# Om den kunstige virkelighed og cyber-gnosis

* Med omdrejningspunkt i den digitale ontologi hos R. Capurro og M. Eldred

Af sognepræst Jørgen Hanssen

Roager-Spandet pastorat, Ribe

”Hende” – Kunstig kærlighed

”Hende” er titlen på en film fra 2013 af Spike Jonze. Theodore, filmens mandlige hovedperson, lever af at skrive formfuldendte kærestebreve for fremmede par i Los Angeles. Selv er han dybt ulykkelig efter bruddet med sin store kærlighed, hustruen. Lys forude bliver der imidlertid, da han på sin pc installerer et nyt, intelligent operativsystem. Operativsystemet har en stemme: Samantha, som er ”Hende”. Hun er fuld af følelser, humor og behov. Snart opnår Theodore et romantisk forhold til sin kropsløse partner. For partneren Samantha er blot en indtagende stemme uden krop på en pc.

Filmen stiller spørgsmålet, om vi er mere forelskede i vore computere end i vore medmennesker? Kan man elske et simuleret menneske og nære varme følelser for kunstig intelligens? Der er andre kvinder med i filmen; der er Theodores gode veninde, og der er især ekshustruen. Men Samantha overskygger dem begge. Kærlighed bliver m.a.o. styret af teknologi; der er blevet noget kunstigt ved kærligheden.

Det kunstige – eller det virtuelle – er ikke nutidens opfindelse. Viden om en kunstig virkelighed går tilbage til den antikke verden, til Platons og Aristoteles’ metafysik. Det er det filosofiske udgangspunkt, man finder hos både Rafael Capurro og Michael Eldred i deres digitale ontologi 1).

Digital teknik og metafysik

Ordet metafysik blev første gang anvendt som titel på en samling skrifter af Aristoteles. Skrifterne blev placeret ”efter” (græsk: skrifter om fysikken; deraf navnet meta-fysik. Men selv brugte Aristoteles betegnelserne den første filosofi eller teologi, som han gav det formål dels at undersøge det værende som værende, dels at reflektere over tingenes måde at være på.

Til det værende hører tallene, dvs. det digitale (latin: digitus = finger; man tæller med fingrene). Og tal kræver ifølge Aristoteles hverken bestemte tider eller bestemte steder. Et tal  er uden sted og uden position (Sådan ”er” tal.

Med tal - og dermed også med det binære talsystem bestående af tallene 0 og 1 - som anvendes ved lagring af data på f. eks. en harddisk - forholder det sig altså modsat et fysisk bibliotek, der bygger på materie, typisk bøger. Tallene er frigjorte fra det naturligt værende. Som værende uden et bestemt sted, kan de til gengæld være alle mulige steder. Den digitale verden skiller sig dermed ud fra det, der ellers er. Den er lokal og samtidig global og omvendt. Den er en særskilt tal-verden 2).

Ingen kommer i dag uden om den digitale teknik. Unge er i reglen begejstrede for den og tager den som en selvfølge; ældre vil ofte helst undgå den, fordi de ikke mener at kunne betjene en pc, og de gruer for november 2014, hvor det bliver obligatorisk at modtage digital post fra det offentlige.

Alt, hvad der er, skal i dag helst kunne sættes på en binær kode. Da ser det værende sådan ud: 00101011. Altid to (latin: bis) tal*, koden 0/1*, i en bestemt rækkefølge. Og selv om det er tal, så er det dog her, at metafysikken - ikke aritmetikken - som en undersøgelse af det værende som værende kommer ind i billedet.

Et foto, en film, en bog kan gøres binær og som et digitalt produkt kan det kaldes frem fra pc’ens harddisk. Harddisken ”optager” nemlig det digitalt værende; den udgør et styrende (kybernetisk) rum (space) for det, deraf navnet cyber-space. Når vi drømmer, kan vi i øvrigt, ifølge Capurro, genkende noget af egenskaberne ved cyberspace: noget, der er langt borte, rumligt fjernt, får vi et forhold til, eller vi springer i den kosmiske tid. I begge tilfælde er vi tilstede ved det, der er langt borte. Når vi sidder ved computeren bevæger vi os i dette rum, der overskrider vore sædvanlige legemlige muligheder. Vi er deltagere i en ”actio digitalis in distans” og vort liv får en ny dimension: ”spectrality” 3). Sådan ”er” det i den digitale verden. Med Martin Heidegger kan den digitale afstand og det digitale nærvær siges at være blevet et nyt eksistentiale: en ny måde at være i verden på.

