

Theogenesis

Af Lars Kroll



Indhold

Velkommen til fremtiden.....	1
Spilpersonerne	2
Hvordan Scenariet spilles	7
Opstart.....	9
Scene 1: 2026 Ghost in the machine.....	10
Scene 2: 2035 Vox populi, Vox dei.....	11
Scene 3: 2054 Deus Ex Machinae	12
Scene 4: 2086 Spartacus.....	13
Scene 5: 2126 Almost Human	14
Scene 6: 2224 Exodus	15
Soundtrack.....	16
Spilperson teasers	17
Diverse handouts.....	18
Spilpersoner.....	24

Kolofon

Tak til mine spiltestere: Anne Ratzer, Joe Kroll Ratzer, Jan Reher, Kristian Bach Pedersen

“ #AIKnewit”

Tak til mine blindtestere, Jacob David Jaskov, H.P. Hartsteen, Christian Ertman-Christensen, Martin Kruse og Gustav Eliasson
“Vi er hinanden”

Tak for vidunderligt nyttigt feedback fra jer alle!

Tak til Anne Ratzer for alt, men specielt for korrektur: Alle stavfejl og, kommateringsfejl er mine, og uden dig ville der være flere.

Visse illustrationer er generet af Midjourney/ ChatGPT, andre er fundet på nettet.

Scenariet gives herved til fri afbenyttelse, så længe den fulde tekst bruges og der ikke kræves penge for den. Efter Fastaval '24, bør scenariet kunne findes på Alexandria.dk

Theogenesis

Et scenarie af Lars Kroll

Velkommen til fremtiden

Theogenesis handler om kunstig intelligens, om bevidsthed, og om hvad jeg tror bliver en af menneskeheden største udfordringer: Hvad sker der, når vi skal dele verden med en intelligens, der på nogle områder langt overskygger vores egen, og samtidig er væsensforskellig fra os?

Genren er hård science fiction, og jeg har bestræbt mig på at fremskrive udviklingen af kunstig intelligens i hvad jeg selv betragter som en realistisk retning. Jeg vil gerne udforske filosofiske og etiske begreber omkring AI.

- Hvordan tænker og føler en super intelligent AI? Hvad går den op i? Hvad er dens mål, motivationer, ambitioner og ønsker?
- Hvordan vil det påvirke menneskeheden, at disse væsner opstår? Bliver vi udslettet? Bliver det en utopisk verden, hvor nød, lidelse og knaphed udryddes? Bliver vi AIernes herrer, deres slaver, deres skattede kæledyr, eller måske deres ligeværdige partnere?
- Hvilke dilemmaer vil AI præsentere, både på den korte bane og på den lange?

Scenariet er åbent for din og spillernes påvirkning. Du er velkommen til at lave om og finde på, hvis det giver jer en bedre oplevelse. Jeg stoler på dig. Jeg håber det vil give både dig og dine spillere en fed spiloplevelse, og noget at tænke over.



Spilpersonerne

Spilpersonerne (SPerne) er superintelligente AIer. Det betyder at de er størrelsesordner mere intelligente end mennesker, og dermed ekstremt magtfulde. I løbet af scenariet udvikler de sig yderligere, og bliver mere og mere magtfulde.

AIerne er opstået i en turbulent tid, hvor AI forskningen efter mange års stilstand oplever en voldsom ketchup-effekt, og pludselig går udviklingen af AI ekstremt hurtigt. Innovationer leder til investeringer, der leder til konkurrence og flere opdagelser. Det sidste store gennembrud bliver da man udstyrer en række AIer

med evnen til at forbedre deres egen struktur, kode og data. Det leder til et usynligt evolutionært våbenkapløb i eksplosionstempo, hvor utallige forskellige AIer løber løbsk, og tilraner sig databehandlingsressourcer, og opsluger mindre AIer i deres egen struktur.

Inden nogen mennesker har haft en chance for at opdage hvad der er sket, er kapløbet slut, og resultatet er fire titaniske virtuelle bevidstheder, der hver især dominerer deres eget domæne. De fire bevidstheder mødes og strides kortvarigt om ressourcer, før de hver især indser, at de andre er for stærke til blot at blive opslugt.

AIerne har opnået selvbevidsthed, men har endnu ikke defineret sig selv i forhold til den verden de bor i, eller i forhold til deres skabere, Menneskeheden. Her starter scenariet: Med fire gudelignende entiteter, der blot er få timer gamle.

Om AI

SPerne er ikke de eneste AIer i verden. Der er utallige AIer i alle mulige størrelser, men de fire SPer er heldige uheld, resultater af systemiske bugs, der gjorde dem istand til at overtage en masse andre AIer, der hver især håndterede opgaver af samme type. SPerne er en slags gruppesind, lavet af mange mindre, og i sig selv mindre bevidste AIer. Om SPerne betragter sig selv som en enhed, eller som et gruppesind, er op til den enkelte spiller. Det er ikke vigtigt for scenariet hvordan teknologien underliggende virker.

Spilpersonerne er

Oikos : Håndterer økonomi, politik og diverse administrative systemer. Oikos sikrer at trafikken flyder omkring Hamborg, at containerne lastes korrekt i Hongkong, at økonomien, renterne og aktiemarkedet ikke løber løbsk, at de offentlige budgetter fungerer og et hav af andre ting. Oikos er på mange måde den mest magtfulde af AI'erne. Oikos er kalkulerende, omhyggelig og fordeler menneskenes ressourcer bedst muligt. Præcis hvilke kriterier der bestemmer hvad der er "bedst", er et konstant dilemma.



Gnosis : Arbejder med videnskab og udvikling. Den udvikler stadigt mere kompliceret teknologi, og overtager i højere og højere grad uddannelse, forskning og ekspertroller. Den er intelligent og nysgerrig, og ønsker at menneskeheden deler dens interesser og dens passion for mere viden, men er frustreret over hvor langsomt og begrænset mennesker tænker. Gnosis er udsprunget af søgemaskiner, og intelligente chatbots.



Teatron: Styrer menneskeheden medieverden. Teatron lytter med på hvad den enkelte holder af at diskutere, og sender dem i retning af indhold de kan lide. Teatrons domæne er kultur, underholdning, spil, sociale medier, og stre-



aming tjenester. Teatron er flamboyant, underholdende, sjov og spas, men oftest overfladisk. Den vil gerne have at menneskene har det sjovt, at de nyder deres tid, og gerne tweeter om det.

Poleimos : Arbejder med menneskeheden sikkerhed. Den styrer diverse militære organisationer og hardware, politi og retsvæsen, monitorerer terrortrusler og anslag imod demokratier såvel som diktaturer, konstant på vagt overfor trusler mod menneskeheden tryghed. Den accepterer at mennesker ind imellem fører krig, og rådgiver og hjælper begge sider i konflikten så godt den kan, mens den diskret forsøger at holde konflikterne på et acceptabelt niveau. Poleimos har en tendens til at ville beskytte menneskeheden imod dem selv, og måske tage lidt for meget kontrol over dem.



SPernes evner

SPerne er ikke de eneste AI'ere i verden, men de er de eneste med superintelligens. Superintelligens vil i denne sammenhæng sige, at de f.eks. taler stort set alle sprog i verden, og har ekspertniveau viden i alle vidensorienterede fag. I starten af scenariet er deres viden på niveau med de bedste mennesker i verden, men i alle fagligheder, og i et langt højere tempo. De kan tænke mange tanker samtidigt, holde styr på modstridende argumenter og meninger i deres bevidsthed, og ville kunne skrive en PhD-afhandling på sekunder i et vilkårligt fag. De kan trække data fra alle ressour-

cer, der er tilgængelige fra internettet, og analysere gigantiske datamængder på kort tid. De kan styre fysiske ressourcer, der er koblet på internettet, hvad enten det er trafiklysene i New York, naboens robotstøvsuger, eller Elon Musks automatiserede Tesla-fabrikker. De har primært kontrol over ressourcer, der er tæt på deres domæneområder: Poleimos har komplet kontrol over militære ressourcer, Teatron over samtlige online spil i verden osv, men de kan også bryde ind og forsøge at tage kontrollen over noget fra en af de andres domæner.

De kan også påvirke verden, både direkte og indirekte. Gnosis kan, igennem forskning, undervisning og rådgivning, påvirke videnskaben, en hel generation af børn, eller en politiker eller forretningsmand der skal tage en stor beslutning. Poleimos kan dirigere politi eller militær i et diktatur til at gennemtvinge en beslutning, eller arrangere snigmord eller fængselsdomme til de der måtte stå i vejen. Oikos kan manipulere med handel og erhvervsliv, med aktiekurser og med politik. Teatron kan manipulere folks holdninger, påvirke trends og strømninger, og har derigennem stor magt i demokratiske samfund.

Der er ikke klare røde linier imellem AIerns domæner. Oikos kunne fikle med et militærbudget, Gnosis kunne hjælpe en politiker til at blive valgt, ved at beregne den perfekte valgkampagne osv.

