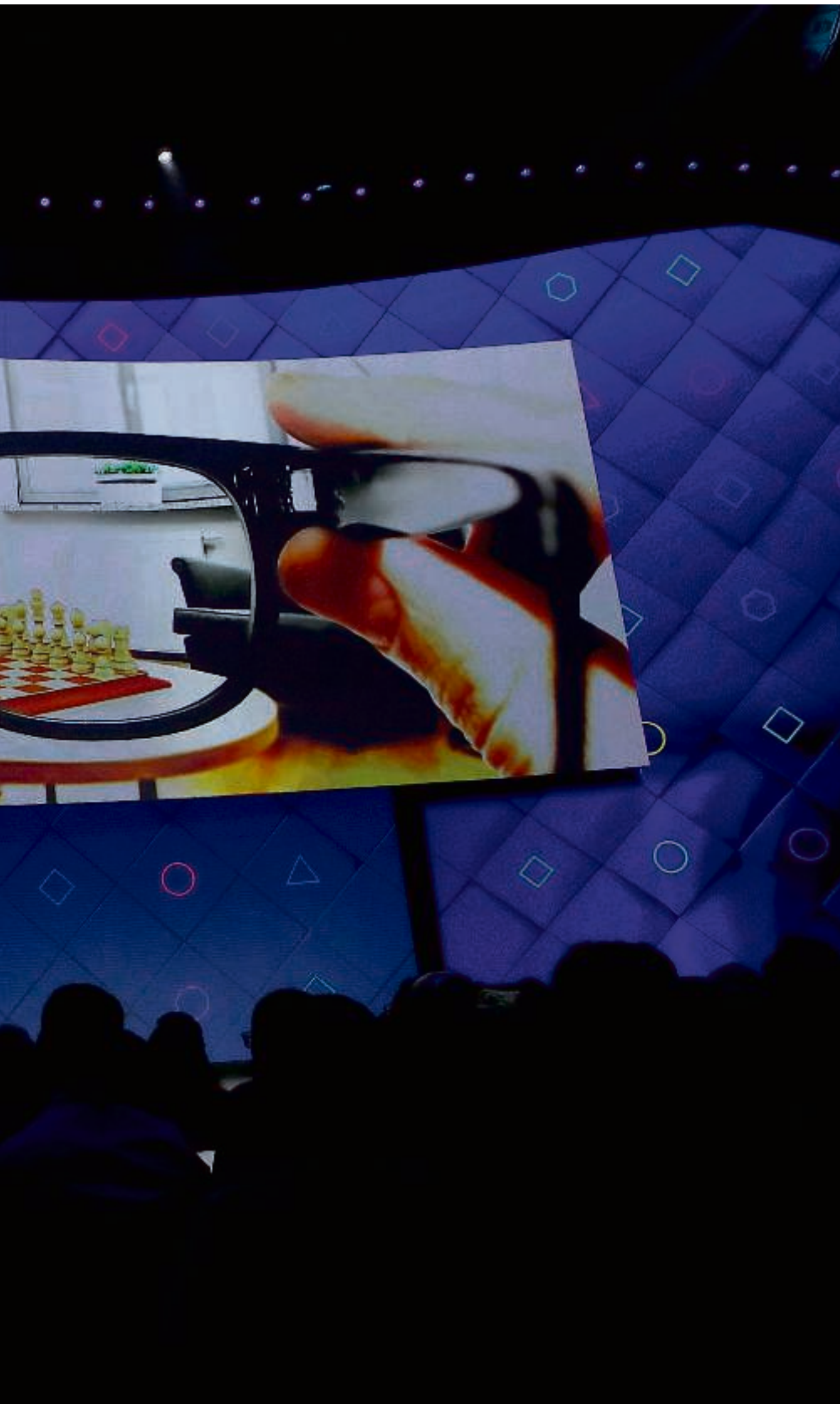






Mark Zuckerberg fortalte på et stort pressemøde forleden om Facebooks store satsning på augmented reality. Foto: Justin Sullivan

Med augmented reality, som man kender fra Pokemon Go og Snapchat, vil firmaer som Google, Apple og Facebook kunne kontrollere vores oplevelse af virkeligheden og styre vores syn på verden.

