

Om kunstig krigsintelligens

I sin bok *Overvåkningskapitalisme* fra 2019, som er blitt klassiker innenfor teknologilitteratur, bruker den amerikanske økonomen Shoshana Zuboff et bilde når hun skal beskrive vårt møte med de store teknologiselskapene i Silicon Valley. Hun tar synsvinkelen til folket som bodde på de karibiske øyer, taino-folket - den dagen de sto på stranden i 1492, og så noen uvirkelig store skip dukke opp i havshorisonnten, som nærmet seg - og at det til slutt steg i land en gruppe fremmede menn i frakker med gullbrokade. En av disse het Christoffer Columbus. Det første møtet mellom taino-folket og spanjolene var nysgjerrig og vennlig. Gaver ble utvekslet: Kildene forteller at taino ga papegøyer og gullsmykker og at de visstnok fikk glassperler tilbake. Og siden skulle det hete, i den europeiske litteraturen riktignok, om dette første møtet at taino trodde de spanske conquistadorene hadde overnaturlige evner – at de var guder. Shoshana Zuboff bruker denne analogien fra kolonialismens historie for å beskrive en begrensning ved vår menneskelige forestillingsevne. Vi klarer ikke forestille oss hva som vil komme, fordi vi bygger på erfaringer fra *fortiden*, når vi forestiller oss fremtiden. Men noen ganger skjer det, at noe historisk ukjent, noe som er utenfor vår forestillingsevne, seiler opp mot oss som et skip mot stranden - og digitaliseringen av menneskelivet, mener Zuboff, er en slik hendelse.

Taino-folket hadde, den dagen i 1492, ingen mulighet til å forutse at deres egen sivilisasjon ville være tapt bare ti år senere. Og vi mennesker på 2000-tallet, vi hadde heller ikke mulighet til å forstå hvilket sivilisasjonsskifte de amerikanske teknologigigantene bragte oss. Vi har bare tatt dem imot som guder.

Det begynner å bli en stund siden bøkene om Silicon Valley hadde titler som «Gudenenes dal», og pressen kalte Mark Zuckerberg og Steve Jobs for titaner og olympiske genier.

Jeg skal snakke om noe jeg har kalt for kunstig krigsintelligens - og i forlengelsen av det, om temaet for dette 30 års-jubileet – hva et menneske er. Ok, så hvis vi lar den *kunstige* intelligensen ligge litt - «krigsintelligens», hva er det? Krig er jo ikke den mest intelligente virksomheten mennesker bedriver. Med krigsintelligens sikter jeg til det som forskere kaller «begrenset rasjonalitet». En aktør kan ta beslutninger som tilsynelatende virker smarte og logiske, men fordi han ser bare et snevert utsnitt av virkeligheten, kan han likevel handle dypt uklokt.

Krigsintelligens kan ta mange angrepsformer, slik jeg ser det, den utspiller seg ikke bare i direkte krig, men også som okkupasjon og kolonialisme. Krigsintelligens er logikken og strategien som dominerer imperienes tankeverdenen.

Selv har jeg fulgt med på en viss metafor som dominerer denne logikken, nemlig at å kolonisere et land, eller okkupere det med militære midler, ses som et spill. Jeg mener spill helt konkret: Som sjakk, eller kortspill – for eksempel bridge, poker eller black jack – eller brettspill som simulerer krig, kolonisering og geopolittikk: spill som Risk, Axis and Allies, Diplomacy eller Twilight som er lagt til henholdsvis første verdenskrig og den kalde krigen. Spill er rett og slett det dominerende prismet vi forstår krig gjennom.

Denne tankemodellen dominerer ikke bare krigsmaktene, store deler av det offentlige ordskiftet følger den. Tenk på det: Når vi leser i avisene om «det geopolitiske spillet», «spillet om Ukraina», eller hvilke «kort» Trump, Putin, Netanyahu eller Zelenskyj har på hånden og hva som blir «deres neste trekk», så er vi i spill-logikkens verden.