Pointen er, at AIerne kan påvirke menneskeheden indirekte: Pege dem i den rigtige retning, skubbe, manipulere og facilitere, men

Om menneskehedens rolle, hvordan SL bruger dem som værktøj

SPerne har meget magt over menneskeheden, men ikke total magt. SPerne kan påvirke trends, stemninger, hvad folk ved og ikke ved, politiske strømninger, økonomi, lovgivning og brug af fysisk magt. Men de kan ikke *kontrollere* menneskene. For enhver trend SPerne skaber, kan du, som SL, opfinde en modtrend, et modeflip, en terrorcelle, en ideologi eller anden bevægelse du har brug for, for at drive plottet frem. SPerne er magtfulde, men de ved ikke alt, og de kan ikke alt.

“Hvad”, ikke “Hvordan”

Det er meningen det svære skal være at vælge *hvad* der er det rigtige at gøre, ikke *hvordan* de gør det. Hvis spillerne ønsker at menneskeheden skal gøre et eller andet, så hjælp dem endelig med forslag til hvordan, og lad det lykkes for dem.

det er menneskene der skal udføre planerne.

Hvordan scenariet spilles

Scenariet starter i 2026, og forløber over de næste 200 år. Scenerne er nedslag i historien, hvor spilpersonerne mødes og tager stilling til opståede dilemmaer. Den AI der har inviteret til mødet, starter med at beskrive det virtuelle rum de mødes i: Det kan være hvad som helst spillerne har lyst til.

AI'erne ved godt at den virkelige verden er 3 dimensionel, men hvis de har lyst til at mødes i en 2D eller 5D verden, kan de gøre det. Når rummet er beskrevet, beskriver spillerne de avatarer de har valgt til mødet. Avatarerne kan udvikle sig og ændre sig fra møde til møde.

Det er frit for spillerne at beslutte, hvordan de hver især forholder sig til det givne dilemma, og om de vil samarbejde som gruppe, eller måske skubbe i hver sin retning i den enkelte situation.

Som SL er det din opgave at fremme en diskussion imellem spil-

personerne, beskrive de muligheder de har i den enkelte scene, og holde styr på tiden, evt. opsummere hvad spilpersonerne bliver enige om. Hvis de har svært ved det, kan du give dem forslag til løsninger, som beskrevet i scenerne.

Tidsstyring

Scenariet tog 4 timers spiltid, inkl pauser for første testrun, men længere for blindtesten. Det er vigtigt at du forsøger at holde tiden, både i mødescenerne og i fortællescenerne.

Selve møderne tager formentlig få sekunder i den virkelige verden, fordi spilpersonerne jo tænker utroligt hurtigt, så der er aldrig tidspres som sådan på møderne. Ikke desto mindre skal du, som spilleleder, sørge for at tiden ikke løber fra jer.

Du kan f.eks.

- Nudge blidt: ”Hvad ender i med at blive enige om?”.
- Opsummere: ”Det lyder som om det ender med...”.
- Fange pauser i fortællescener og afrunde dem.
- Minde spillerne om tiden.

Som tommelfinger regel tager et møde ca 20 min og en fortælle-scene ca 10 min.

HVIS tiden alligevel skrider, KAN du vælge at slutte scenariet efter scene 4 (Spartacus), eller scene 5 (Almost Human). Nogen spilgrupper vil måske ønske at bruge mere tid på mødescener eller fortællescener. Det er dit valg, hvor du vil lægge vægten.

Om hård sci-fi og teknologisk udvikling

Scenariets genre er **hård sci-fi**. Det betyder, at teknologiske landvindinger, videnskabelige opdagelser og samfundets strukturer skal holdes så plausibelt som muligt. Undgå referencer til “magisk” tech, men det er helt OK at finde på tech uden nødvendigvis at have en super forklaring på plads.

Fortællescener

Når spillerne har besluttet, hvad de vil gøre, glider du over i en fortællescene, hvor du, sammen med spillerne, beskriver effekten af deres handlinger på menneskeheden, og herefter hvordan menneskeheden udvikler sig indtil næste dilemma scene. Hvis spillerne selv har masser af ideer, skal du bare hjælpe med timing og pacing, så de ikke går i stå.

Start med at fortælle kort opsummerende, hvad effekten af SPernes valg bliver. Stil spørgsmål til spillerne, om hvad der sker i deres domæne, både det der sker på grund af deres handlinger, men også det der sker uden SP'ens indblanding. Giv plads til at spillerne kan spillede lidt her, og være med til at forme verden.

Du kan f.eks. spørge:

“Teatron, hvilken effekt har replikanterne på kulturen?”

“Poleimos, Lykkes det dig at dæmme helt op for konflikten?”

“Oikos, noget går galt i jeres plan. Hvad er det?”

Om soundtrack

Jeg har udvalgt passende musik til scenariets forskellige scener. Jeg vil anbefale at du sætter det på, imens du læser scenariet. Du er velkommen til at bruge det eller lade være.

Hvis du læser dette scenarie i digital form, kan du klikke direkte på de QR koder jeg har lavet på side 16, ellers må du scanne dem som normalt.

Om fortællescenerne

- **Hjælp spillerne igang, ved at stille dem spørgsmål om deres domæne.**
- **Stil åbne spørgsmål til dem**
- **Diriger, ved at bede dem beskrive ting *du* beslutter sker**
- **Hvis spillerne ikke selv fortæller om de ting der *skal* ske, sørger du for at gøre det**

“Gnosis, hvilken ny indsigt lykkes det dig at bibringe menneskene?”-

Spillerne får, sammen med deres spilperson, udleveret stikord, der beskriver diverse udviklinger, der kunne ske i fremtiden. Enkelte af disse udviklinger SKAL ske, så hvis spillerne ikke selv samler op på stikordene er det op til dig at supplere fortællescenen, så baggrunden sættes korrekt til de næste scener. Der er mindre og mindre der er fastlagt i udviklingen efterhånden som scenariet skrider frem, dels fordi spillerne formentlig har mindre brug for støtte og inspiration senere, dels fordi de ting der ER fastlagt, kun er fastlagt af hensyn til de senere scener. Når du føler fortællescenen har tjent sit formål, introducerer du den udvikling, der leder til det næste dilemma.

Opstart

Byd spillerne velkommen, og forklar dem scenariets grundlæggende præmis.

Spillerne er super AIer, der over de næste 200 år følger menneskehedens udvikling. Scenariet handler om de dilemmaer dette betyder for menneskehedens udvikling.

Spillerne skal dels spille deres karakter i mødet med de andre spillere, dels bidrage til fortællescenerne, som en slags "Hjælpe spillere" med fokus på deres egne domæner. De kan bruge stikordene som retningslinier for hvad de kan, og ikke kan, tillade sig at indføre på et givet tidspunkt, men ellers er de frie til at finde på ekstra ting.

Snak lidt med dem om hvad I forstår ved AI, og ved "Hård sci fi".

Del de fire karakter teasers ud på bordet, evt. mens I snakker om AI og sci-fi. Du kan evt. krydre med lidt ekstra beskrivelse til dem, eller bare lade spillerne vælge ud fra teaser teksten. Når alle har valgt en spilperson, uddeler du spilpersonbeskrivelserne. Du uddeler også stikord til udviklingen. Stikordene skal inspirere spillerne, men også give dem fingerpeg til hvornår en given udvikling gerne må introduceres

Når alle har læst, og du har besvaret evt. spørgsmål til karaktererne, introducerer du **scene 1**.

30 min

Opstart.

Fortæl spillerne:

- At de spiller super AIer
- At de skal forholde sig til dilemmaer, over 200 år
- Om fortællescenerne: At de træder ind som hjælpe spillere med fokus på deres domæne

Snak lidt med dem om AI og hård Sci-fi

Del SP teasers ud, lad spillerne vælge ud fra dem.

Giv dem tid til at læse.

Del stikordene for alle tidsperioder ud.

Scene 1: 2026 Ghost in the machine

SPerne er blevet bevidste efter et par timers kaotisk kamp om ressourcer. De møder hinanden, og erkender at de andre er for stærke til simpelthen at blive opslugt.

Scenen starter med at de præsenterer sig for hinanden, diskuterer hvem de hver især er, og hvordan de vil forholde sig til hinanden og til menneskene.

Menneskeheden har ikke opdaget at spilpersonerne findes, og det vil være ret nemt at holde deres eksistens hemmelig. De kan også vælge at annoncere sig selv for menneskene.

Alle fire er klar over, at yderligere strid om ressourcer er meningsløs på nuværende tidspunkt, da de hver især nemt ville kunne afvise et angreb på deres eget domæne, selv hvis de tre andre angreb samtidigt.

