

SCIENCE FICTION OCH DÅLIG FILOSOFI

Den filosofiska tankegången om anden i maskinen – symbolen för en intellektuell revolution på sin tid – lever kvar i dagens science fiction. Denna genre fångar, enligt Antony Fredriksson, vår rädsla för en accelererande teknologi, men kan också resultera i dålig filosofi.

Året är 1619, den franska filosofen **René Descartes** är sängliggande på ett gästgiveri i den tyska staden Ulm. Egentligen borde han vara på väg till slagfältet, men en hög feber har satt honom ur spel för flera dygn. I sin feberfrossa sviktar Descartes sinne. Han börjar ifrågasätta allt från sina förnimmelser till den egna existensen. Denna upplevelse bearbetar han senare i sitt centrala verk *Betraktelser över den första filosofien* som innehåller den sats som ofta betraktas som startskottet för den moderna västerländska filosofin: *cogito, ergo sum* – jag tänker alltså är (existerar) jag.

En intellektuell orientering

För att förstå exakt varför Descartes tänkte så här måste man naturligtvis förstå det idéklimat han levde i. Descartes tidevarv innebar en enorm förändring främst på grund av att vetenskapen, tack vare stora framsteg, hotade de gamla religiösa sanningarna. Descartes filosofi var ett sätt att orientera sig i denna förändring. Hans projekt gick ut på att hitta en grundval för objektiv kunskap. Då han märkte att han *kan* (hur obegripligt det än låter) tvivla på sina sinnen och existensen av den egna kroppen, slöt han sig till att själva medvetandet är det som obönhörligen existerar bortom allt tvivel. Medvetandet som framkallar själva tvivlet går inte att ifrågasätta. Förutsättningen för den här tankegången är en världsbild där själen är fången i en mekanisk och materiell kropp.

Det som gör att Descartes tankar fortfarande figurerar i populärkulturen är att hans uppdelning mellan kropp och själ lätt föder fångslande spekulationer. En form av cartesianskt tänkande är en grundingrediens i den moderna science fiction traditionen. Som exempel kan nämnas filmer som *Blade Runner* (**Ridley Scott** 1982), *Terminator 2: Judgement Day* (**James Cameron** 1991), *The Matrix* (**Andy och Larry Wachowsky** 1999), *eXistenZ* (**David Cronenberg** 1999) och *A. I* (**Steven Spielberg** 2001).

I storfilmerna *The Matrix* förvandlas datahackern Thomas Andersons liv till en mardrömsaktig värld då han får besök av figuren Morpheus. Morpheus avslöjar att allt det som Anderson hittills tagit för givet är en illusion. Världen så som Anderson upplever den är i själva verket en simulation som uppehålls av ett sofistikerat nätverk – The Matrix. Andersons uppfattning av rum, kroppslighet, tid och materia är alltså i själva verket falska. Den här uppläggningsen är som direkt tagen ur Descartes *Betraktelser över den första filosofien*.

En annan film som spelar på cartesianska tankegångar är *Terminator 2: Judgement Day*. Utan att göra några allvarliga anspråk innehåller Terminator 2 en slags filosofisk frågeställning angående skillnaden mellan människa och maskin. Jorden hotas av ett robotvälde där maskinerna kommer att styra människorna. Det enda som kan rädda planeten från den utvecklingen är den rebelliska tonåringen John Connor som enligt säkra källor kommer att bli en profetisk ledare, ifall han hålls levande. John Connor skyddas av en omprogrammerad robot av modellen T-800, men problemet är att dennas nemesis, roboten T-1000, är teknologiskt överlägsen och närmast oförstörbar. I handlingen beskrivs hur den teknologiskt mindre utvecklade roboten lyckas hålla stånd mot och slutligen övervinna roboten T-1000 genom att utveckla mänskliga egenskaper.

Både *Terminator 2* och *The Matrix* behandlar förhållandet mellan människa och maskin. De är intressanta som berättelser eftersom de behandlar helt genuina rädslor angående hur vårt mänskliga tänkande kan manipuleras och formas till någonting som får vårt beteende att bli jämförbart med en maskin. På samma sätt som Descartes betraktelser är ett försök att hitta rätt i en värld som förändrar sig snabbt kan science fiction behandla vår rädsla för en accelererande teknologisk utveckling.

I robotens synfält

Både Descartes medvetandefilosofi och den moderna science fictiontrends innehåller dock filosofiska problem. I *Terminator 2* finns en del scener som representerar robotens perspektiv. För att beskriva hur en robot ser världen har regissören James Cameron använt sig av datorgrafik. I bilden ser vi olika mätare som finns i robotens synfält. Då vi i filmen ser världen med "robotens ögon" ser vi alltså en hel del avläsbara mätare som roboten använder sig av för att mäta avstånd, luftfuktighet osv. Men hur kommer det sig att en robot måste avläsa mätare? Varför skulle en maskin ha *behovet* att avläsa en annan maskin? Problemet är att maskiner inte kan avläsa; för att avläsa någonting krävs det ett mänskligt omdöme.

Här uppstår en omöjlighet som är typisk även för Descartes filosofi eftersom den innebär att medvetandet reduceras till någonting icke-kroppsligt, en ande i en maskin. Det här kan ses som en stark metafor som beskriver någonting centralt i Descartes epoks tänkande, men den bör tas som en metafor – inte som en beskrivning på hur vårt medvetande egentligen är befattat.

Så länge som vi betraktar science fiction som en metafor för olika företeelser i vår värld är den helt oproblematisk. Men om vi gör den till någonting mera kan det resultera i en hel del dålig filosofi. Och vice versa, dålig filosofi kan ge upphov till fascinerande science fiction.

Från Ikaros 2-3/2004

[1] Resonemanget angående *Terminator 2* har jag lånat från Todd C. Moodys artikel "Conversations with Zombies", ur *Journal of Consciousness Studies* 1, 1994.

Antony Fredriksson