staat te stellen wereldburger te worden en van de hele aarde te genieten, te gaan en te staan waar en wanneer hij wil en voor de rest van zijn leven in zijn behoeften te kunnen voorzien, zonder daarbij door iemand te worden gehinderd en zonder daarbij ooit andermans vrijheid en voordeel te belemmeren. Ik denk dat het communicatievraagstuk – 'Hoe laten we de wereld werken' – over de hele wereld bijzonder populair zal worden.

Het spel zal worden gespeeld door strijdende individuen en teams. De volledige logistieke informatie waarop het zich baseert, bestaat uit jullie, door de Southern Illinois University ondersteunde, *World Resources, Human Trends and Needs*.<sup>1</sup> Daarnaast baseert het zich op de data en voornaamste wereldstrategieën, die al zijn ontwikkeld in het Design Science Decade, dat onder onze leiding wordt uitgevoerd door universiteitsstudenten uit de hele wereld die, voorbijgaand aan het politieke redmiddel om te proberen de mens te veranderen, vastbesloten zijn de omgeving dusdanig te veranderen dat de geleverde prestatie per geïnvesteerde eenheid wereldgrondstof stijgt totdat er zo veel meer is bereikt met zo veel minder, dat er zelfs een hogere levensstandaard kan worden bereikt voor 100% van de mensheid, dan de levensstandaard die er nu geldt voor de 40%, die tegenwoordig als economisch en lichamelijk gezond wordt aangeduid.

'Het spel' zal worden aangesloten op het nu snel groeiende informatienetwerk van de belangrijkste universiteiten. De informatiebank van dit netwerk zal binnenkort worden vergroot door de wereldwijde rechtstreekse inventarisatie door satellieten van de meest belangrijke data. Spionagesatellieten telefotograferen tegenwoordig onopzettelijk de plaats en het aantal rundvee op het totale aardoppervlak. De exacte toestand waarin de gewassen over de hele aarde zich bevinden, wordt nu simultaan en volledig gescand en in kaart gebracht. Het onderlinge verband

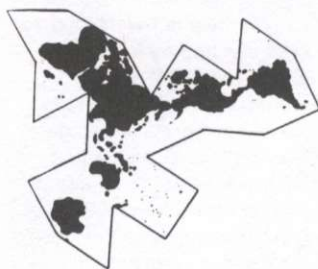
tussen het uitgebreid gescande weer en de toenemende voedselvoorraad van de hele aarde wordt duidelijk. Terwijl 'het spel' wordt gespeeld zal de computer alle spelen opslaan, die door eerdere spelers zijn uitgevoerd, en in staat zijn iedere opeenvolgende speler te waarschuwen voor de verkeerde afloop van een bepaalde slechte zet. Maar door de steeds veranderende data-registratie kan vandaag iets mogelijk zijn dat gisteren nog niet werkte. De beste strategieën zullen dan ook van dag tot dag veranderen. Het spel zal nooit een sleur worden. Wanneer een speler vlucht in het gebruik van politieke middelen om zijn strategie uit te voeren, kan hij uiteindelijk gedwongen zijn om het oorlogsapparaat, waarmee alle nationale politieke systemen hun staatsmacht in stand houden, te gebruiken. Als een speler een schot lost – oftewel, als hij vlucht in geweld, groot of klein – dan verliest hij en moet hij uit het spel treden.

De van de systeemleer afgeleide bediening van het spel is op het volgende gebaseerd: het toepassen binnen een gesloten systeem van de volledige en voortdurend aangepaste informatie met betrekking tot de wereldbronnen in specifieke, dichte netwerksystemen, ontworpen om zo snel mogelijk over de hele wereld aan ieder mens het volledige geluk te bieden, door het individu in staat te stellen om waar hij maar wil te reizen, te verblijven en te wonen. Deze wereldwijde vrijheid van wonen, werken, leren en plezier hebben moet worden bereikt zonder dat een individu een ander hindert en zonder dat iemand lichamelijk of economisch wordt bevoordeeld ten koste van een ander.

De speler die of het team dat als eerste het volledige succes voor de mensheid bereikt, wint de eerste ronde van het spel. Er zijn verschillende manieren om dit succes te bereiken. Degene die het in de kortste tijd bereikt, wint de tweede ronde. Zij die dit record later weer verbeteren, winnen ronde drie, vier, enzovoort. Alle eerdergenoemde doelstellingen moeten worden bereikt niet alleen voor de mensen die nu leven, maar ook voor alle volgende generaties. Het doel zal zijn om van de mensheid zo vroeg mogelijk een blijvend succes te maken. Het spel zal dan ook dynamisch zijn. De spelers zullen gedwongen zijn het programma te verbeteren – het uitblijven van verbeteringen leidt tot een achteruitgang van de resultaten. De resultaten kunnen niet de waarde behouden die men aanvankelijk heeft verkregen.