Slik jeg ser det henger spillmetaforen tett sammen med vår vanlige definisjon av fenomenet krig – nemlig at krig er forlengelse av politikk med andre midler. Den ble formulert av den prøyssiske offiseren Carl von Clausewitz i hans klassiker *Om krig*, som er skrevet mellom 1816 og 1830, i kjølvannet av Napoleonskrigene – og som fremdeles er standard pensum på militærskolene. Når vi forstår fenomenet krig på denne måten, som vi ofte gjør, snakker vi altså som i bunn og grunn om krigsstrategi.

Men altså: spill har lange tradisjoner for å tjene abstrakte etterligninger av krig. Sjakk, for eksempel, ble utviklet i India på 500-tallet, der spillerne kunne trene seg i ulike angrepstaktikker. Den sjakkbrikken som i Europa ble til «løperen», var opprinnelig formet som en elefant – å bruke elefanter som en slags stridsvogner var vanlig i indisk krigføring i flere tusen år. Carl von Clausewitz selv, brukte ikke sjakk. Han skrev: «Av alle menneskelige aktiviteter ligner krig mest på et kortspill...»... og så fortsatte han med en lengre analyse av spillstrategier.

Et sted derimot der sjakken virkelig har vært brukt som bilde for krig, kolonisering og stormaktsrivalisering er den retningen innenfor statsvitenskapen som kalles «den realistske skolen. Tradisjonelt, når statsviterne har analysert hvordan stormakter ekspanderer sine interessesfærer, sine territorier, har de briljert med sjakk-analogier. Geopolitikken er «the grand chessboard». Det siste året ser dette ut til å ha endret seg noe, for en annen spillmetafor, har vokst frem rundt USAs president Donald Trump: Han er pokerspiller. I pokerspillet gir evnen til og «bløffe» og «å spille høyt» uttelling, og forskere og kommentatorer kaller både

handels- og våpenpolitikken hans for «high stakes poker». Trump lever åpenbart i dette universet selv: *You don't have the cards right now*, som han sa til Zelensky i Det hvite hus NÅR. Den samme metaforutviklingen har jeg sett rundt Putin. Russlands despot ble lenge fremstilt som en mester-sjakkspiller, men etter angrepet på Ukraina har han, som én kommentator skrev: Gått fra å spille sjakk til poker. Da Putin og Trump inngikk våpenhvileforhandlinger ifjor, overgikk aviser hverandre i skildringer av hvem som «hadde flest kort på hånden», og hvordan de «hold kortene tett til brystet» og hadde «pokerfjes».

Sitt *akademiske* toppunkt må spilltankegangen ha fått, da den såkalte spillteorien ble krigsbransjens støttefag på 1950-tallet. Spillteorien er jo en prestisjefylt gren av matematikken, som i dag kan skilte med åtte nobelprisvinnere i økonomi. Dette var etter andre verdenskrig: Amerikanske RAND Corporation hyret inn matematikere som fikk i oppdrag å lage modeller som simulerte utfall av atomkrig; Hvis USA gjorde sånn eller sånn, ville Sovjet respondere sånn eller sånn – slik skulle de regne seg frem til den beste opprustningsstrategien. Spillteorien kunne gi koblingen mellom spill og krig, som altså lå i krigens idéhistorie fra før og hadde ligget der lenge, en vitenskapelig patina, atomkrig skulle være et problem som kunne forstås rasjonelt. (Jeg har dessverre ikke tid til å gå inn i spillteoriens konkrete modeller her, noen av dere vil kjenne til modeller som nullsumspill, chicken game, og fangens dilemma) - men forhåpentligvis har jeg fått frem poenget mitt. Spillmetaforen modellerer et bestemt syn på hva krig er. Den er et bevis for at vinnerne skriver historien. Den gir den oss en idé om at kriger er noe som kan vinnes – fjerner sannheten om at det bare finnes tapere i krig. Spillet er en abstrakt stedfortreder for krigens sanne empiri – som jo er lidelse, blodbad og død. Krig sett som spill er det motsatte av det som var Skjervheims nysgjerrige spørsmål: Hva er et menneske? For en ting er de menneskene som er fysiske utøvere i krig – soldater – for en krigsmakt er disse brikker som kan spilles ut. Men sivilbefolkninger, de er ikke en gang brikker, når krig ses gjennom prismet av spill. Hvis krig er forlengelse av politikk med andre midler - jaha - hvem sin politikk egentlig, er krig forlengelsen av? Er det politikken til de 70.000 sivile døde på Gaza? Eller de 17.000 sivile drepte i Ukraina? Eller er det politikken til de 123 barna som ble drept da USAs bombet en pikeskole i Iran i februar? For sivilbefolkninger er krig selvsagt aldri spill. Men jeg skulle snakke om det jeg kaller *kunstig* krigsintelligens. Hva er det? Det er den samme logikken en ny grensesprengende turbo-form. Spillereglene er nå ikke like statiske som i brettspill, kortspill eller sjakk. For algoritmer – de kan endre seg i pakt med spillet, følge kriger-spillerne i sanntid. *Kunstig* krigsintelligens er dataspill – med den forskjell at den utspiller seg på virkelighetens slagmarker og i virkelighetens politikk.