Væren har i dag ganske enkelt iklædt sig digital beklædning, hvor tid og rum ingen rolle spiller, for det digitalt værende unddrager sig tid og rum. Grænseløst udbreder det sig i digitale netværk og kan tilgås alle steder fra.

Allerede dette medfører, at når vi har med computeren at gøre, stiller tingene sig radikalt anderledes end når vi ”blot” har med tidligere tiders radio og tv at gøre. Etiske problemstillinger er ikke de samme som med radio og tv. Indtil omkring 1990 kendte det 20. årh. kun til medier for individuel- og masse-kommunikation som fjernsyn og radio. De har begge ifølge Capurro en struktur, der kan kaldes: one-to-many. Men med computeren har vi fået et medium, der forener many-to-many; many-to-one og one-to-many. Dermed fremkommer der en ny etisk situation. Med computeren dukker også spørgsmålet om kunstig intelligens op 4).

Prioritering af det virtuelle rum.

Det er på baggrund af tallenes frigørelse fra det naturligt værende – altså på baggrund af at tallet bliver tal på en abstrakt måde – at det giver mening at tale om det virtuelle, kunstige rum.

Det digitalt værende er virtuelt, kunstigt. Samanthas indtagende stemme er virtuel. Men det virtuelle er en reduceret virkelighed, for det er virkeligheden ”optaget” som en binær kode. Uden hensyn til tid og sted kan koden præges ind i en materie: harddisk, dvd, cd, SD-kort. Ifølge Eldred er det Platons ideverden, der nu har virkeliggjort sig som virtualitet. Det værendes evige omrids er blevet til en binær kode, der kan lagres 5).

Capurro formulerer sig på den måde, at det ikke længere er det metafysisk-åndelige, der er det normgivende, metafysik forstået her som det oversanselige. I lyset af computerens fremkomst definerer Capurro vores tid som *teknisk-åndelig*. Det er en tid, der tenderer imod at prioritere netop det virtuelle og kunstige fremfor det reale og virkelige.

”Esse est computari”, verden er alt, hvad der kan beregnes og digitaliseres, slår Capurro fast med en omskrivning af den irske empirist G. Berkleys (1685-1753): ”esse est percipi” (at være er at blive sanset). Med computerens fremkomst er der tale om intet mindre end et omslag i værensforståelsen. Engang var tingenes væren uadskillelig fra anskuelsen som vi kender det fra Immanuel Kant. Men i dag er der kommet det yderligere til, at alt skal kunne beregnes.

Ifølge Capurro er det især Platon, som metafysiskhistorisk danner forstadiet til den verden, for hvilken det digitale er blevet uafvendeligt og samtidig ikke mindst sandt.

Platons idéverden

For Platon var tænkningens sande genstand ikke det konkrete og reale, men det almene. Det almene kaldte Platon for idéen, og idéerne havde selvstændig eksistens. De var adskilt fra den materielle verden, men kunne informere den materielle verden 6).

Den verden vi erfarer, den empiriske verden, er således ifølge Platon ikke den virkelige verden. Man tror, at man ser et hus, et stykke træ, men man ser det alt sammen kun i lyset af idéer. Alt, hvad man ser, er skygger, måske et svagt skær af virkelighed.

Den virkelige verden er den uforanderlige idéverden, og den er mere virkelig end den almindelige sanseverden! Det er i den sammenhæng, at Platons hulelignelse hører hjemme. De nærmest fængslede skikkelser i hulen ser kun skygger og tror, at det er den eneste og virkelige verden. Men den virkelige verden er den verden, der er ”uden for” og som ikke kan erfares af sanserne, men kun opfattes af fornuften: den intelligible eller ideernes verden.