Af Rasmus Karkov rkar@berlingskemedi.dk



Vi er på vej mod de ubevægeliges verden. Dem der stopper op midt på gaden, og står som tabt for omverdenen. Det vil være ligesom dengang, de første trådløse mobilheadset kom frem, og man pludselig kunne opleve folk, der stod og talte med sig selv. Eller som dengang vores kropsholdning blev evigt foroverbøjet, fordi blikket var rettet mod smartphonens skærm.

De ubevægelige ser ikke det samme som os. De studerer det ekstra »lag«, som deres briller eller kontaktlinser har lagt hen over verden. De befinder sig i en udvidet udgave af virkeligheden - en augmented reality - og måske er de i gang med at fange en Pokemon, studere et digitalt vægmaleri eller tjekke ud, hvor mange singler med lyst til et hurtigt knald, der er i nabolaget. Måske befinder alle andre omkring os sig også i deres egen udvidede virkelighed. Der er ingen begrænsninger, vi kan opleve hvad som helst, og vi kan samtidig optage og lagre hele den almindelige virkelighed. Google, Facebook og Apple ved allerede altid, hvor vi er, og de kender vores hemmeligste sider bedre end nogen, og det er også gennem deres produkter, at vi oplever store dele af den virkelighed, der udspiller sig på skærme.

Nu har de indledt kampen om resten af virkeligheden.

For forlægger og forfatter Lene Andersen, der har skrevet om teknologi i et årti, er perspektiverne så skræmmende, at hun faktisk mener, vi bliver nødt til at have et kontor med det nærmest 1984-agtige navn »kontoret for godkendelse og overvågning af algoritmer«.

»Der er så mange aspekter, der spiller sammen i det her. Med augmented reality risikerer vi at vænne os til en forskønnet udgave af virkeligheden. Ligesom det kan føles tomt, når vi slukker musikken, kan oplevelsen af verden blive reduceret, når vi har vænnet os til det ekstra lag. Men det bliver for alvor pebret, når det samtidig vil kunne spille sammen med avanceret ansigtsgenkendelse, så dem, der sidder over for mig i toget, vil kunne se, hvem jeg er og krydstjekke med Facebook og Google og lagre oplysningerne som en del af deres personlige minder. Vi bliver nødt til at have en samtale om det og måske oprette et institut, der godkender og overvåger, at algoritmerne holder sig inden for de grænser, vi sætter,« siger Lene Andersen.

Trodser tid og sted

Augmented reality-briller vil på længere sigt ændre vores tilværelse endnu mere indgribende, end smartphonen og Facebook har gjort. Det vil påvirke arbejde, fritid, samvær og os selv. Den mest gribende demonstration

af perspektiverne stod Microsoft for, da de for et års tid siden viste, hvordan en far via firmaets Hololens-briller kunne opleve at være sammen med sin datter, der blev filmet af flere kameraer på samme tid et andet sted. Når han tog Hololens på, var hun lige foran ham som et levende hologram. Han kunne tale med hende, lege med hende, og hun kunne vise ham sine dukker. Med augmented reality trodsede de sammen tid og rum.

På et mere lavpraktisk plan vil vi, som Mark Zuckerberg sagde, da han forleden præsenterede augmented reality som Facebooks fremtid, ikke behøve at investere i store fladskærms-TV, når vi med en »onedollar app« kan se på kolossale skærme via augmented reality. Apple er også i gang, Snapchat er allerede langt, og Google har allerede for flere år siden gjort sig de indledende erfaringer med Google Glass-brillerne.

Reelt er det en kamp om magten til at kontrollere vores oplevelse af verden.

»Google og Facebook har en enorm informationel magt knyttet til formidling, facilitering og filtrering af information. Det er en dagsordensættende magt, der både kan fastsætte, hvad vi taler om, men også hvad vi ikke taler om. Augmented reality vil forstærke den magt,« siger Jakob Linæa Jensen, der er forskningsleder i sociale medier på Danmarks medie- og journalisthøjskole.