Like før sommeren fikk jeg besøke et selskap som heter Anduril. Anduril er en del av Silicon Valley, men jeg fikk besøke det europeiske hovedkvarteret som ligger i London. Selskapet produserer fly, missiler ubåter, raketter, droner som drives av kunstig intelligens - og som derfor er delvis, eller helt autonome – altså våpen som kan operere helt eller delvis på egenhånd.

Direktøren som tok meg imot var en hyggelig mann. Han viste meg de ulike installasjonene, blant annet et hodesett som heter EagleEye. En soldat som tar på seg Eagle Eye, kan gå ut på slagmarken og på brilleskjermen sin har han et digitalt informasjonslag med et kart over landskapet og beskjeder fra en kommandosentral, omtrent slik ungdommer som spiller *war games* gjør. Dersom en fiende nærmer seg ser soldaten et rødlis på skjermen som blinker. Da er det *game over*, for den andre soldaten, skjønte jeg. Dette er kunstig krigsintelligens. Det det som gjorde sterkest inntrykk på meg var systemet Lattice, som kobler alle sensorer, radarer og våpen sammen for en operatør. Jeg satt i tiende etasje i et toppmoderne forretningsbygg i London. Direktøren koblet meg opp på noe som først så ut som et satelitt-kart, men så zoomet vi inn nærmere og nærmere bakken og pikslene ble til levende bilder. Jeg så London brette seg ut, jeg så hustak og mennesker som ruslet på gaten og spiste is. Så kom vi ned til havnen, for forbi moloer og båter, før direktøren sirklet inn en liten prikk – en plastbøye langt ute på sjøen. Hvis det hadde vært krig kunne jeg enkelt ha «tatt ut» den plastbøyen. Det ville vært det enkleste i verden, jeg kunne bare trykket på spillkonsollen jeg hadde foran meg, over en kopp kaffe.

Og det vi vant, med Lattice-systemet, forklarte direktøren meg, var TID. I gamle dager måtte en general bruke tid på å identifisere faren, innhente tillatelse av sin sjef igjen til å utføre et angrep – dette ville ta timer, kanskje dager. Men med Lattice- ville det ta sekunder. Han brukte et uttrykk for dette: Målet var «To shrink the kill chain», altså å krympe drapskjeden. Nå ville maskinene gjøre krigsoppdragene som var «dull, dirty and dangerous» - kjedelige, møkkete og farlige. Mennesket ville få frigjort TID til å tenke taktikk.

Dette er kunstig krigsintelligens.

Kunstig intelligens sin inntreden i krig er grunnen til at USA nå aktivt rekrutterer inn *gamere* for å lære opp soldater i kamptrening. De beste til å styre autonome fly er gamerne, de har et raskt hackerhode, har det amerikanske forsvaret påpekt.

Dette er kunstig krigsintelligens.