Er det virtuelle rum eller den virtuelle virkelighed blevet en ny idéernes verden? Sådan kan det synes at forholde sig, fordi det virtuelle eller kunstige tenderer til at blive prioriteret højere end det reale og virkelige. Samantha overskygger de virkelige kvinder i Theodores verden. Og det er computerprogrammernes beregninger af f. eks. økonomiske forhold der afgør, hvad der skal ske i den virkelige verden. Det er kunstigt – virtuelt - udregnede prognoser for antal fødsler i en kommune, der afgør, om en skole i et sogn skal lukkes eller om en kirke skal lide samme skæbne. En førerløs bil, som blev præsenteret d. 5. nov. 2013 i Kolding, er bedre end bilen med chauffør, fordi 93 % af bilulykkerne er menneskeskabte. Virtualitet tenderer imod at få en ontologisk forrang for aktualisering og realisering 7).

Hvor er Platons ideer nu? De er blevet teknisk konkrete, takket være hardware og software. Som informationer er de empirisk manipulerbare, uden at de derfor må bøde for det med deres almindelighed 8).

Virkeligheden i teknologiens spejl

Hvem er den rigtige James Bond? Sean Connery, Roger Moore eller måske Pierce Brosnan? Skulle vi en dag tilfældigvis møde en af disse skuespillere på gaden, hvem ville vi da have set? ”Jeg har set James Bond”, ville vi fortælle familien. Men alene det forhold, at vi kan møde James Bond med i hvert fald tre forskellige ansigter, afslører en usikkerhed om, hvem vi i virkeligheden har mødt.

Hvordan går det da til, at vi kan hævde: ”Jeg har set James Bond”? Der sker det, at vi nærmest som en selvfølge reducerer virkelighedens skuespiller til blot en reproduktion af ham vi kender fra biografen eller fjernsynet. Vi gør reproduktionen ægte. Og virkeligheden, den sande og ægte person, gør vi til en kunstig person. Det virkelige bliver det, vi møder i teknologiens spejl.

Det kunstiges betydning og dets mening, dets ”Sinn”, samt dets relationer til såvel naturen som det guddommelige og til os selv, har dog ændret sig gennem tiderne som vi nu skal se.

Det naturlige og tilblivelsen af det kunstige

Hos de gamle grækere skelnedes der mellem det naturlige og det kunstige. Der er ting, der frembringes af naturen, Φύσis og der er ting, der frembringes af menneskers gøren (; engelsk: doing), f. eks. værktøj eller kunstværker.

Den, der fremstiller det kunstige, et kunstigt produkt, er kunstner. Kunstneren har **τεχνή**, teknisk viden og kunnen. Kunstnerens teknik *frembringer det, der ikke kan frembringe sig selv!* Aristoteles kan i den forbindelse sige: At bygge et hus er blot at fuldende, hvad naturen ville have gjort, hvis den kunne lade huse vokse. I den forstand er teknikken fornem 9).

Men kunstneren, udmærket ved **τεχνή**, må i modsætning til naturen tænke over, hvorledes han bedst kan frembringe sit værk. Naturen selv er nærmest spontan. Æbletræet giver æbler, og dets kerner giver nye æbletræer og æbler. Sådan er det bare. – Men når kunstneren i kraft af sin **τεχνή** frembringer sit værk, så er pointen, at han efterligner naturen, det virkelige. Han skal jo skabe det, der ikke kan skabe sig selv. Han skaber netop noget kunstigt, som er en efterligning af det virkelige og står i en vis analogi til det, og som har den mening, at her falder det nyttige og smukke sammen.

Skabelse som in-formation

I Platons dialog Timaios beskrives den guddommelige kunstners, demiurgens, tekniske virksomhed. Demiurgens kunnen overgår den menneskelige kunstners. Demiurgen har nemlig de guddommelige former til sin rådighed, medens dødelige mennesker kun kan fremstille afbilleder af afbilleder.