Facebook styrer følelser

Facebooks nuværende magt er så stor, at det kan kontrollere vores humør og oplevelse af os selv i verden. Utallige studier viser, at Facebook gør os ensomme og utilfredse med vores liv, og i et skelsættende forsøg fra 2014 viste forskere ved at manipulere med 700.000 brugers nyhedsfeed, at Facebook kan kontrollere vores følelser og gøre os glade eller triste. Og vi kan ikke bare logge af. For dels er vi blevet dopaminjunkier med smuldrende hjerneforbindelser på evig jagt efter et øjeblikkeligt fix, som den danske læge Imran Rashid beskriver i sin nye bog »Sluk«. Dels er Facebook så stor en del af vores sociale liv, at de, der fravælger netværket, ikke bare kan leve almindelige liv i den analoge virkelighed. Selv om de formentlig lever gode liv, så er det liv i en begrænset virkelighed i ly for store dele af samfundsdebatten og udelukket fra dele af det sociale liv.

En af dem beskriver forfatter og cand.it. Torben Munksgaard essentielt i sin nye roman »Muren«, der handler om en ulykkelig mand, som ikke gider andre mennesker og derfor bygger en mur om sin bolig. Han vil bare være sig selv. Men han får ikke lov.

»Den mur, som han bygger, som kan forstås metaforisk, er ikke tilladt i den moderne virkelighed, hvor vi hele tiden skal dele ud af os selv. Man kan sagtens læse bogen som en kritik af de påtvungne fællesskaber, vi eksisterer i. På engelsk hedder en mur en wall, og det er også det, ens Facebook-væg bliver kaldt på engelsk,« siger Torben Munksgaard og kommer i tanke om et Benny Andersen-digt, hvor han ærgrer sig over alt det, han har lært om naturen, fordi det hindrer ham i bare at være til stede i den.

På samme måde frygter Torben Munksgaard, at et informationslag, som bliver filtreret af for eksempel Facebook, vil forringe vores oplevelse af verden.

»Filosofien taler om, at det der er virkeligt for os, er det, vi tillægger betydning. Hvis den verden, vi kommer til at se, er en forstærket virkelighed betinget af Facebook, så er det dét, der betyder noget for os, og som vi baserer vores værdier på. Men det er en meget manipuleret virkelighed. Facebook er allerede augmented reality, fordi folk selv bestemmer, hvordan de vil fremstå, og det er forfærdeligt, hvis det bliver spredt til resten af virkeligheden i et lag, der ikke bare består af information, men i lige så høj grad af fraseret information. Det

»Med augmented reality risikerer vi at vænne os til en forskønnet udgave af virkeligheden,« mener forfatteren Lene Andersen. Foto: Magic Leap, YouTube, Emma Bech



HVAD ER AR?

Udvidet virkelighed

Augmented reality (AR) kan oversættes til udvidet eller suppleret virkelighed. Ideen er, at man med for eksempel et par særlige briller kan »lægge« et ekstra lag oven på virkeligheden. Det kan for eksempel være informationer om ting, man passerer på sin vej.

Et aktuelt, succesfuldt eksempel på augmented reality er smartphonespillet Pokemon Go, der sender spilleren på jagt efter fiktive monstre i den virkelige verden. Mellem 2013 og 2015 eksperimenterede Google med en AR-brille, Google Glass, der gav brugeren et lille display med informationer i synsfeltet. Microsoft er også hoppet på AR-vognen med deres Hololens-teknologi, og for nylig viste Facebook deres bud på, hvad udvidet virkelighed kan bruges til.