Det er en kjent teknikk hos alle store teknologiselskaper å gamifisere plattformene sine, for å øke menneskers avhengighet av dem. Det er gamifisering/spillifisering som gjør at vi

hele tiden må sjekke – vi går i praksis med en liten Las Vegas-spillautomat i lomma hele tiden. Det var bare et spørsmål om tid for denne dopamininnsmurte konkurranse-logikken ville nå de ekte slagmarkene. Et eksempel fra den russiske angrepskrigen mot Ukraina: I august 2024 innførte den ukrainske regjeringen et poengsystem for å *belønne* soldater for vellykkede droneangrep: Å såre en russisk soldat ga åtte poeng. Å drepe ham ga 12 poeng. Russiske dronепiloter ga høyere skår: 15 poeng for å såre, 25 poeng for drap. Å ødelegge en stridsvogn ga 40 poeng, mens å ødelegge et russisk rakettssystem kunne gi opptil 70 poeng. Ogsåvidere. Dette krigsspillet ble enkelt organisert fra Kyev: 400 dronelag konkurrerte. Avisen New York Times intervjuet en 33 år gammel dronekommandør. Han sa at spillet ikke fikk dem til å glemme at det var krig, Men hvis det var flere ukrainske soldater som gikk etter et russisk kjøretøy kunne det gå sport i det: De kunne krangle om seieren, fortalte han, og si ting som: Hei, det var vi som var først til å treffe – ikke rør det – det var vårt mål!». Så gamifiseringen av krig er i full gang – dette er kunstig krigsintelligens.

Så hvor kommer teknologien fra? Den kommer, i overhengende grad fra Silicon Valley og teknologimiljøet rundt San Fransisco-bukten. Og her er det en historie som ennå ikke er helt kartlagt og fortalt. For ja visst fikk vi et slags kollektivt sjokk da USAs president Donald Trump inntok det Hvite hus for andre gang i januar i fjor. Plutselig sto de der, alle sammen bak ham, på innsettelsessermonien. Lederne for Google, Amazon, Open AI. Det var litt av en politisk u-sving! Silicon Valley hadde alltid vært Demokratenes bastion, disse nerdene i hettegensere hadde vært liberale og anti-autoritære, de var liksom the good guys. Men under dette nye politiske brorskapet fant det sted en annen endring, som foregikk mer i det stille. Disse selskapene vi alle kjenner og bruker daglig – jeg snakker om Meta, Google, Apple, Microsoft, Amazon, Open AI – de hadde nemlig hatt offentlig kjente retningslinjer som erklærte at produktene de utviklet aldri - sitat - «skulle brukes til militære operasjoner og krigføring». Men nå, ble disse retningslinjene diskret fjernet. Og i det siste drøye året har jeg kunnet lese om den ene lukrative kontrakten de har inngått med Pentagon og US Army, der de skal bistå med ting som militær *targeting* og «identifisering av fiendens sårbarheter». Jeg tror ikke denne militariseringen er noe alle har tatt inn over seg. Eller det vil si: De har tatt det inn over seg i ikke-vestlige land. Når palestinske sivile hører om Google og Amazon tenker de ikke på nettsurfing og nettbokhandel, de tenker på selskaper som hjelper det israelske militæret med å utpeke bombemål. Og når Iran bomber Microsofts hovedkontor i Tel Aviv så er det ikke fordi de er misfornøyd med programvaren, de er fordi Microsoft leverer etterretningsdata til Israel. De ser Microsoft som, ikke et sivilt, men et militært selskap. Og det er de delvis – i likhet med de andre store tek-selskapene, som leverer oss internett,

informasjon og underholdning. De er ikke lenger rene sivile, men det jeg vil kalle halvmilitære selskaper. De kommer i tillegg til de rene våpenselskapene i Silicon Valley. Som overvåkningsgiganten Palantir (som i dag henter i dag førti prosent av omsetningen fra USAs forsvarsbudsjett, og der Peter Thiel, grunnleggeren fikk håndplukket J. D. Vance osv) – og Anduril, selskapet jeg besøkte i London og fikk demonstrert hvordan fremtidens smartkrig vil arte seg.

Hva er det egentlig som vokser frem i USA? Vi hører ofte hørt begrepet «det «militærindustrielle kompleks» som var president Dwight D. Eisenhowers berømte beskrivelse i 1961, av samarbeidet mellom opprustningsindustrien og forsvarsbyråkratiet under den kalde krigen.