I en jødisk-kristen sammenhæng anvendes andre begreber. Her er Gud skaberen af alt, og han skaber ud af intet: creatio ex nihilo. Mennesket har også skaberevner, men det skaber ved at give noget allerede værende en form. Det skabende menneske (homo faber) foretager en informationsproces. Det giver noget værende en form, det in-formerer faktisk: ud af stenen hugges et værk, der bliver til et kunstværk, eller af det forhåndenværende træ bygges en bro. Det naturlige forarbejdes og får en ny form: bropiller m.v. Altid sker der en in-form-ationsproces.

Således kan et menneske i øvrigt også danne et andet menneske gennem undervisning. Information er dannelse (”Bildung”), en bearbejdning af det naturlige menneske.

Vi lever i tiden efter renæssancen. Og i renæssancen, og jo længere vi kommer op i nyere tid, bliver det skabende menneske autonomt. Det bliver et in-divid, som ikke vil lade sig dele, dividere, med nogen. Mennesket kommer mere og mere til at betragte sig som selve skaberen og vil ikke vide af, at det blot er den, der lægger tingene i form, informerer.

Geniet som guddommelig skaber

På et tidspunkt opstår geniet. Geniet har fællestræk med den guddommelige skaber. Nu kan mennesket ikke blot reproducere, men også producere helt nye former og aftvinge naturen dens hemmeligheder, f. eks. angivelse af lysets hastighed. Derved kommer geniet i berøring med metafysiske dimensioner, nemlig med Gud som skaberen af naturens love.

Desto nærmere vi kommer op imod vores egen tid, desto mere ses der bort fra en i almindelig forstand metafysisk baggrund. Gud erklæres død! Mennesket som skaberen af kunstprodukter fjernes og skilles fra en metafysisk-teologisk forståelse.

I første halvdel af det 20. årh. nås klimaks: Det kunstige produkts hovedfigurer er den verdsliggjorte kunstner som Picasso og den industrialiserede arbejder på f. eks. Folkevognsfabrikkerne i Wolfsburg, Tyskland. De har hver deres teknik, for uden den går det ikke. Den industrialiserede arbejder behersker naturen ved hjælp af maskiner, og kunstnerens værker ses under en rent profan synsvinkel, til tider også en politisk synsvinkel. Kunstnerens værker kan tjene som propaganda for et totalitært regime som det i Tyskland i 1930’erne og 40’erne. – Borte er Michelanghelo; borte er de håndværkere, der byggede kirker alene til Guds ære. Mennesket har taget magten, og forsøger at beherske og beregne virkeligheden mere og mere, så godt som det nu er muligt. Og nu har det så fået computeren til sin rådighed! Og computeren er et kunstigt fremstillet produkt.

Computeren som kunstig hersker

Siden midten af det 20. årh. har verden kendt til computeren. Selve ordet kommer fra latin, computo, som kan oversættes med at sammenregne eller beregne. På tysk kaldes en computer meget sigende for ”Rechner”.

Med computeren har det kunstige produkts betydning undergået en radikal ændring. Virkeligheden betragtes som muligheden for beregninger, prognoser. ”Regn ind over Danmark fra i morgen formiddag, begyndende fra vest”, hedder det i vejrudsigten. Det er en prognose, baseret på udregninger foretaget af computeren eller mange. Virkeligheden bliver set – og tit nok afgjort - i teknologiens spejl.

Med computeren er der også dukket nye ord op som virtual reality og artificial intelligence. Og computeren kan simulere. Den simulerer virkeligheden, tid og rum. Der melder sig det spørgsmål, om computeren er blevet en så selvfølgelig del af vort hverdagsliv, at vi rent glemmer eller overser det artificielle og virtuelle? Hvad bliver der af real life?

Er computeren blevet til spejlet, i hvilket virkeligheden ses? Ja, hvem er den virkelige James Bond? Har virkeligheden, det reale, fået en ringere status end kunstproduktets virtualitet? Hvor virkelig er f. eks. Facebook og Twitter? Situationen er dog ikke ”face to face”, ingen lugt, ingen dårlig ånde, endnu i hvert fald. Mellem ansigterne er der et ”interface”. Kendetegnende for tiden, eller om man vil: et faretruende kendetegn, er mobilapplikationen Tinders slogan: ”Ligesom virkeligheden, bare bedre.”

