

## PDF hosted at the Radboud Repository of the Radboud University Nijmegen

The following full text is a publisher's version.

For additional information about this publication click this link.

<http://hdl.handle.net/2066/158079>

Please be advised that this information was generated on 2019-10-17 and may be subject to change.

Jaap-Henk Hoepman

# wissel COLUMN

## Voor een menselijke wereld

In de fysieke wereld zijn voorwerpen voorspelbaar. Je weet wat je ermee kunt, en je kunt voorspellen wat ze

doen. Met een hamer sla je een spijker op zijn kop. Veel anders kun je er niet mee doen. Toch is dat in de nabije toekomst niet meer zo vanzelfsprekend. Een slimme hamer zou zomaar kunnen tellen hoe vaak je hem hebt gebruikt, hoe hard je hebt geslagen, en hij zou misschien zelfs wel in staat zijn om te voorkomen dat je jezelf op je vingers slaat...

In de virtuele wereld is niets wat het lijkt. Een app op je smartphone doet veel meer dan je misschien denkt, en verzamelt veel meer informatie dan je op het eerste gezicht zou zeggen. Je verwacht immers niet dat een simpele zaklamp-app op je mobiele telefoon de gegevens in je adresboek en je huidige locatie verzamelt en doorstuurt. Toch gebeurt dat. Televisies van Samsung die je met je stem kunt bedienen hebben altijd een microfoon aanstaan en sturen alles wat ze horen door naar Samsung. De muren krijgen letterlijk oren.

Door de opkomst van het Internet der Dingen vervaagt het onderscheid tussen de digitale wereld en de fysieke wereld. Fysieke voorwerpen, zoals lampen, thermostaten, koelkasten, magnetrons, et cetera komen online. Die voorwerpen kunnen daardoor informatie delen met anderen, gebruik maken van informatie die ze online kunnen vinden en op afstand bestuurbaar worden. Je kunt de kleur van de verlichting aanpassen aan



je stemming en de magnetron alvast aanzetten als je bijna thuis bent.

Fysieke voorwerpen worden dus veranderlijk en krijgen eigenschappen die we vooralsnog alleen toekennen aan de virtuele wereld. Dat creëert kansen voor bedrijven om nieuwe producten en diensten te ontwikkelen, om voorwerpen 'slim' te maken.

'Televisies van Samsung die je met je stem kunt bedienen hebben altijd een microfoon aanstaan en sturen alles wat ze horen door naar Samsung. De muren krijgen letterlijk oren'

Jaap-Henk Hoepman is wetenschappelijk directeur van het Privacy & Identity Lab.

De vraag is wel of de samenleving daar altijd beter van wordt. De digitale kloof wordt een kloof in de 'echte' wereld. Een wereld waarin het voor mensen minder voorspelbaar wordt wat je met een voorwerp kunt doen – en wat het voorwerp uit zichzelf doet.

We wijzen mensen nu al op het risico van phishing via email en dat ze soms op moeten passen als ze internetbankieren. Het is onwenselijk (onmenselijk!) als mensen zich in de toekomst over alle voorwerpen in hun omgeving, in essentie dus alles, moeten afvragen of het wel is wat het lijkt, of het wel te vertrouwen is.

Het is daarom zaak om onze systemen te ontwerpen voor een menselijke wereld, waarin de burger grip heeft op zijn directe omgeving en die omgeving kan vertrouwen, waar hij ook is. Een vertrouwen dat gebaseerd is op openheid, transparantie, een juridisch kader dat de burger beschermt, en technische hulpmiddelen die mensen helpen zelf dat vertrouwen op te bouwen en te bewaken. Een extreem doch simpel voorbeeld is een fysieke schakelaar waarmee je de microfoon op je Samsung-televisie uit kunt schakelen. Voor de langere termijn denk ik aan open standaarden en zogenaamde API's voor het Internet der Dingen die fijnmaziger vormen van controle door burgers mogelijk maken. <