Det som har oppstått i USA, mener jeg, er en fortsettelse av dette i ekstrem skala – jeg har tidligere kalt det for et «militær-oligarkisk» kompleks: fordi dette handler om en håndfull amerikanske enkeltoligarker, verdens rikeste menn. Dette komplekset skiller seg fra Eisenhowers kompleks ved at *privat* rikdom og statsmakt løper sammen til et fåmannsvelde, som i tillegg også innebærer en ekstrem *privatisering av militærmakt*.

Denne privatiseringen av militærmakt har mange konsekvenser. En av dem er jo rett og slett at en selskapseier ønsker vekst og -gevinst. De har økonomisk egeninteresse i opprustning. Krig er jo, unektelig også lønnsomt. Som Alex Karp, direktøren for Palantir sier: Dårlige tider er utrolig gode tider for Palantir.

En annen konsekvens av denne privatiseringen av militærmakt er at sivilbefolkninger over hele verden blir prisgitt deres svært begrensede rasjonalitet og snevre politiske horisont - Og dette er ikke de skarpeste knivene i skuffen når det gjelder politikk. Geopolitikken blir rystet av deres nykker egentlig, deres dagsform, den informasjonen som tilfeldigvis kom til dem en morges, og hvem de møter i selskapslivet og ser seg tjent med å inngå allianse med. Som da Elon Musk truet med å kutte Starlink, altså Ukrainas nettdækning som landet var helt avhengig av, hvis Zelenskyj ikke signerte den omstridte mineralavtalen Trump ville ha. Gazas befolkning fikk ikke Starlink av ham overhodet (bortsett fra ett sykehus) fordi Benjamin Netanyahu ba ham ikke å gi dem det. Trumps militær-oligarker er eksentriske og uforutsigbare - de er farlige; i seg selv en form for våpen.

En tredje fare med privatiseringen av militærmakt er selvsagt at den er utenfor demokratisk kontroll. Amerikanske velgere kan tross alt vrake Trump ved neste valg. Men Elon Musk, Peter Thiel, Mark Zuckerberg og de andre – de kan ikke stemmes vekk.

Dette er altså situasjonen nå. At Silicon Valley har meldt seg til frontlinjen i amerikansk militær strategi. Og hva betyr så dette for oss?

Det er et stort spørsmål. Det betyr blant annet at Norge, som NATO-medlem og USAs allierte, opplever et sterkt press på oss om å kjøpe amerikanske våpensystemer. Bjørn Tore Markussen, som leder det norske forsvarsets KI-satsning - har for eksempel bekreftet at Norge sterkt vurderer å bruke et system som heter Maven, som er utviklet av Palantir. Norge har også hatt møter med Anduril, selskapet jeg besøkte. Og militariseringen av Silicon Valley innebærer en militarisering av den infrastrukturen vi alle ferdes i til daglig, gjennom Microsoft, Google, ogsåvidere. Vårt vanlige internett blir *weaponized*, som det heter på amerikansk, for vi har faktisk ingen garanti for at den kommersielle overvåkningen vi utsettes for ikke, i visse situasjoner, kan bli politisk overvåkning. Det gjelder for Europa også, å tro noe annet er naivt. I dag lagres store mengder norske data rett inn i basene til disse selskapene og det er ikke bare jeg som blir bekymret av dette: Organet som heter Nasjonal sikkerhetsmyndighet har sagt rett ut at regjeringen ikke gjør nok for å beskytte rikets sikkerhet, og da snakker de ikke bare om en trussel fra Russland – vår avhengighet av amerikansk teknologi er et alvorlig sikkerhetsproblem, fastslår sikkerhetsmyndigheten. Regjeringen fastslår at Norge må ha såkalt *digital suverenitet*. Men det er ikke mye suverenitet i å sende norske data rett inn i basene til det militær-oligarkiske kompleks.