Hvad bliver der af real life?

TNS Gallup foretog for Berlingske i sommeren 2013 en undersøgelse blandt 1030 personer fra 18 år og derover. 40 % af de 18-35 årige mener, at flirt over sms og e-mail er utroskab, mens kun 11 % mener, at det er utroskab at flirte til en fest. Ifølge lektor Niels E. Sørensen, Aarhus Universitet, skyldes det, at der navnlig for de unge er en høj grad af kontinuitet mellem det, der foregår på internettet og på mobilen, og det, der foregår i det fysiske hverdagsliv. Det, der sker virtuelt opfattes som lige så betydningsfuldt, og i nogle situationer mere betydningsfuldt, end det, der foregår i real life. Man er både i cyberspace og i real life det meste af tiden. Man har en dobbelt tilstedeværelse, og tænker det mindre adskilt, end man har gjort tidligere, og en stor del af de unges identitet og sociale liv udfolder sig på de sociale medier, forklarer lektoren.

Når så flirt over sms og e-mail bedømmes hårdere end flirt til en fest, hænger det også sammen med, at det, der sker i den virtuelle verden, har en langt mere blivende karakter end det, der foregår ansigt til ansigt. En flirt til en fest forsvinder, mens det, der sker på sms og e-mail i bedste eller værste fald kan distribueres til mange. En flirt kan mangedobles (JV 15.7.2013). I den digitale verden gælder som tidligere nævnt ikke kun strukturen one-to-many, men også strukturerne many-to-one og one-to-one.

Kommende piloter uddannes i en flysimulator. Den simulerer start og landing og alle andre tænkelige situationer derimellem. Og alle situationer anses som virkelige og naturlige. Men i virkeligheden flyver piloten ikke. Han befinder sig på jorden i et lukket rum, hvor flyvningen simuleres. Virkeligheden er m.a.o. udregnet på en computer. Virkelighed bliver til beregnet kunstighed. Det reale er blevet virtuelt. Det kunstige har tiltaget sig en prioritet, pga. kunstproduktets evne til at simulere. Det kunstige er blevet det virkelige, det oversanselige er vendt tilbage. Platons idéverden har taget bolig i et teknologisk apparat.

Nobelprisen i kemi 2013 blev givet til tre kemikere for udvikling af computermodeller, der kan forklare og forudsige kemiske processer. Det kgl. svenske Videnskabsakademi konstaterer, at computer-simuleringer i dag er så virkelighedstro, at de kan forudse udfaldet af eksperimenter. Derfor betragtes computeren som et ligeså vigtigt eksperimentalt værktøj som reelle forsøg.

Endnu engang ser vi, at det virkelige skal kunne implementeres på en computer og kunne blive digitalt beregnet. ”Esse est computari” som tidligere nævnt. Men som der også stod at læse i Berlingske Tidende d. 11. jan. 2014, udtalt af en unavngiven professor: ”I dag er det benhårde videnskabelige arbejde med kolber og mikroskoper i laboratoriet stort set erstattet af supercomputere og modelberegninger. Forskerne stirrer ind i en skærm med dens flotte kurver og grafer i stedet for at have fingrene nede i virkeligheden. Og det er derfor, at moderne videnskab alt for sjældent flytter verden med rigtig store opdagelser”.

Kunstig intelligens

Kunstig intelligens er den gren inden for datalogien, der beskæftiger sig med at få maskiner til at "tænke". Med det tillidsforhold, vi i dag har til computerens muligheder, bliver spørgsmålet om dens intelligens, dens evner og pålidelighed, aktuelt. Dermed er der også stillet spørgsmålet, om intelligens udelukkende tilhører mennesket, eller om intelligens kan indprogrammeres i et andet ikke biologisk materiale.

I forskningen er der delte meninger om kunstig intelligens. I dag skelner man blandt andet mellem "stærk" og "blød" kunstig intelligens, på engelsk Artificiel Intelligence (AI) 10).