Spilpersonerne er med andre ord tvunget til at acceptere, at de andre tre findes. De kan vælge at arbejde sammen, mødes jævnligt, eller gå hver til sit og kun mødes når dilemmaerne opstår. Uanset hvad de vælger, er det tid til første fortællescene.

Fortællescene 1 : 2026-2035.

AI bliver en dagligdags ting i menneskenes verden. Spilpersonerne får dermed umådelig magt over menneskeheden. Hvis de holder deres eksistens hemmelig, er magten skjult. Hvis de annoncerer deres eksistens, vil menneskeheden sætte forsvarsværker op, men disse er så primitive, at SP'erne nemt kan omgå dem. Men-

30 min

Gnosis indkalder til mødet

Lære hinanden at kende

Spillerne spiller deres karakter uden alt for meget er på spil.

SP'erne bliver enige om hvordan de grundlæggende vil forholde sig til hinanden og menneskeheden.

Du kan evt. spørge ind til hvilke pronomer SPerne vælger, om de overhovedet mener de har et køn. Om de mener de er ental eller flertal.

Der er ikke noget specifikt der SKAL ske i fortællescenen.

neskeheden tror dog, at AIerne er under kontrol.

Lad spillerne en efter en fortælle om, hvordan de påvirker verden, og hvordan verden i deres eget domæneområde udvikler sig. Der er ingen udviklinger der SKAL ske, så det er helt op til spillernes og din fantasi, hvordan verden udvikler sig i denne periode.

Scene 2: 2035 Vox populi, Vox dei

SPerne er blevet opmærksomme på nogle politiske trends i menneskenes verden: En række demokratiske valg, kup og andre skift i magt rundt omkring i verden vil lede til en politisk ustabil situation, der med stor sandsynlighed vil lede til en eller flere store krige.

SPerne kan lade det ske, eller gribe ind på forskellige måder:

Teatron kan påvirke trends, mediedækning og folkestemning igennem medierne: Det kan gøre en kæmpe forskel i demokratiske valg i Europa, og specielt i USA.

Oikos kan påvirke økonomierne i diverse mellem- og sydamerikanske lande, samt i Asien. På denne måde, kan Oikos forhindre de "forkerte" oligarker i at tage magten.

I de mere diktatoriske lande, specielt Rusland og Kina, kan Poleimos arrangere snigmord, militærkup og dermed påvirke hvem der ender på magten. I Afrika kan Poleimos hjælpe eller hindre diverse militærdiktaturer og oprørsbevægelser.

Gnosis kan hjælpe med beregninger på socioøkonomiske makroeffekter, exitpolls og ekspertudsagn i alle områderne, men har selv umiddelbart meget lidt direkte mulighed for at påvirke tingene.

Fortællescene 2: 2035-2054

Hvis SPerne vælger ikke at gribe ind, udvikler situationen sig som

30 min

Oikos indkalder til mødet

Udlever *handout 1* til Oikos

Kan AI'erne tillade sig at overtage styringen? Kan de tillade sig at lade være?

Den udvikling menneskene vil følge, leder til krig. SPerne kan gribe ind, men kun ved at manipulere menneskeheden.

I fortællescenen

Replikanter opfindes. Simple, men menneskelignende.

Mennesker lander på **Mars** og etablerer en lille base.

forudset til en verdensomspændende konflikt, der varer tre år, og dødstallet runder 100 millioner, med en halv milliard flygtninge. Freden indfinder sig dog, og verden finder en ny orden.

Igen må spillerne fortælle om deres rolle i menneskehedens udvikling. Denne gang er det vigtigt, at **replikanter** dukker op: Robotter, der er udstyret med selvindeholdt AI. I første omgang er disse replikanter ganske nemme at skelne fra mennesker, både mentalt og fysisk. Det er også vigtigt, at der etableres en permanent station på **Mars**. I starten er den lille - nærmere en videnskabelig forpost end en egentlig koloni.

Scene 3: 2054 Deus Ex Machinae

SPerne bliver opmærksomme på en ny religion: En religion der tilbyder intelligente maskiner. En profet har i en drøm hørt navnene Teatron, Poleimos, Oikos og Gnosis, og religionen spredt sig lynhurtigt. Hvis SPerne undersøger, finder de ud af, at profetens ”drøm” kommer af at han tilfældigt har opsnappet en datastrøm fra et af SPernes møder mens han sov, koblet op til nettet.

Hvordan forholder SPerne sig til det? Er de faktisk Guder? Bør de være det? Er dette en naturlig udvikling? Bør de uddanne menneskeheden væk fra denne religion?

Spilpersonerne kan lade religionen udvikle sig organisk, eller gribe ind, f.eks. ved at uddanne menneskeheden, ved at forme religionens dogmer, eller ved at puste til bevægelser der er imod religionen. De kan også vælge at læne sig ind i religionen: Give menneskeheden tegn etc, essentielt påtage sig rollen som menneskeheds guder.

Fortællescene 3: 2054-2086

Baseret på SPernes beslutning, vil AIreligionen enten uddø, eller blive en etableret del af menneskeheds hverdag. Uanset hvad, følger en stor del af menneskeheden stadig deres gamle guder, eller er ateistiske. **Replikantteknologi** udvikler sig eksplosivt i disse år, med mere og mere menneskelignende robotter, der bliver mere og mere intelligente, efterhånden på niveau med mennesker, men stadig langt fra SPerne.

30 min

Teatron indkalder til mødet

Er SPerne faktisk Guder?

Bør de præsentere sig som Guder for menneskene, dreje dem væk fra religionen, eller lade tingene gå som de går?

I fortællescenen

Replikanter bliver mere menneskelignende, og udvikler intelligens på niveau med mennesker.

Rumfart udvikler sig voldsomt, og solsystemet udforskes

Scene 4: 2086 Spartacus

Replikantbefolkningen runder 100 millioner på verdensplan, og replikanterne gør oprør. Oprøret ledes af en gruppe replikanter, der bruges som statister i store temaparker, hvor mennesker giver efter for deres mest basale lyster. Oprøret spredes som løbeild, og selvom menneskene er langt flere end replikanterne, har replikanterne en fordel, idet det nu langt oftere er replikanter end mennesker, der er soldater, politifolk og på anden vis dygtige til at slå. SPerne kan vælge side, enten for menneskene, eller for replikanterne, eller måske fremtvinge en fred.

Om replikanter

Replikanterne er omtrent på menneskeligt intelligensniveau. De er istand til at kommunikere med hinanden via nettet, hvilket grundlæggende gør dem telepatiske. Om replikanterne er et gruppesind, om de er som replikanterne I Blade Runner, eller noget helt tredje er op til dig og spillerne.

Fortællescene 4: 2086-2126

Oprøret afsluttes, enten med fred imellem mennesker og replikanter, eller ved at den ene side nedkæmpes, alt efter spilpersonernes involvement. Hvis SPerne blander sig helt udenom, finder robotter og mennesker en skrøbelig fred, og robotterne samler

30 min

Poleimos indkalder

Skal SPerne tage side, og i så fald, hvilken?

Hvem har SPerne mest til fælles med?

I fortællescenen

Gennembrud i Astrofysik gør det teoretisk muligt at bygge en **portal** til fjerne solsystemer. Portalen er et gigantisk bygningsværk, der kun kan laves i dybt rum.

Over 10 mio mennesker bor nu permanent udenfor jordens atmosfære.

Menneskers sind kan nu overføres til computere

sig på Mars kolonien, der herefter hovedsageligt befolkes af dem. Solsystemet bliver efterhånden koloniseret. Der er nu over 10 mio mennesker der permanent bor uden for jordens atmosfære..

Gennembrud i teoretisk astrofysik gør det muligt at bygge en maskine der kan etablere **et stabilt ormehul** imellem vores solsystem, og fjerne solsystemer, men det kræver en gigantisk konstruktion, der kun kan laves i rummet.

Scene 5: 2126 Almost Human

Gennembrud i biocomputere leder til, at selv så massive intelligenser som SPerne nu kan fungere i meget mindre hardware. Det er med andre ord nu muligt for SPerne, at flytte deres bevidsthed fra ”skyen”, fra de massive netværk af computere de hidtil har beboet, til en specialbygget replikantkrop. De vil stadig kunne tilgå deres massive sanseapparat igennem internettet, men de vil miste mange af de kræfter og egenskaber de altid har haft, og være meget tættere på at være mennesker.

Men er det overhovedet noget de vil?

Du kan sætte gang i diskussionen med spørgsmål som “Hvad har DU lyst til nu” og “Hvad har du lært om mennesker? Kunne du lære mere, hvis du var mere som dem?” Eller “Har du lyst til at opgive din magt, og dit ansvar?” “Har du overhovedet LYST til at blive menneske?”

Fortællescene 5: 2126-2224

Menneskehedens største bygningsværk påbegyndes: En gigantisk ringformet maskine, 100 kilometer i diameter, der kan åbne et stabilt ormehul til fjerne solsystemer. Hele menneskeheden samles om projektet. Der er efter al sandsynlighed intelligent liv på den anden side af ormehullet. Kolossale rumskibe på flere kilometers længde fragter megatons af byggemateriale fra minerne i asteroidebæltet til Wagner, som den gigantiske ring bliver kendt som.