Hm, sier jeg dermed at USA er en militær trussel og kan angripe Norge? Nei, det er ikke et slikt prisme – en krigstrussel – jeg tror vi bør anlegge når vi skal analysere vår egen situasjon. Men: Det jeg synes gir mening – imidlertid – er at vi bør se tek-gigantene som en kolonimakt, og at det vi står oppe i er digital koloniseringsprosess.

Og her vil jeg invitere dere til å bli med på en kort nylesning av historien om Silicon Valley og oss. Jeg vil fortelle historien ved å gå tilbake til der jeg startet - da Cristopher Columbus ankom de karibiske øyer i 1492, og bygge videre på analogien mellom da og nå. Colombus tenkte jo ikke på seg selv som en krigsokkupant – han så seg selv som oppdager – og det han oppdaget var *novus mundi*, en ny verden. Han så frodige øyer med grønne skoger, elver og fossefall med klart ferskvann. I havet var det svømte fisk og skilpadder, det var korallrev og næringsrike skjell. Columbus skrev i dagboken sin *at det var det vakreste stedet han noensinne hadde sett*. Han skrev at han ville hjelpe taino-folket - ved å gi dem opplæring

i sivilisasjon, og kristne dem, for taino-folket som skrev til spanskekongen, de *hadde ikke* noen tro.

Den palestinsk-amerikanske tenkeren Edward Said har sagt det presist: «Enhver kolonist forteller seg selv at han ikke akter å plyndre og kontrollere, han vil frigjøre og utdanne».

Denne *misjons – og oppdragelsesideologien* har også vært Silicon Valleys fremste prosjekt siden nettet kom. Digitaliseringen skulle være en læringsrevolusjon: All verdens informasjon ville bli tilgjengelig - bare et tastetrykk unna - sosiale medier ville bare styrke ytringsfriheten –digitaliseringen betød rett og slett mer opplysning, mer demokrati. Nå har det forlenget demret for oss at digitaliseringen ikke bare, ble den dannelsesreisen som tek-selskapene forespeilet. For kolonisering betyr å fortrenge det opprinnelige folkets skikker og tradisjoner, og innføre kolonimaktens kultur som den dominante. Det er jo det digitaliseringen ser ut til å føre til nå. Lesning og skriving er en kompetanse som svekkes sterkt, morsmål og fagspråk forvitrer. En litterær sivilisasjon, som har vært vår levemåte i tusenvis av år, fortrenkes av språkmodeller, KI-skrevne tekster, sosiale medier, videosnutter og memes. Altså digital kolonisering.

For Columbus så ikke bare den bugnende naturen i øyriket - dette som var «det vakreste han noensinne hadde sett» – han så et landskap der det ikke fantes juridiske hindre, ikke lover, ikke fysiske murer. Og dermed kunne disse naturressursene utnyttes og utvinnes.

Det var det samme som skjedde som skjedde da teknologiselskapene tidlig på 2000-tallet skjønnte at den menneskelige oppmerksomheten så og si var en naturressurs, som det ikke var kapitalisert på. Ja, jeg kaller det en naturressurs fordi vi alle kommer til verden, født av våre mødre, proppfulle av naturlige sanser og instinkter, og i praksis er det dette som er råstoffet i forretningsmodellen til Silicon Valley – vi gir av vår oppmerksomhet på nettet, de henter det ut i form av persondata. De så at det heller ikke fantes juridiske hindre, ikke lover, ikke fysiske murer i denne delen av menneskelivet. Det var *novus mundi*, noe de hadde oppdaget som ingen eide fra før.

Ti år etter at spanjolene ankom de karibiske øyer hadde slettene blitt plantasjer - og fjellene blitt til gruver, og taino ble tvangsarbeidere under militær kontroll. De var blitt slaver i sitt eget land.