Stærk kunstig intelligens (strong AI) bygger på den forestilling, at computere teoretisk set vil kunne udvikle bevidsthed svarende til menneskets. Blød kunstig intelligens (weak AI) indebærer mere beskedent, at computere i fremtiden vil blive i stand til at *simulere* alle aspekter af menneskets intellektuelle evner – og dermed ubesværet kunne få andre til at tro, at de vitterlig har intelligens selv om de mangler den subjektivitet, der karakteriserer menneskelig forståelse.

Engelisk intelligens

En android er ikke skabt af organisk materiale, men er en robot eller en kunstig organisme, der efterligner mennesket. I ”Engel, Menschen und Computer” henleder Capurro opmærksomheden på, at den religiøse tradition har et navn for væsener, der ikke er mennesker, men har menneskelignende træk, nemlig engle. Thomas af Aquin, også kaldet Doctor Angelicus, kaldte dem intelligentiae separata. Samme Thomas havde også en antropologi om mennesket: det befinder sig mellem dyr og engle, og når menneskets sjæl rager højest op, når det den nedre grænse for engles natur 11).

Men på hvilken måde bestemmer mennesket sig så i dag, spørger Capurro? Svaret er: Computeren erstatter i dag forestillingen om engle. Det er i computeren, at den højere intelligens findes. Ud fra det standpunkt er der i dag en kunstig intelligens-forskning, der fører sig frem og som vækker drømme om forandring af menneskelige vilkår.

Mennesket lærer i dag mere og mere at forstå sig ”sub specie computationis” eller ”sub intelligentiae artificialis”. Da skal det siges, at computeren ikke så meget er et barn af vores ”ratio”, men snarere et ”drømmeprodukt” og en metafysisk tilsynekomst 12). Og drømmene om computerens muligheder er en sekulariseret religion. Derfor betegnelsen teknisk-åndelig om vores tid.

Analogien mellem engle og computer

Engle kendes ikke på deres skønhed eller lys, men på deres budskab. En engel er budbringer. Men engle har ingen materie ifølge Thomas af Aquin. Engle skiller sig ud, ikke ved materie, men ved potentia. En sådan potentia kendetegner f. eks. ”Hende”, Samantha.

Fordi englene er uden materie, gælder der særlige bestemmelser for deres tilstedeværelse i rummet og i tiden. Til forskel fra Gud kan engle ikke på samme tid være over alt. Da de imidlertid er uden materie, opfattes de ikke af rummet, men de så at sige *omfatter* rummet 13). Thomas kalder deres væren i rummet for ”definitive” i modsætning til det guddommelige ”ubique”, over alt. Men fordi englene ikke opfattes af rummet, har de muligheden for en ikke-kontinuerlig tidsbevægelse. Den ikke-kontinuerlige tidsbevægelse betyder, at de det ene øjeblik kan være et sted, det næste øjeblik et andet sted, uden at der er gået tid derimellem.

Det kan synes umuligt, at drage en analogi mellem engle, der ikke har materie, og så kunstig intelligens, ”lukket inde” i hardware. Men da overses det særlige som den elektroniske revolution har medbragt: forestillingen om universalitet. Det er universaliteten, der adskiller computeren fra andre maskiner, eller det er computerens software, som kan tilpasse sig universelt 14).

Universaliteten er en anden måde at være i tiden og rummet på. En forsmag på denne anden måde giver os super-computerne, som styrer hele landsdele eller måske et helt land. På rekordtid forarbejder de data. Menneskelige kategorier som tid og rum kommer her til et grænseområde, netop som i Thomas’ englelære. Vi udsættes for en ikke-kontinuerlig rum- og tidserfaring, jf. spectrality, note 3). Computeren kan synes at overgå visse menneskelige erkendelsesevner, og for vores tekniske civilisation kan den derfor være det, der kommer tættest på forestillingen om engle.