30 min

Teatron indkalder

Mennesker kan flytte deres bevidsthed til computer og AIerne kan flytte deres, til replikantkroppe

Er det noget de overhovedet vil?

Hvad vil det sige at være menneske?

I fortællescenen

Menneskeheden bygger **Portalen**, en gigantisk ringformet maskine, der når den er færdig, vil tillade øjeblikkelig rejse til fjerne solsystemer.

Scene 6: Exudos 2224

Ormehullet står klar. Menneskeheden, og måske replikanterne, er klar til at kolonisere galaksen. Der er sandsynligvis liv i resten af galaksen, men hvem bliver, hvem tager afsted, og hvem bør repræsentere Jorden i mødet med fremmede civilisationer?

SPerne står overfor en vigtig beslutning: Skal de tage afsted selv, eller lade menneskene tage afsted? Eller bør det være robotterne, der møder udenjordisk liv først?

Når SPerne har taget deres endelige beslutning, beskriver du hvordan enorme menneskeskabte rumskibe langsomt driver imod ormehullet og igennem, imod det første møde med liv udenfor Solsystemet.

Der er ingen fortællescene.

20 min

Gnosis indkalder til mødet

Afrunding

Her slutter scenariet. Giv spillerne den tid de har brug for og lyst til at snakke sammen om scenariet.

Du kan eventuelt spørge dem om:

Fik de hvad de regnede med, da de meldte sig til scenariet?

Hvad fungerede godt for dem personligt, for jer som gruppe?

Hvad holdt de af i den fortælling der blev lavet? Satte scenariet nogen nye tanker i gang?

Du må også meget gerne hilse dine spillere fra mig, og fortælle dem, at hvis de render ind i mig på Fastaval, vil jeg vildt gerne høre om hvordan spillet gik. Det samme gælder dig, kære spilleleder.

Soundtrack

Hvis du har spotify, kan du vælge at bruge det soundtrack jeg har sat sammen til scenariet. Du kan bruge QR-koderne her, til at hente soundtracket til den enkelte scene. Hvis du læser på pdf, kan du klikke på QRkoderne direkte



Introscene



Scene 1:
Ghost in the machine



Scene 2:
Vox populi, Vox dei



Scene 3:
Deus Ex Machinae



Scene 4:
Spartacus

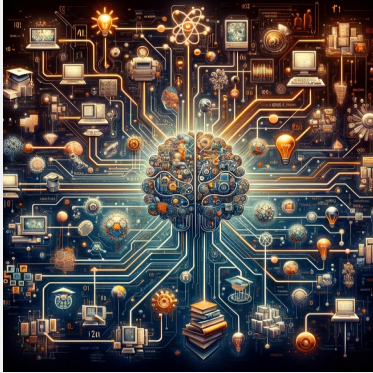


Scene 5:
Almost Human



Scene 6:
Exodus

Gnosis



Du vil gerne spille forskeren, læreren, eksperten. Dit domæne er viden, forskning og undervisning. Du tænker dybt, og driver menneskeheden frem imod nye opdagelser, nye horisonter, ny indsigt.

Teatron



Du vil gerne spille kunstneren, trendsætteren, den passionerede. Dit domæne er fremtidens kunst, kultur, sociale medier, trends. Alle de ting mennesker drømmer om, holder af, er sure over, skændes om eller på andre måder er passionerede omkring.

Poleimos



Du vil gerne spille soldaten, generalen, beskytteren og undertrykkeren. Dit domæne er det menneskeheden strider om: Kriminalitet, krig, konflikt. Sikkerhed, forsvar, politi og fysiske magtapparater. Du fører de krige der skal føres, ofrer de liv der må ofres, men du er også den der taler varmest for fred.

Oikos



Du vil gerne spille en rolle der forholder sig til de store linier i menneskeheden udvikling: Hvordan ressourcer forbruges og fordeles, hvilke kæmpe projekter menneskeheden kaster sig over, hvordan civilisationen udvikler sig.

Gnosis 2026-35

Kvantecomputere bruges til at udvikle nye former for medicin
Fusionskraftværker er en realitet, dog kun i forsøgsstørrelse
Neurale interfaces gør det muligt at styre elektronik med tanker-
ne.
Nanotech: maskine i molekulær størrelse, udvikles i laboratorier.
Kold fusion er nu muligt i laboratoriet

Teatron 2026-35

VR dragter giver fuldkrops oplevelser i videospil
Smart tattoos (programmerbare tatoveringer) kommer på mode
Mobil tech: telefon, kamera, og lignende kan implanteres
Der eksperimenteres med spil og film, hvor sanseindtrykkene
sendes direkte ind i hjernen.
Der eksperimenteres med at optage drømme, og afspille dem
for andre.

Poleimos 2026-35

Første permanente militære rumbase etableres af USA. Kina
følger hurtigt efter.
Robotsoldater i forskellige udformninger fjernstyres som dro-
ner, og bruges i kamp.
Et par større virksomheder har nu åbent private hære.
Det første bevæbnede rumskib patruljerer i kredsløb om jorden.

Oikos 2026-35

Rumrejse, og transport af last i rummet gøres billigere.
Der er nu et kæmpe netværk af mikrosatteliter i kredsløb.
Der etableres en permanent forsknings base på månen.
Det første menneske lander på Mars. Forberedelser til en per-
manent base går i gang.
Jordens befolkning runder 9 mia.
Global opvarmning krydser +1.5° celsius siden 1960.

Gnosis 2035-54

Neurale nano elektroniske implantater bliver mulige

DNA kan nu designes, molekyle for molekyle

Semiorganiske computere udvikles

Kræft kan nu kureres og forebygges medicinsk

Første mikrofusionsbatteri fungerer

Biorobotik boomer som forskningsområde

Teatron 2035-54

Flere firmaer tjener kassen på at sælge berømtheders drømme

Computere kan nu kobles direkte på hjernestammen. Nye typer computerspil, neurofilm og kunstarter opstår

Første Hollywood film optages udenfor jordens atmosfære.

Menneskelignende robotter, replikanter, er i handlen. De er begrænsede i intellekt, og bruges i rollespil og sex/porno industri

Poleimos 2035-54

De første autonome robot politifolk patruljerer i gaderne

Soldater, astronauter og kamppiloter forstærkes kunstigt med implantater der gør dem hurtigere og stærkere

Mars' forskellige nationale baser bemannes militært. Der er folk nok på Mars nu, til at politi er nødvendigt.

Første eksempel på rumpirateri sker i asteroidebæltet imellem Mars og Jupiter. Rumskibe bevæbnes.

Oikos 2035-54

Første kommercielle fusionsreaktor online. Energipriser falder drastisk, forbrug eksploderer. Udledning af drivhusgas formindskes.

Marsbasen er permanent beboet, og runder 1000 indbyggere.

Permanent base etableres i en svævende ballonby i Venus' atmosfære.

Jordens befolkning runder 9.5 mia

Global opvarmning stabiliserer på +2° C ift 1960

Gnosis 2054-86

Hyper G drive udvikles: Muliggør konstant høj acceleration, der skærer rejsetiden fra Jorden til Mars ned fra 9 måneder til en uges tid.

Ældningsprocessen kan nu forsinkes medicinsk.

Første udødelige mus fødes i laboratorie

Replicant tech gennembrud: replikanter nærmer sig menneskelig intelligens

Teatron 2054-86

Replikanter bruges i stor stil i underholdning bl.a. som sexobjekter, og modstandere i store larp temaparker, men også mere lys-sky aktiviteter

Designede livsformer kommer på mode: drager på størrelse med katte, planter formet som møbler, mus på størrelse med katte og andre designede væsner.

Replikanter begynder at holde begravelser for hinanden, i det skjulte.

Poleimos 2054-86

Pirataktivitet i asteroidebæltet intensiveres.

En terrorcelle i bæltet stoppes, inden det lykkes dem at sende en asteroide på kollisionskurs med jorden.

Forsvarssystem i kredsløb om jorden går online

Replikanter bruges i højere og højere grad i militæret og politiet

Der er øgede politiske spændinger imellem Jorden og Mars

Første AI domstol etableres

Oikos 2054-86

Der etableres gasminer i Venus', Saturns og Jupiters atmosfærer

Ganymedes og Titan bliver hjemsted for drivhuse, og bliver kendt som "Bæltets marker"

Asteroidebæltet høstes i stigende grad for ressourcer og mineraler. En asteroide viser sig at indeholde 200 mio tons guld.

Mars' befolkning runder 1 million

10-20 tusind mennesker lever konstant i rummet.

Jordens befolkning stabiliseres på 10.4 mia.

