

# Dromen van ELSE...

door Mario Fruianu

**H**et was tijd voor een antwoord op een overheid die massaal overstapte op een marktgerichte benadering. Tijd voor een antwoord op het snelle informatietijdperk waarin de maatschappij was beland. De rol van politieke partijen was tanende. De politiek was niet meer exclusief de hoeder van het algemeen belang, vertegenwoordiger van de bevolking, aanjager en initiator van ideeën. Interne gerichtheid, informatiessessie en het te veel overlaten van belangen aan *one issue*-organisaties en belangengroeperingen speelden politieke partijen parten.

De kansen die middelen als Internet boden, maar ook de omslag in denken die hiervoor noodzakelijk was, zagen weinigen.

Ondertussen bezocht de bevolking massaal virtuele bedrijven en instellingen, alsmede overheden die een digitaal pakket aanboden. Burgers konden nu rechtstreeks bij de bron beter en zorgvuldiger hun informatie verkrijgen.

Waarom zou een inwoner van Nederland nog bij een politieke partij aankloppen met zijn of haar wensen? Groen deden ze via Natuurmonumenten of Greenpeace, ambtenaren overlegden met alle belangengroeperingen, formuleerde het beleid en implementeerde dit. Bij beleidsvorming deden marketingtechnieken en Internet hun intrede. De mening van de burger werd elektronisch gepeild en de media, de publieke opinie en de minister professioneel bespeeld. De politicus mocht zich bezighouden met een partijtje RISK met collega politici, waaraan de ambtenaren voor de vorm meededen.

Over spelletjes gesproken... Plotseling verscheen in mijn droom ELSE, een heldin die sterke gelijkenis vertoonde met de virtuele heldin Lara Croft uit het computerspelletje. Net als Lara Croft streed ELSE tegen het kwaad, en kon je op je eigen PC met haar meedenken. Maar ELSE was tegelijkertijd een nieuwe, dynamische, virtuele politica van D66. Zij stal in zeer korte tijd de harten van vele Nederlanders! ELSE kwam, zag en overwon... extern

gericht, als een digitale heldin werd zij de virtuele waker van het algemeen belang. Tevens je persoonlijke assistent voor je relatie met de maatschappij. Haar aanhangers konden 24 uur per dag bij haar terecht. ELSE kende geen rust of reces en ook geen grenzen. Zij had een visie en idealen, hield je op de hoogte over wat er speelde, peilde je regelmatig en berichtte over de actualiteit. ELSE vormde digitale platforms per doelgroep. Een nieuwe dimensie in communicatie-land die zorgde voor contacten met gelijkgestemden. En niet alleen digitaal, ook het aantal politieke bijeenkomsten groeide explosief. Handtekeningen nodig voor een referendum? Grote aantallen sympathisanten werden via de digitale weg makkelijk behaald!

Voor het zover kwam, hadden gedreven D66-politici de weg geëffend voor een optimale ontwikkeling van de virtuele samenleving. Zij zorgden voor flinke investeringen in de virtuele infrastructuur. Oh, wat was ik heerlijk aan het dromen. Scholen hoefden zich niet langer tevreden te stellen met een bescheiden laag ICT-budget. Onder de bezielende leiding van de D66-politici werden allerlei vraagstukken die het gevolg waren van de nieuwe informatietechnologie opgelost, zoals de privacywetgeving, de noodzakelijke om- en bijscholing van kwetsbare bedrijfstakken en bevolkingsgroepen en de impact op ons belastingstelsel. De grote bedrijven die aasden op het grote geld achter de digitale infrastructuur werd de pas afgesneden. Zo kon de samenleving de vruchten plukken van ICT: de besparingen op de fysieke infrastructuur en de enorme voordelen voor het milieu.

... toen werd ik gewekt door mijn GSM. Ik ontving het nieuws van 08.00: 'dagelijks leggen al bijna 1,2 miljoen Nederlanders verbinding met Internet. Het aandeel Nederlanders van vijftien jaar en ouder dat de afgelopen veertien dagen minimaal een keer online is geweest, bedraagt inmiddels bijna 19% (2,3 miljoen). Als de ontwikkeling zich doorzet zal in 2002 het percentage van 50% worden overschreden! Bij de inkomensgroep boven twee maal modaal is dat nu reeds het geval...' ♦