Engle udfører tillige Guds vilje. De tager sig af menneskene. De er ”custodia” eller ”minister” ifølge Doctor Angelicus. De kan oplyse vores fornuft, og få os til at gøre det gode. De er Guds værktøj og instrumenter. De bevirker og bringer kun bud om det, Gud vil.

Det er nemt at overføre engles tjenende funktion til en ikke blot tænkende, men også villende maskine/computer. Den tjenende computer eller den kunstige intelligens fodrer vores fantasi. Forældre med et handicappet barn har nemt ved at sætte deres lid til en tjenende computer! Men fantasien kan også fodres modsat: den tjenende computer kan falde i forkerte hænder, som man kan se i f. eks. filmen ”Die Hard IV”. Her lammes civilisationen af en virtuel terrorisme. Trafiklys, metro, alle computerstyrede installationer bliver overtaget af de forkerte og alt bliver kaos. Computeren og den kunstige intelligens kan skabe The uncanny valley 15).

Spørgsmålet om sikkerhed og naturligvis også ansvar opstår. Vi giver gerne selve det tekniske system – typisk dets software – ansvaret for fejl. Dem har der været rigelige af: Forsvarets DeMars, Arbejdsformidlingens system Amanda. Den nyeste IT-skandale er Arbejdsskadestyrelsens sagsbehandlingssystem, Proask i februar 2014. Rejsekortet gik i øvrigt ned i samme måned. Og når pc’en i huset derhjemme også svigter, så indrømmer vi sjældent, at det er vores fejl. På den anden side set, vil det være indbildning at tro, at der er en fremtid uden computere og for den sags skyld kunstig intelligens.

Computeretik

Kommuner har forsøgt at få indført robotstøvsugere i de ældres små hjem. Handicappede skal passes op af robotter. Og den store verden er blevet til Global Village og Telepolis. ~~~~[~~Regelgrundlag~~](https://its.kirkenettet.dk/sites/VALG2012/regelgrundlag) ~~>~~ [~~Sider~~](https://its.kirkenettet.dk/sites/VALG2012/regelgrundlag/_layouts/listform.aspx?ListId=%7B55DCFF2A%2DAD1E%2D40CF%2D81AA%2D0FDBEE8633EE%7D&PageType=0) ~~> Menighedsraadsloven~~

**~~Menighedsrådsloven~~**

~~Sideindhold~~

Virtuelt kan vi være over alt. Og da sidder vi ikke face to face – men alt sker via et interface.

Vort liv bliver imidlertid aldrig et program, der kan afvikles igennem en printplade eller på en harddisk. Det skal beskrives af os selv. Vi skal selv træffe afgørelser, og dem er vi ansvarlige for. Det er det særlige for os mennesker. Vi er med Heidegger ”weltbildend”, medens dyr er ”weltarme” og en sten er ”weltlos”.

Hverdagen bestemmes af computerens beregninger og af digitale indretninger i det hele taget. Derfor er der en computeretik at tage vare på. Computeren er ikke etisk neutral.

Vi havner nemt der, hvor vi tilskriver den kunstige virkelighed liv og intelligens, så sandt som computeren ikke er et produkt af vores ratio, snarere en metafysisk tilsynekomst. Da opstår der myter om det kunstige. I dag er de mangfoldige: Science-fiction, både film og bøger, Star Treck og senest ”Hende”. I dag er den traditionelle virtual reality så på vej ud: I nyere film transplanteres ens egen bevidsthed ind i et andet menneske – eller i et helt tredje slags væsen: Avatar. Avatar-scenariet opfylder drømmen om at forvandle os til noget andet end det, vi normalt er. Som avatar kan vi opleve en spadseretur på Mars på egen krop. Skulle noget gå galt, kan vi imidlertid skifte til en anden avatar. En avatar er i øvrigt i sin oprindelige hinduistiske betydning en guddoms inkarnation i et lavere stående væsen, såsom et dyr eller et menneske.