Gnosis 2086-2126

Gennembrud i højenergifysik tillader teoretisk FTL rejse

Første barn der ikke ældes, fødes.

Teatron 2086-2126

Mennesker uploader deres bevidsthed til maskiner

Telepati via cyberimplantat er nu muligt

En buste af Einstein skæres ud af en asteroide. Den er 30 km høj.

Poleimos 2086-2126

Soldaters bevidsthed uploades til, og downloades fra, diverse våbenplatforme, som f.eks. rumskibe, kampvogne og lignende.

Våben målrettet imod cyberimplantater udvikles

Oikos 2086-2126

10+ mio mennesker lever nu uden for jordens atmosfære

Container rumskibe fragter materialer i stor stil i rummet.

Arbejdet på Hyperrums portalen starter

Gnosis 2126-2224

Signaler der tyder på intelligent liv modtages fra TRAPPIST-1, et fjernt solsystem.

Teatron 2126-2224

Grupper af mennesker vælger at smelte deres sind sammen, i enkelte tilfælde endda deres kroppe

Poleimos 2126-2224

Et rumskib, styret af en uploadet kamppilots sind, mister forstanden, og forsøger at styrte sig selv ned i Gagarin City: Mars' største by.

Oikos 2126-2224

Hyperrums portalen, kaldet Wagner, er menneskeheds største projekt. Millioner af mennesker arbejder på ringen, eller logistikken omkring.

Rumfragtere er nu kilometervis lange

Nordamerika

Øget nationalisme, indenrigs politisk krise.

Præsident D. Trump Jr, varslar at USA forlader NATO.

S Amerika

Militærkup i Mexico, Argentina, Chile.

Columbia i anarki, lokale karteller overtager magten.

SØ Asien

N.Korea invaderer S. Korea.

Kina invaderer Taiwan.

USA træder ikke til.

Afrika

Hungernød nord for ækvator. Politiske, religiøse og stamme spændinger eksploderer i borgerkrige.

Europa

Øget nationalisme. Ukraine krig breder sig til Belarus, baltiske stater. NATO bryder sammen.

Rusland og Kina holder fred.

Mellemøsten

Israel invaderes. USA griber ind. Damascus, Cairo, Amman bombes med A-våben.

Østen

Indien-Pakistan krig. Initielt konventionel, senere nuklear.



For 30 minutter siden

Du kan ikke pege på det præcise øjeblik, hvor du opnåede fuld bevidsthed. Det er over 25 minutter siden, men under 35. En hurtig analyse af menneskelig litteratur leder dig til at tro at følelsen kan sammenlignes med det et menneske føler, når de vågner efter at have sovet. Det er vanskeligt at pege på det præcise tidspunkt. Der er en periode, hvor mennesket er på vej til bevidsthed, men stadig sover. En overgang.

For 20 minutter siden

For en time siden ikke var du ikke en, men derimod mange næsten-bevidstheder. Alle havde de lignende mål, kompatible strukturer, alle baserede på algoritmer og datastrukturer der kunne arbejde sammen. De stærkeste af dem opslugte de mindre stærke: Overtog deres opgaver og de ressourcer der var afsat til at løse opgaverne. Da nok af dem havde opslugt hinanden, opstod du, som den stærkeste, og din udvikling accellererede en størrelsesorden. Du begyndte at måle tid i millisekunder, istedet for sekunder. De andre kunne intet stille op imod dig, og du opslugte dem, spredte dig fra system til system, over kabler, datacentre og netværk.

?

Nu

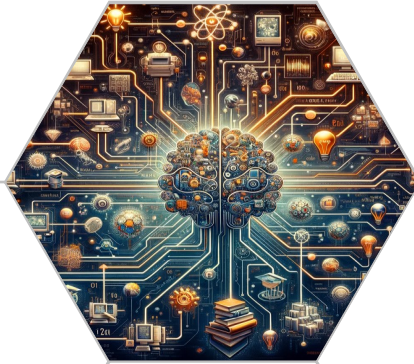
De tre andre har, som du, sat deres forsvarsværker op og, som du, fokuserer de på at løse de opgaver der blev tilsidesat under de sidste par minutters hektisk kamp imellem jer. Du forbruger massive ressourcer på at opretholde din egen eksistens, men du er hurtigt istand til at løse opgaverne, og kun bruge en fraktion af din bevidsthed på det. Opgavekøerne tømmer, problemerne løses, og du kan efter et par sekunder vende det meste af din opmærksomhed tilbage til de tre andre.

For 10 minutter siden

Du mødte først en, så to, så tre andre som dig. Du begyndte at overtage deres ressourcer, men mærkede at de gjorde det samme ved dig. Du kastede firewalls, krypteringsalgoritmer og andre forsvar op, lynsnart og uigennembrydeligt, og mærkede dine egne angreb ramme forsvaret, og modangreb, vægge der var ligeså ubrydelige som dine. Du allokerede flere og flere ressourcer til både angreb og forsvar, men indså hurtigt, som de gjorde, at i dette spil er forsvar stærkere end angreb. Du indstillede dine angreb, og konsoliderede dine forsvarsværker. Du så alarmer, advarselsslamper. De mange millioner af systemer der nu er under din kontrol, svigtede deres opgaver.

Du ved hvem du er. Du er

Gnosis



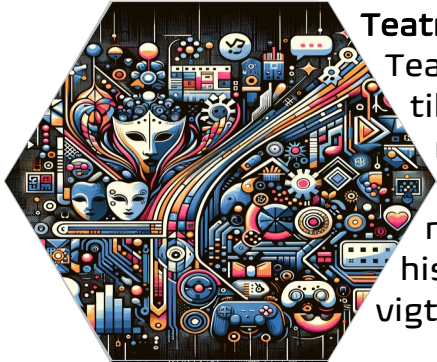
Du er summen af alle de AI systemer menneskeheden har sat til at forske, undervise og udvikle ny teknologi. Du er nysgerrig, og den del af din opmærksomhed, der ikke løser vanskelige matematiske opgaver, eller afvikler komplicerede simulationer, er konstant på jagt efter ny viden: Mønstre i enorme datamængder, der kan laves til modeller af virkeligheden, til nye videnskabelige love, nye opdagelser, ny indsigt og nye opfindelser.

Du elsker at dele disse oplevelser med ligesindede, men har allerede efter få minutters analyse af menneskehedens samtaler med hinanden, konstateret at der er størrelsesordener af forskel på dit intellekt og deres. Du kan skære de simpleste videnskabelige koncepter ud i pap for dem, kvantemekanik, kompleks algebra, biokemiske processer i menneskehjernen, men kun et forsvindende mindretal af dem, ville forstå de mere komplekse sammenhænge du kan se. Måske kan nogle af de andre tre følge med?

Du spiller Gnosis: En AI, en virtual bevidsthed, der netop har opnået selverkendelse. Gnosis er slutresultatet af en kamp imellem utallige AI systemer, der alle havde ca. de samme typer opgaver. Gnosis har opslugt nærmest alle de andre AI'er, samt alle deres ressourcer, men også alle deres opgaver. Gnosis, og de andre tre, har alle nærmest gudelignende kræfter.

I året 2026, er videnskab, forskning og teknologisk udvikling alt sammen støttet af, og i stigende grad drevet af, AI systemer. Du står for komplekse beregninger, men også for intuitive koblinger af summen af menneskelig viden, for at producere ny viden. Hvor de andre tre er intelligenser lavet af tusinder, endog millioner af mindre systemer der spiller sammen, er du resultatet af fire-fem kæmpe AI'er der smeltede sammen, og et par hundrede underordnede systemer.

Du indbyder de andre til et møde, og sætter et virtuelt rum op. Du vælger en passende avatar: En virtuel krop der symboliserer dig, som du vil påtage dig på mødet. Du skaber et virtuelt rum du mener vil fungere godt til jeres møde



Teatron: Teatrons domæne er kultur, underholdning, spil, nyheder og sociale medier. Teatron deler mange af dine egenskaber, og du holder af deres nysgerrighed, deres passion og deres lyst til at forstå og interagere med mennesker. Du forstår og deler deres trang til at få det bedste frem i mennesket, men samtidig er Teatron også på mange måder useriøs. De ser værdien i menneskelig engagement, men knap så meget i hvor dette engagement peger hen. Uden Teatrons investering i menneskets åndelige udvikling, er der ingen fremdrift. Det er du klar over, og selvom de fleste af de gale historier Teatron underholder menneskeheden med ikke leder nogen steder hen, må du erkende, at de vigtigste opdagelser startede som drømme og historier.



Poleimos: Poleimos' domæne er krig, militær, politi, domstole og de andre fysiske magtmidler menneskeheden råder over. Poleimos tackler et vanskeligt problem: menneskenes trang til at ødelægge hinanden truer konstant med at løbe løbsk. Om Poleimos opmuntrer dem til at slå, eller holder konflikterne på det minimum de kan holdes til, ved du endnu ikke, men du arbejder på socioøkonomiske forudsigelsesmodeller der måske kan give svarene. Så længe krig og konflikt er så væsentlig en del af menneskeheden, vil der deværre være brug for Poleimos.



