

## Extensie 6- Schema voor Creatio Trial-and-Error

We hebben nu drie manieren hoe nieuwe manipulaties kunnen ontstaan: Creatio Plus, Creatio Printplaat en Creatio Abstract. Ik denk dat er echter nog een vierde is en dat die berust op een *mislukte* werking van Creatio Abstract.

Laten we nog eens naar ons intelligentiemodel kijken om dit duidelijk te maken:

Een sitcode reist het arsenaallint binnen. Hij vindt geen match bij een opgeslagen manipulaties en het toepassen van Creatio Plus en Abstract lukt ook niet.

Nu komt er een ander scheppend proces op gang: het *proberen op goed geluk* van een aantal willekeurige manipulaties. Dus manipulaties uitvoeren die geen enkele redenering als basis hebben maar wel bedoeld zijn om zijn nieuwsgierigheid of drift (honger, dorst, ongemak) te bevredigen. Voorbeeld:

Een chimpansee kuist de vacht van een soortgenoot en verwijdert kleine ongerechtigheden zoals huidschilfers, zandjes en strootjes. Men noemt die handeling "vlooiën" maar er is geen sprake van dat ongemak. Deze dieren hebben geen vlooiën zoals een hond of kat. Incidenteel komen luizen voor. Het is vooral het tonen van welwillendheid die de sociale band binnen de groep helpt in stand te houden. De een drukt met zijn vingertoppen plaatselijk de haren opzij van een ander zodat een stukje huid bloot komt en hun doelwit zichtbaar wordt. Maar het oppakken is een probleem. Een chimpansee mist de oponeerbare duim die nodig is om kleine partikels op te pakken. Toen begon hij te proberen:

1. met duim tegen zijkant wijsvinger het stofje vastpakken, lukt alleen bij strootjes,
2. Probeert stofje weg te vegen, lukt soms,
3. probeert met natte wijsvinger stof op te debben, lukt soms totdat hij
4. met zijn lippen het stofje oppakt. Dat is de manier die algemeen ingang vindt.

Het is een proces dat door het intelligentielint nog wel bestuurd wordt maar dat feitelijk zijn scheppend vermogen te boven gaat. Daarbij is het intelligentielint toch de dirigent maar zoals gezegd zonder een gericht doel. De Engelse taal heeft daar een goede uitdrukking voor: *trial and error*.

Wat de intelligentie nog wel kan is om van elk zo'n probeersel vast te stellen of het een voordeel biedt. Als dit gebeurt stopt het trial-and-error-proces en is een nieuwe manipulatie geboren.

Dit is een creërend vermogen van de hersenen dat nog niet in een creatio is vastgelegd. Het krijgt de naam Creatio Trial-and-error en luidt:

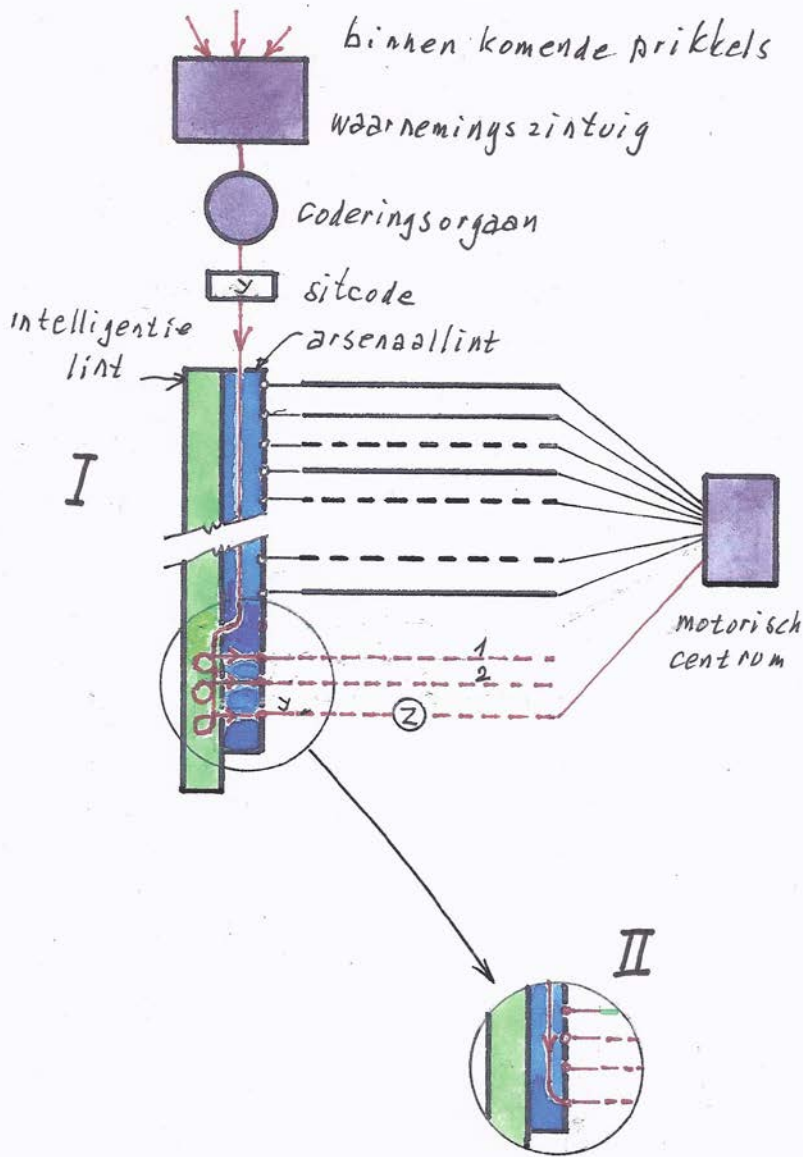
Creatio Trial-and-Error

*Is een van de vermogens van de hersenen dat intelligentie inhoudt. Het luidt: Het vermogen een onbegrijpelijke situatie op te lossen door middel van uitvoering van een aantal willekeurige manipulaties. Deze zijn bedoeld de nieuwsgierigheid of een drift te bevredigen. Het resultaat hiervan is dat er één herkend wordt die voordeel biedt en toegevoegd wordt als een nieuwe aanwinst van het arsenaal.*

Ik geef de voorkeur aan de Engelse uitdrukking boven "proberen op goed geluk" omdat het beter "bekt", Van Dale heeft het als lemma met *trial-and-error* ook in zijn woordenboek.

De aandrijver voor deze manipulatie is hier een drift namelijk *welwillendheid tonen aan soortgenoot*, maar kan ook nieuwsgierigheid zijn bijvoorbeeld als een hominide voor het eerst een ei vindt en na wat proberen er achter komt dat het een smakelijke inhoud bevat.

In figuur 7 wordt deze Creatio schematisch voorgesteld.



**Figuur 7 Schema van Creatio Trial-and-Error**

Er is een ongrijpbare situatie, voorgesteld door sitcode y. Deze reist het arsenaallint binnen en vindt geen match en Creatio Abstract faalt. Het intelligentielint past Trial-and-error toe, voorgesteld door een krulletje voor elke trial, als het raak is d.w.z. de bewuste trial (een manipulatie) levert een voordeel op, dan stopt het proces en wordt de manipulatie op een printplaat (z) vastgelegd en aan het arsenaallint vastgelegd en wordt uitgevoerd. Dit proces vond plaats bij één individu, weergegeven in I. Bij herhaling van dezelfde sitcode werden deze processen niet opnieuw uitgevoerd. Immers er was nu een printplaat met de geëigende manipulatie beschikbaar. Dat is weergegeven in II. Sitcode is "kleine ongerechtigheid op huid van soortgenoot" voorgesteld door het symbool y.