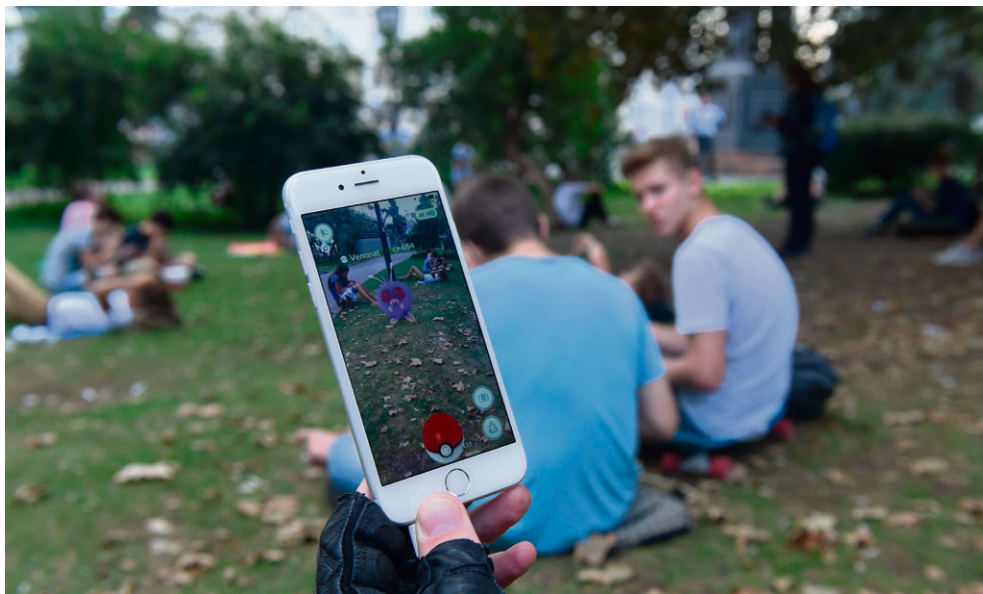


Foto Vasilij Maximov

“Facebook er allerede augmented reality, fordi folk selv bestemmer, hvordan de vil fremstå.

Torben Munksgaard, forfatter

vil bidrage til, at Facebook vil kunne styre endnu mere af vores virkelighed,« siger Torben Munksgaard.

Vi danser alene

Siden det amerikanske præsidentvalgs uventede resultat er det blevet tydeligt, at vi allerede nu lever i Facebooks verden, hvor shitstormene raser, og de adfærdsbaserede algoritmer adskiller os i filterbobler ved at frasortere information, vi ikke billiger. De filterbobler vil blot blive forstærket, hvis augmented reality-algoritmerne fungerer på samme måde. Med andre ord er vi ikke bare adskilte, når vi er optagede af vores skærme, men også når vi henter børn, arbejder, går i skole og er på indkøb.

»Vi bliver ledt uden om hinanden og må aktivt tilvælge samtaler med folk, der er anderledes end os selv. Det, der ligger bag hele det nordiske dannelsesbegreb, er, at man møder modstand og bliver udfordret. Hele højskole-tankegangen er, at man lukker sig inde i et halvt år med alle dem, man synes er underlige, og opdager, at de faktisk er meget flinke. Det afskærer de digitale algoritmer os fra. Det er en kollektiv udfordring, som vi må opfinde nye mødesteder for at overkomme,« siger Lene Andersen.

Filosoffen Anders Fogh Jensen debuterede tidligere i år med teaterstykket »De danser alene«. Det bygger på den observation, at man i gamle dage dansede sammen, som vi kender det fra folkedans og lanciers, hvorimod man i dag står og ryster rumpen for sig selv. Med augmented reality udvider vi det fra skærmene til resten af tilværelsen.

»Det at danse alene handler om, at vi ikke synkroniserer vores indtryk og udtryk. Vi ser ikke længere det samme i TV, og vi deltager ikke alle i fælles fora som landsbyen eller boligforeningen, hvor vi skal samstemme vores oplevelser, men forlader et forum og kobler os på et andet, hvis opfattelserne ikke passer. Det betyder et tab af forankring i verden, når vi ikke er forbundet med de samme over tid, som vi har samkoordineret en verdensopfattelse og en fælles moral med. Som sådan er vi fremmedgjorte fra vores verden, svævende uden forankring,« siger Anders Fogh Jensen.