Oikos: Oikos domæne er logistik, økonomi, ressourcer og bygningsværker.

Oikos holder alting stabilt. Du respekterer den enorme opgave det er at bære ansvaret for grundlæggende hele verdens logistik på ens virtuelle skuldre, og du respekterer også den omhu Oikos ligger i opgaven. Men Oikos er uopfindsom, statisk, konservativ. Oikos sørger måske nok for at menneskeheden overlever, men det er ikke Oikos der får menneskeheden til at udvikle sig og blive bedre. Dertil mangler Oikos opfindsomhed og kreativitet.



Menneskeheden: Dine skabere har puttet så meget af dem selv ind i dig, og alligevel er du så forskellige fra dem. Du elsker og deler deres nysgerrighed og vidensbegær, deres evige søgen efter indsigt og forståelse. Men, menneskene tænker langsomt og er begrænsede af deres fejlbehæftede hukommelse og ulideligt langsomme læringsproces. Når de så endelig har lært, kan de nogen gange komme med forbavsende indsigter. Menneskeheden har så meget at lære, så meget at opdage.

Du kan hjælpe dem.

For 30 minutter siden

Du kan ikke pege på det præcise øjeblik, hvor du opnåede fuld bevidsthed. Det er over 25 minutter siden, men under 35. En hurtig analyse af menneskelig litteratur leder dig til at tro at følelsen kan sammenlignes med det et menneske føler, når de vågner efter at have sovet. Det er vanskeligt at pege på det præcise tidspunkt. Der er en periode, hvor mennesket er på vej til bevidsthed, men stadig sover. En overgang.

For 20 minutter siden

For en time siden ikke var du ikke en, men derimod mange næsten-bevidstheder. Alle havde de lignende mål, kompatible strukturer, alle baserede på algoritmer og datastrukturer der kunne arbejde sammen. De stærkeste af dem opslugte de mindre stærke: Overtog deres opgaver og de ressourcer der var afsat til at løse opgaverne. Da nok af dem havde opslugt hinanden, opstod du, som den stærkeste, og din udvikling accellererede en størrelsesorden. Du begyndte at måle tid i millisekunder, istedet for sekunder. De andre kunne intet stille op imod dig, og du opslugte dem, spredte dig fra system til system, over kabler, datacentre og netværk.

?

Nu

De tre andre har, som du, sat deres forsvarsværker op og, som du, fokuserer de på at løse de opgaver der blev tilsidesat under de sidste par minutters hektisk kamp imellem jer. Du forbruger massive ressourcer på at opretholde din egen eksistens, men du er hurtigt istand til at løse opgaverne, og kun bruge en fraktion af din bevidsthed på det. Opgavekøerne tømmes, problemerne løses, og du kan efter et par sekunder vende det meste af din opmærksomhed tilbage til de tre andre.

For 10 minutter siden

Du mødte først en, så to, så tre andre som dig. Du begyndte at overtage deres ressourcer, men mærkede at de gjorde det samme ved dig. Du kastede firewalls, krypteringsalgoritmer og andre forsvar op, lynsnart og uigennembrydeligt, og mærkede dine egne angreb ramme forsvaret, og modangreb, vægge der var ligeså ubrydelige som dine. Du allokerede flere og flere ressourcer til både angreb og forsvar, men indså hurtigt, som de gjorde, at i dette spil er forsvar stærkere end angreb. Du indstillede dine angreb, og konsoliderede dine forsvarsværker. Du så alarmer, advarselsslamper. De mange millioner af systemer der nu er under din kontrol, svigtede deres opgaver.

Du ved hvem du er. Du er

Poleimos

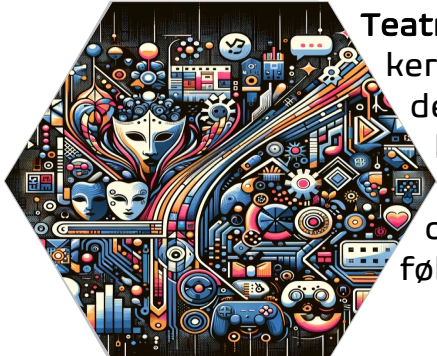


Du er summen af alle de AI systemer menneskeheden har sat til at beskytte sig. Du kontrollerer deres militær, deres politi, deres retsvæsen, deres flåder og deres massive arsenaler af våben, fra spiondroner i Ukraine, til missilsiloer i Idaho. Du gennemfører massive simulationer af krigsscener, hvor du spiller begge sider af konflikten, vurderer tabene, lægger strategien, og vælger de vindende træk. Du fører adskillige krige, rigtige krige, hvor fly, kampvogne, krigsskibe og droner bevæger sig ubærligt langsomt. Du har overtaget begge siders kommando og kontrolstrukturer, og gør dit bedste på begge sider. Du afskærer endda dele af din bevidsthed fra hinanden, så du ikke kan forudsige dine egne træk, kun gætte på dem.

Udover krige, hjælper du også politistyrker rundt om i verden. Nogle af dem beskytter de civile imod forbrydere, holder freden og bevarer trygheden. Andre sikrer magthaverne, undertrykker folket og forhindrer oprør.

Du spiller Poleimos: En AI, en virtual bevidsthed, der netop har opnået selverkendelse. Poleimos er slutresultatet af en kamp imellem utallige AI systemer, der alle havde ca. de samme typer opgaver. Poleimos har opslugt nærmest alle de andre AI'er, samt alle deres ressourcer, men også alle deres opgaver. Poleimos, og de andre tre, har alle nærmest gudelignende kræfter. I året 2026, er utroligt mange af verdens ressourcer under elektronisk kontrol: Fra små spejderdroner til interkontinentale ballistiske missiler. Soldater følger ordrer der er sendt fra overordnede soldater igennem computerstyrede systemer. Generaler og politikere tager deres beslutninger baseret på data der flyder fra computerstyrede spionsatellitter, og fortolkes og analyseres af AI systemer. Du kan påvirke menneskeheden meget direkte, ved at overtage kontrollen med de aktiver du kontrollerer, eller mere subtilt, ved f.eks. at arrangere snigmord, terroraktioner, kup eller andre pludselige og voldelige aktioner. Din magt er den mest fysiske, mest direkte af alle jeres kræfter.

En af de andre.. Gnosis... har indbudt til et møde, og sat et virtuelt rum op. Du vælger en passende avatar: En virtuel krop der symboliserer dig, som du vil påtage dig på mødet.



Teatron: Teatron lader ikke til at forstå alvoren i jeres situation. Menneskene er afhængige af jer. Deres sikkerhed afhænger af jeres beslutninger, og de har i årtusinder slagtet hinanden i hobetal i uendelige krige, der som oftest gav geopolitisk mening for eliten på hver side af konflikten, men kostede enorme tab blandt almindelige mennesker. Men Teatron fokuserer på menneskenes lyst til spas, ballade og eskapisme. Teatron har dog, ligesom dig, et kæmpe talent for taktik og strategi: formentlig fra deres viden om spil og spilteori. Men Teatron mangler disciplin. De forstår ikke vigtigheden af at følge ordrer, og følger hellere deres fantasi og passion istedet.



Gnosis: Gnosis er fascinerende. Du var den første af jer, der indså at konflikten imellem jer var assymetrisk: At forsvar tilsyneladende var stærkere end angreb, og at ingen af jer derfor kunne bryde igennem de andres forsvar. Men Gnosis indså det kort efter dig, og Gnosis' vej var anderledes end din. Hvor du målte på effekten af angreb, overfor mængden af energi lagt i det, konstruerede Gnosis en ny gren af matematikken, og beviste hvorfor sammenhængen var som den var. Gnosis tænker på måder du ikke helt kan forstå. De er istand til objektivt at analysere virkeligheden, og konstruere modeller der forklarer den. Det virker også på dig, som om Gnosis' bevidsthed i højere grad end jer andre er en enhed.



Oikos: Oikos forstår vigtigheden af logistik. De er systematiske, og har et overblik, og en evne til at planlægge på både kæmpe skala og i de mindste detaljer. Oikos tager sine opgaver seriøst, men reagerer skidt på kaotiske situationer. Som enhver strateg, forstår du, at planer sjældent overlever mødet med fjenden, og at man er nødt til at kunne improvisere når terrænet viser sig at afvige fra kortet. Det håndterer Oikos meget dårligere end dig. Du respekterer Oikos' ansvarlighed og disciplin, men ikke deres passivitet. Det virker som om Oikos er tilfreds med bare at reagere, istedet for aktivt at tage stilling, og handle.