Historien om 2000-tallets tek-kolonisering er ikke like brutal – for oss i Vesten i det minste, som ikke merker ikke denne nye krigsintelligensen direkte på kroppen - men den er omtrent like kort. På bare tjue år har Silicon Valleys teknologi gått fra å være en misjons - og oppdragelsesteknologi, som skulle utdanne og opplyse oss, til deretter å bli en aggressiv

kommersiell overvåkningsteknologi, og til nå å komme i alskens militære versjoner. Mitt skjervheimske poeng er altså at potensialet for militarisering lå der fra starten av, fordi *dehumaniseringen* av oss var der fra starten av. Den lå i kolonistens instrumentelle blikk på oss. For det ligger sant og si en voldsom paternalisme i ideen om *novus mundi*, at en verden ikke finnes før man selv har oppdaget den. Da er det kort vei mellom å «oppdage» og å okkupere.

Grunnen til at jeg legger an kolonialisme-vinkelen, er at jeg tror det kan få oss inn på et strategisk spor. For nei, vi er ikke i krig, men vi må *avkolonisere* vår digitale verden. Vi bør vi starte nå, faktisk er vi allerede sent ute. Digital suverenitet betyr å ha politisk kontroll, ikke bare over staten og lovverket, men over egen teknologisk infrastruktur. Altså må vi utvikle norsk og europeisk teknologi så vi kan eie egne nasjonale data, vi må bygge egen nasjonal sky, vi må slutte å la Google, Open AI, og Microsoft bygge enorme datasentre rundt om i landet, slik de får lov til nå.

Men en avkoloniseringsstrategi handler ikke bare om en bedre digital politikk.

Avkolonisering er en mye dypere og bredere, kollektiv virksomhet. Det er dette vi kan lære kolonihistorien - av urfolk, koloniserte folk og okkuperte folk som har fortalt hvordan kolonialisme fungerer. De beskriver kolonialismen i stor grad som en kulturell invasjon. Frans Fanon fra Martinique har sagt at identitetstapet er det farligste. Det viktigste er å ikke la kolonimakten definere *hvem du er*, sa han: Ikke internaliser kolonimaktens bilde av deg, slik at det blir ditt eget selvilde. Et kolonisert folk må altså kjempe alt det kan for å beholde sitt eget språk og morsmål, sine politiske tradisjoner, sine religiøse ritualer, sin kunst og litteratur og kulturarv. Så vi skal ikke overlate til Digitaliseringsdepartementet – og Forsvarsdepartementet – å forsvare norsk politisk og kulturell selvstendighet. Nasjonal suverenitet er noe vi bygger i skolene, på universitetene, på jobben og hjemme, i organisasjonslivet, på seminarer som her i dag. Slik dyrker vi frem solide samfunnsinstitusjoner, godt forankret i nasjonal juss og vår egen politiske tradisjon og vi slår ring om kulturen vår - både kulturarven og samtidskulturen. Vi skal ikke være noens *novus mundi*.

Til sist: Når et folk er sårbare for å importere kolonimaktens kultur, betyr dette også militærkultur. Den amerikanske militærkulturen er grunnleggende forskjellig fra vår. I USA er militæret en synlig, for ikke å si prangende, institusjon, et symbol på religiøs patriotisme. I

Norge har vi hatt en lavmælt forsvarskultur, og vi er stolte fordi vi har barnetog, ikke militærparader, i gatene på nasjonaldagen 17. mai. Det er under fem år siden vi opphevet vårt forbud mot å sende våpen til land i krig. Ja, vi liker til og med å kalle oss selv for en fredsnasjon.

Kunstig krigsintelligens, gamifiseringen av krig, vil endre krigføring for all fremtid. Vi står i fare for å stresse oss selv inn i denne spiralen nå, der opprustning og avskrekking blir eneste vi kan se: Spillet fanger, som det heter – vi må huske at spillhjernen er snever og dopamindrevet, ja den har rett og slett tunellsyn og avhengighetsproblemer. Hvis vi ikke gjennomskuer den banale spill-logikken vil hele forståelsen av hvem *vi er* som et folk militariseres. I møte med Silicon Valleys kunstige krigsintelligens, må vi vite hvilket folk vi er. Norge er et land bygget på sivile verdier. Det må være et kjennetegn ved teknologien Norge utvikler også: Den må ha sivile verdier nedfelt i seg. Så ja, vi skal ruste opp som bare det. Men ikke med krigsintelligens - med sivil intelligens.