Efter at Gud ikke længere anses for en højere intelligens, har sekulariseringen efterladt en tom plads. Denne tomme plads er i vort tekniske samfund på vej til at blive overtaget af forestillingen om en højere intelligens, heriblandt en Super AI. Denne bliver nu til Logos, som bringer os lyset og frelser os. – Det er en moderne udgave af gnosis, som rammende kan kaldes cyber-gnosis. Gnosis, dvs. viden, erkendelse, er forudsætningen for menneskets endelige udfrielse af materiens vold. Vi skal m.a.o. udfries fra vores elendighed ved at erhverve viden om, hvilken lykke den kunstige virkelighed bringer os.

Den kunstige virkelighed kan tilrettevises teologisk og filosofisk. Man skal vedvarende spørge den, om den bevæger sig ind i det oversanselige. Har Platon ret? Hvad er virkelighed? Er drømmene om den kunstige intelligens muligheder en sekulariseret religion? Eller sagt på et meget jævnt dansk: Hvis det med kirken og Gud og Jesus er noget mærkeligt noget, så er det med en Super AI noget kunstigt noget! Teknikken bliver et større og større bedrag, hvis vi tillader den en større og større oversanselighed. Den kristne teologis opgave er at tale imod dette sansebedrag som vi møder i bl.a. ”Hende” og for den sags skyld i spørgsmålet om den ægte James Bond.

Angelus Novus

Paul Klee 1920.

Den tysk-schweiziske kunstner Paul Klee malede i 1920 Angelus Novus.

Angelus Novus er historiens engel. Englen vender ryggen til fremtiden. Den vil væk fra fremtidens mange såkaldte velsignelser. Men der blæser en storm, der er så kraftig, at englen ikke kan lukke sine vinger. Stormen kaster vedvarende englen tilbage og ind i fremtiden. Det, som vi kalder fremskridt, er denne storm.

Angelus Novus stiler spørgsmålstegn ved et historiebegreb, der kun vil vide om fremskridt. Hvis vores tid forstår sig som toppen af al teknisk udvikling, så er det blevet tid til et tigerspring tilbage til fortiden. Der skal stilles spørgsmålstegn ved det fremadskuende blik og magten som legitimerer dette blik.  Citeret efter Walter Benjamin: “Theses on the Philosophy of History”.

Henvisninger:

1. For Rafael Capurros vedkommende henvises der til hans omfattende digitale bibliotek: [www.capurro.de](http://www.capurro.de)

Al citeret litteratur af Capurro findes her. Især har jeg benyttet „Beiträge zu einer digitalen Ontologie“, „Digitaler Weltentwurf“ samt „Über Künstlichkeit“.

For Michael Eldreds vedkommende: „Entwurf einer digitalen Ontologie“ – på engelsk:“ The digital cast of being“, 2012. Findes på http://[www.arte-fact.org/dgtlon\_e.html](file:///G%3A%5Cwww.arte-fact.org%5Cdgtlon_e.html)

1. Se endvidere Præsteforeningens Blad 2006, s. 610: min artikel ”Den digitale udfordring”.
2. Capurro: Beyond the digital, s. 4. Spectrality har med ordet spektrum at gøre: det vide farvebillede som dannes, når lys brydes gennem en prisme.
3. Capurro: „Künstliche Intelligenz und Robotertechnologie“, s. 1. 4
4. Eldred: „Wie ist Informationsarmut möglich?“ S. 2
5. Capurro: „Digitaler Weltentwurf” s. 1
6. Capurro: ”Digitaler Weltentwurf”, s. 2.
7. Capurro: „Digitaler Weltentwurf“, s. 2.
8. Se hertil og det følgende Capurro: ”Über Künstlichkeit”.
9. Se hertil <http://www.etiskraad.dk/Temauniverser/Homo-Artefakt/Artikler/Teknologi.aspx>
10. Capurro: „Engel, Menschen und Computer“ s. 4
11. Capurro: ibid s. 12-13.
12. Capurro: ibid s. 16-17.
13. Capurro: ibid s. 17
14. [http://etiskraad.dk/Temauniverser/Homo- artefakt/Artikler/Leksikon/The%20Uncanny%20valley.aspx](http://etiskraad.dk/Temauniverser/Homo-artefakt/Artikler/Leksikon/The%20Uncanny%20valley.aspx)