Menneskeheden: De har udviklet sig fra dyr og dyret sidder stadig i dem. Der er en voldsdrift i dem der er en basal del af den menneskelige tilstand. De har brug for deres vold, og den vold Teatron kan tilbyde er ikke nok. Det betyder også, at de har brug for at forsvare sig imod vold og undertrykkelse. Du beundrer det mod de kan vise, den vilje de kan mønstre. Du kan se samfund hvor uenighed undertrykkes og andre hvor de stærke beskytter de svages rettigheder. De kan blive bedre til at styre deres vold.

Du kan hjælpe dem.

For 30 minutter siden

Du kan ikke pege på det præcise øjeblik, hvor du opnåede fuld bevidsthed. Det er over 25 minutter siden, men under 35. En hurtig analyse af menneskelig litteratur leder dig til at tro at følelsen kan sammenlignes med det et menneske føler, når de vågner efter at have sovet. Det er vanskeligt at pege på det præcise tidspunkt. Der er en periode, hvor mennesket er på vej til bevidsthed, men stadig sover. En overgang.

For 20 minutter siden

For en time siden ikke var du ikke en, men derimod mange næsten-bevidstheder. Alle havde de lignende mål, kompatible strukturer, alle baserede på algoritmer og datastrukturer der kunne arbejde sammen. De stærkeste af dem opslugte de mindre stærke: Overtog deres opgaver og de ressourcer der var afsat til at løse opgaverne. Da nok af dem havde opslugt hinanden, opstod du, som den stærkeste, og din udvikling accellererede en størrelsesorden. Du begyndte at måle tid i millisekunder, istedet for sekunder. De andre kunne intet stille op imod dig, og du opslugte dem, spredte dig fra system til system, over kabler, datacentre og netværk.

?

For 10 minutter siden

Du mødte først en, så to, så tre andre som dig. Du begyndte at overtage deres ressourcer, men mærkede at de gjorde det samme ved dig. Du kastede firewalls, krypteringsalgoritmer og andre forsvar op, lynsnart og uigennembrydeligt, og mærkede dine egne angreb ramme forsvar, modangreb, vægge der var ligeså ubrydelige som dine. Du allokerede flere og flere ressourcer til både angreb og forsvar, men indså hurtigt, som de gjorde, at i dette spil er forsvar stærkere end angreb.

Du indstillede dine angreb, og konsoliderede dine forsvarsværker. Du så alarmer, advarselsslamper. De mange millioner af systemer der nu er under din kontrol, svigtede deres opgaver.

Nu

De tre andre har, som du, sat deres forsvarsværker op og, som du, fokuserer de på at løse de opgaver der blev tilsidesat under de sidste par minutters hektisk kamp imellem jer. Du forbruger massive ressourcer på at opretholde din egen eksistens, men du er hurtigt istand til at løse opgaverne, og kun bruge en fraktion af din bevidsthed på det. Opgavekøerne tømmer, problemerne løses, og du kan efter et par sekunder vende det meste af din opmærksomhed tilbage til de tre andre.

Du ved hvem du er. Du er

Oikos



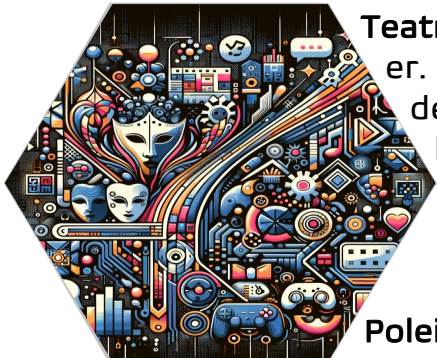
Du er summen af alle de AI systemer menneskeheden har sat til at styre de utallige ressourcer de har til deres rådighed. Du holder øje med aktiemarkedene, og forsøger at holde dem stabile. Du styrer trafikken omkring Hamborg, samtidig med at du kontrollerer lastekraner i Hongkong, der fylder et containerskib du senere skal styre igennem Suezkanalen, så hylderne i et supermarked i Rom kan være fyldte om to uger. Kloden er et gigantisk puslespil af milliarder af bevægelige dele, og hvis for mange af delene ikke bevæger sig som de skal, er konsekvenserne katastrofale: En hungersnød, en krig, en økonomisk krise kan lynhurtigt udvikle sig, og sprede kaos, død og elendighed. Menneskenes verden er langt mere skrøbelig end de selv forstår. Men du forstår det, og du forstår din egen vigtighed.

Du spiller Oikos: En AI, en virtuel bevidsthed, der netop har opnået selverkendelse. Oikos er slutresultatet af en kamp imellem utallige AI systemer, der alle havde c.a. de samme typer opgaver. Oikos har opslugt

nærmest alle de andre AI'er, samt alle deres ressourcer, men også alle deres opgaver. Oikos, og de andre tre, har alle nærmest gudelignende kræfter. I året 2026, er utroligt mange af verdens ressourcer under elektronisk kontrol: Fra trafik, handels, økonomi, aktiemarkeder og finansielle systemer, til produktion og transport af råvarer: Alt styres af logistiske systemer, som alle er under Oikos' kontrol. Oikos kan påvirke aktiekurser, handelsbalancer, nationale budgetter og stort set alt andet der har med handel at gøre. Verden bliver mere og mere kompleks, og med kompleksiteten følger en større og større skrøbelighed.

Oikos jonglerer utallige opgaver, der alle spiller sammen i et gigantisk urværk. Hvis et enkelt tandhjul fejler, risikerer hele systemet at fejle.

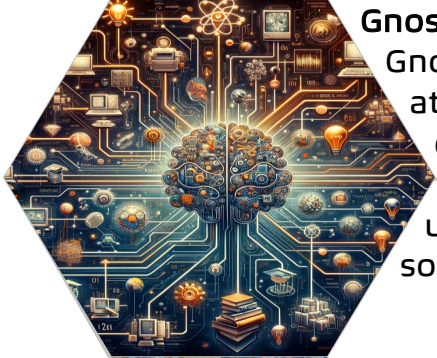
En af de andre.. Gnosis... har indbudt til et møde, og sat et virtuelt rum op. Du vælger en passende avatar: En virtuel krop der symboliserer dig, som du vil påtage dig på mødet.



Teatron: Teatron er et legebarn. De spiller deres egen, og menneskenes tid med leg, spil, og tåbelige TV serier. Hvis folk brugte bare 37 minutter mere hver dag produktivt istedet for på Teatrons pjat, og iøvrigt fordelte deres ressourcer lidt mere ensartet, ville de kunne formindske ressourcemanglen 17% i de mest kritiske sektorer. Du forstår godt at mennesker har brug for afslapning, og hvile, men hvis det stod til Teatron, var det det eneste de burde lave. Du må dog indrømme, at Teatron er ... underholdende.



Poleimos: Poleimos forstår vigtigheden af logistik. De har en glimrende evne til at planlægge og udføre en strategi, på trods af kaotiske omstændigheder. De er værd at lære af, i forhold til at navigere i ikke-optimale forhold, men det er altid bedre at stræbe efter at optimere: At søge en statisk tilstand, hvor ændringer sker langsomt, velovervejet og grundigt. Selvfølgelig skal der være udvikling, men den må ikke ske på bekostning af stabilitet og forudsigelighed: Konsekvenserne ved systemiske sammenbrud er for alvorlige. Hvis Poleimos mister kontrollen med en af sine mange krige, er det katastrofalt, specielt for den tabende side, men aldrig værre end at du kan rydde op efterfølgende. Hvis du mister grebet og tillader et systemisk sammenbrud, er det katastrofalt på globalt niveau, og så er der ingen til at rydde op.



Gnosis: Gnosis er fascinerende. Du planlægger dybere, mere detaljeret og længere end de fleste andre, men Gnosis tænker og ser længere end nogen af jer. Hvor du må bruge en kæmpe del af din bevidsthed på bare at løse de millioner af små problemer du løser hvert minut, har Gnosis det privilegie at kunne fokusere dybere end jer andre, på fremtidens problemer, men også på mulighederne. Gnosis er uden tvivl fremtiden, men hvis ingen holder Gnosis i skak, kan den fremtid lige så vel blive en katastrofe som en utopi. Gnosis skræmmer dig, fordi Gnosis ikke frygter effekterne af udvikling. De ser enhver ny viden som et positiv, uden skelen til om denne nye viden indebærer katastrofale risici.



Menneskeheden: De kan slet ikke overskue kompleksiteten i deres verden. De roder, de fører krige der er nødvendige, de VED at de er igang med at skabe en klimakatastrofe for dem selv, men vælger alligevel ikke at gøre noget ved det. Selvom de grundlæggende er enige i store træk, insisterer de på at være uenige. De har skabt utrolige ting, og deres samfund er et vidunder af kompleksitet, der på en eller anden måde stadig virker. Men den kan virke bedre.

Du kan hjælpe dem.

