


# Kunstig intelligens lænker os i en hule foran et drømmespejl

 Information | 6. jun. 2018 21:22 | 810 ord

 Videnskab og teknologi  Harry Potter  Thomas Telving  Douglas Engelbart

+4 

Forfatter: Thomas Telving

## Intelligent teknologi lokker os væk fra virkeligheden.

Det gør os til lette ofre for manipulation, og vi risikerer at blive både dummere og mere deprimerede

Den græske filosof Platon fortæller i sin hulelignelse om nogle slaver, som har tilbragt livet lænket i en hule med et bål bag sig. Det eneste, de ser af verden udenfor, er de skygger af forbipasserende, bålets lys kaster på hulevæggen. Fordi de aldrig har set andet, tror de, at skyggerne er selve virkeligheden.

Platons pointe er, at måske er den virkelighed, vi ser, også kun en slags skygge og ikke virkeligheden, som den faktisk er. Platon mener ikke, at vi, billedligt talt, kan komme ud af hulen. Vores sanser er, som de er. Men med filosofi og videnskab kan vi beskrive virkeligheden bag det, vi ser, og komme et stykke ad vejen.

F.eks. ved vi i dag, at Jorden ikke er flad, selvom vores sanser fortæller os det modsatte. Vi narres lidt mindre, jo bedre vi tænker os om.

## Tilbage i hulen

I løbet af de sidste 50 år er der imidlertid sket det mærkværdige, at vi langsomt er begyndt at bevæge os tilbage i Platons hule. Mens videnskaben nok gør os klogere på verden, ved vi stadig mindre om fænomenerne i vores hverdag. Bevægelsen startede i 1960'erne, da internetpioneren Douglas Engelbart opfandt computermusen, som gjorde det muligt at påvirke en computer på samme måde, som vi påvirker den fysiske omverden. Med musen flytter vi rundt på avanceret computerkode med præcis samme type koordination mellem hånd og øje, som når vi flytter en stol.

Windowscomputeren udbredte brugen af musen, siden kom Apples iPhone, og i dag flytter vi dagligt rundt på computerkode, der til forveksling ligner fysiske objekter, direkte med fingrene.

Næste skridt tilbage mod hulen kommer, når virtual reality bliver allemandseje, og vi kan hoppe ind i en computersimuleret virkelighed blot ved at skifte briller.

Konsekvensen er, at vi kommer til at tilbringe en stor del af vores liv i en verden, vi ved lige så lidt om, som vi vidste om verden, dengang vi troede, at Jorden var flad.

### Lokket af kunstig intelligens

At vi er villige til at lade vores virkelighed erstatte, synes åbenlyst. Kig blot på forældre, der skubber barnevognen af sted med blikket stift rettet mod mobilen. Eller børn, der går tur med hunden uden at bemærke andre indtryk end dem, de får fra skærmen. Villigheden skyldes, at Platons hule er blevet opgraderet til version 2.0. Her er vi ikke lænket med kæder af metal. Vi lokkes ind og fastholdes i hulen af algoritmer og data, som ved præcis, hvad vi hver især tænder på.

De, der har fornøjet sig med Harry Potter, vil huske drømmespejlet, som i stedet for at vise beskuerens ansigt, viser hjertets begær. Spejlet gennemskuer beskueren og viser ham alt, hvad han elsker mest.

Den gamle troldmand Dumbledore fortæller Harry Potter, at spejlet hverken giver visdom eller sandhed, men at mange mænd har spildt deres liv foran det, fortryllet af, hvad de så. Logikken bag Facebooks brug af kunstig intelligens til at kalde de mest lokkende billeder frem på skærmen er det samme, og det er derfor, moren med barnevognen foretrækker at se på Facebook frem for på sit barn.

Intet menneske forstår til fulde, hvordan den kunstige intelligens løser Facebooks ønske om at fastholde brugerne længst muligt. Men de fleste af os ved, at det virker, når vi griber mobilen for at se, hvad klokken er, og et kvarter senere har set tyve facebook-updates, men glemmt at tjekke uret.

Det er åbenlyst, at mulighederne for manipulation stiger, jo mindre opmærksomme vi er på, at der er forskel på den fysiske og den digitale virkelighed. Både politisk og

kommercielt vil vi med stadig stærkere kunstig intelligens og stadigt stærkere visuel, auditiv og sensorisk gengivelse være lette ofre for lokkende budskaber.

Disse farer vil vi kunne lovgive os ud af. I vores diskussionen om kunstig intelligens, sociale medier og virtual reality bør vi derfor huske et andet spørgsmål, som også optog de græske filosoffer: Hvad er det gode liv?

Man risikerer at blive kaldt maskinstormer, når man tager hul på en snak om, hvorvidt vi bliver lykkeligere af teknologi. Men diskussionen handler ikke om for eller imod. Jeg er selv en varm tilhænger af teknologi, mit firma benytter kunstig intelligens, og jeg er overbevist om, at teknologi kan bruges til at skabe en endnu mere fantastisk civilisation end den, vi har i dag.

Men hvis vi glemmer at diskutere, hvilke dele af teknologien der gør os klogere og lykkeligere og hvilke dele, der gør os dummere og deprimerede, er der en oplagt risiko for, at kunstig intelligens - det største og hurtigste evolutionære skridt, mennesket nogensinde har taget - lænker os i en hule foran et drømmespejl frem for at sætte os fri.

Thomas Telving er selvstændig kommunikationsrådgiver og direktør i spilfirmaet Trivial Business.

© Information - Artiklen er ophavsretligt beskyttet og må ikke videreformidles eksternt. Alle artikler er beskyttet efter loven om ophavsret og må derfor ikke videreformidles eksternt. De må internt kun deles med andre registrerede brugere af ydelser leveret af Retriever Danmark A/S. Al lagring og øvrig videreformidling må kun finde sted efter skriftlig aftale med Retriever Danmark A/S eller det pågældende medie.