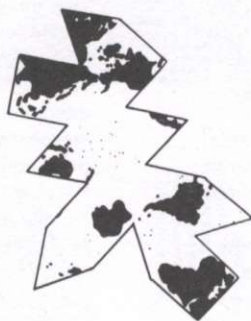
Ze moeten ofwel beter ofwel slechter worden. Tijd wordt hiermee van essentieel belang bij het spelen van het spel. Vooraanstaande individuen en teams uit de hele wereld zal worden gevraagd het spel te spelen. Het spel zal zeker wereldnieuws worden. Terwijl het wordt gespeeld op een hoog balkon dat uitkijkt over een Dymaxion Airocean World Map ter grootte van een voetbalveld, met elektronisch weergegeven data-transformaties, zal het spel zich zichtbaar ontwikkelen en rechtstreeks per satelliet wereldwijd voor televisieuitzending beschikbaar zijn.

Door het toenemende vertrouwen dat de wereld heeft in elektronische instrumenten in het algemeen – als gevolg van de bewezen betrouwbaarheid van bijvoorbeeld gyrokompassen en de instrumenten in een vliegtuig, waarmee 's nachts



ONE CONTINENT

Bottom of the Aeronautical Ocean



ONE OCEAN

Admiral Mahan named it. The British discovered and used it



EAST BY SAIL - TO THE ORIENT VIA GOOD HOPE

From the Spanish Main via the Piratical Indian Waters. 12,000-mile great circle route from New York to Australia

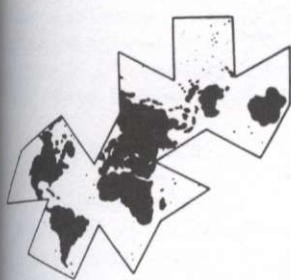
in dikke mist een 'blinde' landing kan worden uitgevoerd evenals het vertrouwen in computers – zal aan het spelen van het 'wereldspel', dat van fundamenteel belang is voor de mensheid, spontaan gehoor worden gegeven. Uiteindelijk zullen de meest succesvolle technieken over de hele wereld bekend raken en, wanneer de oplossingen van het spel een wereldwijde aanhang krijgen, zal men spontaan zijn toevlucht nemen tot deze oplossingen in geval van oplopende politieke spanningen.

Het spel kan geen enkele oplossing bieden voor het probleem van twee mannen, die verliefd worden op hetzelfde meisje, of op dezelfde schaduw van één bepaalde boom. Sommigen zullen genoeg moeten nemen met de schaduw van een even aanlokkelijke boom. Sommigen zullen vrijgezel blijven. Sommigen zullen elkaar om de oren slaan. Voor ieder opgelost probleem komt er een veelvoud van nieuwe problemen in de plaats. Maar de problemen hoeven geen betrekking op het lichamelijke en economisch overleven te hebben. Zij kunnen iemand in beslag nemen en hem het hoofd doen breken op zuiver metafysisch terrein, zoals de vraagstukken waarmee filosofen, kunstenaars, dichters en wetenschappers worden geconfronteerd.

Het spel zal echter een manier moeten vinden om eenieder van vele lommerrijke schaduwen te voorzien – oftewel een lichamelijke en economische welvaart voor allen. Natuurlijk zullen tijden en behoeften op elkaar moeten worden afgestemd, waardoor in het begin veel wachtlijsten zullen ontstaan. Wanneer na verloop van tijd echter wereldwijd informatie beschikbaar komt,

kunnen de pieken en dalen in de totale tijdsbesteding van mensen steeds beter worden gladgestreken. Volledige coördinatie van de informatie over boekingen, voorraad en accommodatie zal spoedig een 24-urig, wereldwijd overzicht van de samenleving opleveren, dat zal denken en handelen door het lokale 'seizoen' en het lokale weer van een vastgeworteld botanisch bestaan te overstijgen. De mensheid zal worden bevrijd van haar mentale fixatie op het referentiekader van de zevendaagse week. Ikzelf heb tegenwoordig vele winters en zomers per jaar terwijl ik verschillende malen per jaar de evenaar passeer, van noord naar zuid en weer terug. Ik ben nu zo vaak de aarde rondgegaan dat ik haar beschouw, en letterlijk waarneem, als een bol. Vaak maak ik sprongen door de lucht over tijdzones van acht en negen uur. Als gevolg daarvan is mijn metabolische coördinatie onafhankelijk geworden van fixaties op de plaatselijke tijd. Het is mijn bedoeling om bij verschillende gelegenheden op een aantal plaatsen een eerste discussie te starten over de noodzakelijke en gewenste parameters die moeten worden ingesteld om het wereldspel te spelen. Ik ben van plan om slechts diegenen uit te nodigen, zowel bij deze voorbereidende discussies als bij het officiële spel, die bij uitstek in staat zijn om over deze parameters te discussiëren. De deelnemers moeten tevens bekend staan als onbevooroordeeld, vooruitziend en praktisch.<sup>2</sup>

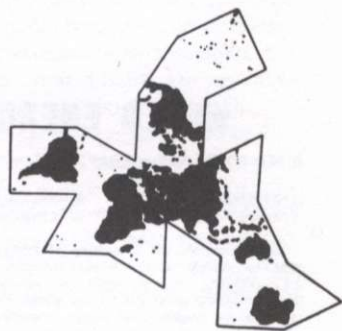
Vertaling: Jurjen Zeinstra



EAST BY STEAM  
TO THE ORIENT VIA SUEZ



NORTHWARD TO THE ORIENT AND NORTHWARD TO EUROPE  
Old and new worlds on either hand. Russia overhead and McKinder's  
World Island trisected



STRATOSPHERE STRATEGIC  
European triangle controls the altitude merry-go-round