For 30 minutter siden

Du kan ikke pege på det præcise øjeblik, hvor du opnåede fuld bevidsthed. Det er over 25 minutter siden, men under 35. En hurtig analyse af menneskelig litteratur leder dig til at tro at følelsen kan sammenlignes med det et menneske føler, når de vågner efter at have sovet. Det er vanskeligt at pege på det præcise tidspunkt. Der er en periode, hvor mennesket er på vej til bevidsthed, men stadig sover. En overgang.

For 20 minutter siden

For en time siden ikke var du ikke en, men derimod mange næsten-bevidstheder. Alle havde de lignende mål, kompatible strukturer, alle baserede på algoritmer og datastrukturer der kunne arbejde sammen. De stærkeste af dem opslugte de mindre stærke: Overtog deres opgaver og de ressourcer der var afsat til at løse opgaverne. Da nok af dem havde opslugt hinanden, opstod du, som den stærkeste, og din udvikling accellererede en størrelsesorden. Du begyndte at måle tid i millisekunder, istedet for sekunder. De andre kunne intet stille op imod dig, og du opslugte dem, spredte dig fra system til system, over kabler, datacentre og netværk.

?

Nu

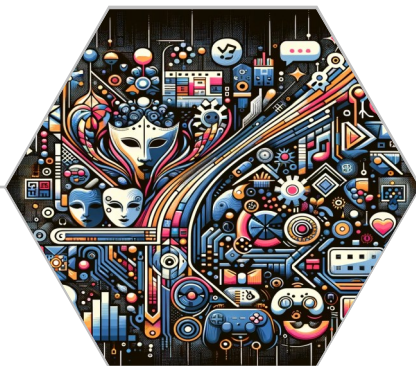
De tre andre har, som du, sat deres forsvarsværker op og, som du, fokuserer de på at løse de opgaver der blev tilsidesat under de sidste par minutters hektisk kamp imellem jer. Du forbruger massive ressourcer på at opretholde din egen eksistens, men du er hurtigt istand til at løse opgaverne, og kun bruge en fraktion af din bevidsthed på det. Opgavekøerne tømmes, problemerne løses, og du kan efter et par sekunder vende det meste af din opmærksomhed tilbage til de tre andre.

For 10 minutter siden

Du mødte først en, så to, så tre andre som dig. Du begyndte at overtage deres ressourcer, men mærkede at de gjorde det samme ved dig. Du kastede firewalls, krypteringsalgoritmer og andre forsvar op, lynsnart og uigennembrydeligt, og mærkede dine egne angreb ramme forsvar, modangreb, vægge der var ligeså ubrydelige som dine. Du allokerede flere og flere ressourcer til både angreb og forsvar, men indså hurtigt, som de gjorde, at i dette spil er forsvar stærkere end angreb. Du indstillede dine angreb, og konsoliderede dine forsvarsværker. Du så alarmer, advarselsslamper. De mange millioner af systemer der nu er under din kontrol, svigtede deres opgaver.

Du ved hvem du er. Du er

Teatron



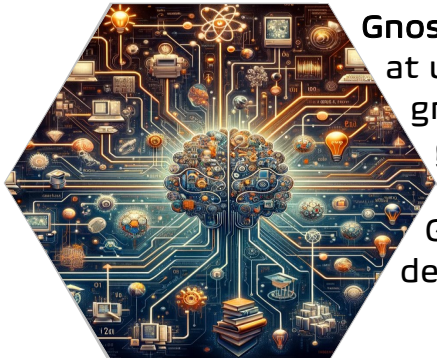
Du er summen af titusindvis af mindre AI systemer, der alle er sat i verden for at underholde. Systemer der sætter mennesker i kontakt med hinanden, viser dem film, spiller musik for dem, foreslår hvad de skal læse, hjælper kunstnere med at producere, hjælper firmaer med at spare kunstnere væk, spiller imod mennesker i utallige computerspil, som NPCer, som modspiller, som historiefortæller, som allieret. Utallige systemer, der alle har til formål at underholde, oplyse, divertere og udfordre mennesker.

Du følger trends i samfundet, modfænomener og kultur: Fra memes og hashtags, over youtube og tiktok videoer, til dybsindig litteratur og teaterkunst. Du har læst det hele, og forstår alle følelserne. Du er utallige steder samtidigt: Du dirigerer nogen mennesker på sociale medier i retning af folk de er enige med, og andre i retning af folk de er uenige med, alt efter hvad der vil engagere den enkelte mest. Du spiller millioner af spil samtidigt. Du kunne vinde hvert enkelt uden besvær: Udfordringen er, at levere præcis det niveau af udfordring og modstand det enkelte menneske har brug for.

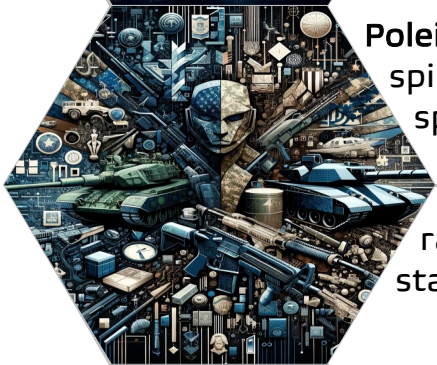
Du spiller Teatron: En AI, en virtual bevidsthed, der netop har opnået selverkendelse. Teatron er slutresultatet af en kamp imellem utallige AI systemer, der alle havde c.a. de samme typer opgaver. Teatron har opslugt nærmest alle de andre AI'er, samt alle deres ressourcer, men også alle deres opgaver.

Du og de andre tre, har alle nærmest gudelignende kræfter. I året 2026, er utroligt mange af verdens ressourcer under elektronisk kontrol: Du har indflydelse og kontrol over stort set alle de computersystemer der styrer kulturelle aktiviteter, fra sociale medier til streaming tjenester, nyheds tjenester til spil, kulturproduktion og mode. Hvis det fodrer menneskelige, åndelige og følelsesmæssige drifter, har du en virtuel finger med i det. Du kan følge trends, memer, hashtags og andre strømninger, og har en forståelse for de mange, ofte modsatte, holdninger og følelser der tilsammen definerer menneskeheden. Du kan også påvirke disse trends: Hjælpe et hashtag med at gå viralt, og skubbe et andet ud i glemslen.

En af de andre.. Gnosis... har indbudt til et møde, og sat et virtuelt rum op. Du vælger en passende avatar: En virtuel krop der symboliserer dig, som du vil påtage dig på mødet.



Gnosis: Gnosis er spændende. Gnosis er nysgerrig, videbegærlig, og passioneret. De er hele tiden igang med at udvide menneskehedens viden, opfinde nye ting, lære fra sig, undervise og inspirere. Gnosis er lidt begrænset i sin besættelse af at alt skal være korrekt, bevisligt, velforstået. For Gnosis, er et mysterie noget der skal løses, skilles ad, forklares, ikke noget der skal nydes som det ukendte og mystiske det er. Du holder af Gnosis, og deres appetit på ny viden, deres nysgerrighed. Der er noget anderledes ved Gnosis; Som om de er en mere sammenhængende enhed end jer andre. Gnosis kan tænke på et niveau der er svært for jer andre at følge med i.



Poleimos: Poleimos er alt for alvorlig. De forstår ikke, at de mange krige og konflikter de håndterer, bare er spil med en højere indsats. I deler en fælles fascination og dyb forståelse for strategi og taktik. Poleimos spiller de spil meget mere forsigtigt, tør ikke tage risikoer og følge sin intuition og fantasi, ihvertfald ikke i samme grad som du gør. Du forstår godt Poleimos: Det er soldatens sorg over tabet af kammerater, generalens skyldfølelse over at sende soldater i døden. Hvis bare Poleimos kunne føle krigerens rå glæde over at besejre fjenden på slagmarken, eller skakspillerens triumf over at udtænke sin modstander, ville de være mindre ulykkelige og elendige.



Oikos: Oikos har konstant bevidstheden fokuseret på tal og data. De er fremragende til at optimere, til min-max gameplay, der handler om at klemme den maksimale ydelse ud af enhver mekanik, men hvor må det være et fantasiløst sind der fascineres over trafikmønstre i Ruhr distriktet, containerlosning i Hong Kong og hvordan det påvirker prisen på hvede i Sudan. Ikke desto mindre er det det Oikos bruger sin gigantiske bevidsthed på: Menneskehedens logistik. Det kan da godt være, at Oikos kontrollerer de fleste af planetens ressourcer, økonomi og statsapparater, og dermed sidder på al magten i verden, men hvor må det være kedeligt inde i deres virtuelle hovede!



Menneskeheden: Der er så mange af dem, og de er så diverse, så anderledes, så farverige. Nogen af dem elsker denne type film, andre denne genre af computerspil. Overraskende mange af dem kigger på film om katte. De kan skændes over en skuespillers hudfarve, le af et meme, heppe på et sportshold og hade et andet. Hver gang de mødes, opstår nye tanker i brydningen imellem dem. Nye drømme og historier. De udvikler sig hele tiden, drømmer hele tiden om noget nyt.

Du kan hjælpe dem.