

Digitaal orakel in camouflageprint

Jaus Müller

Afgelopen zomer kreeg een Nederlandse overste de lachers op zijn hand toen hij aan het eind van een oefening enkele vertrekkende stafofficieren uit zijn eenheid toesprak. Gekweld door tijdgebrek biechtte de overste op dat hij voor zijn afscheidsgedichten gebruik had gemaakt van ChatGPT, ofwel Artificial Intelligence. Aan de hand van enkele steekwoorden die de overste ChatGPT had gevoerd kon hij de militairen trakteren op de meest hilarische AI-poëzie over hun tijd bij de eenheid.

De ontwikkelingen op het gebied van AI gaan momenteel exponentieel. Overal in de samenleving gaan we hiermee te maken krijgen, en dus ook in ons vakgebied. Een ding valt op: in het publieke domein wordt bijna altijd gefocust op het gevaar dat AI in het militaire vak met zich mee zou brengen.

Het verhaal van de op hol geslagen robot die de mensheid bedreigt is op zich niet nieuw. De eerste – en misschien ook wel meteen de beste – vertolking van een machine met een wel erg sterke eigen wil zien we al terug in Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey*. In deze film uit 1968 leidt boordcomputer HAL 9000 de aanwezige menselijke astronauten

stukje bij beetje om de tuin, om de mensheid vervolgens obsoleet te verklaren en het ruimtevaartuig volledig over te nemen. HAL stond voor 'Heuristisch-geprogrammeerde ALgoritmische computer'; een ongekend briljante vooruitwijzing vanuit de jaren zestig naar nu en de drempel naar het AI-tijdperk waarop wij nu staan.

Ook in recente populaire media zien we de opkomst van AI vaak door de lens van een ongecontroleerde militaire bedreiging. Afgelopen zomer verscheen op Netflix een op zich zeer sterke documentaire met de titel *Killer Robots*.¹ Wat gebeurt er wanneer een machine beslissingen over leven en dood neemt? De documentaire onderzoekt op niet onverdienstelijke wijze de gevaren rond kunstmatige intelligentie bij militaire toepassingen.

Prachtig zijn de opnames van een van de beste vliegers van de U.S. Air Force die lijdzaam moet toegeven dat hij niet meer kan winnen in een *dogfight* tijdens een computersimulatie.

Een veelgehoord ethisch dilemma hierbij is: wie haalt nu de trekker over? Hoe verhoudt het automatisch vuren van een robot zich tot het



humanitair oorlogsrecht? Stel er is twijfel over disproportionele inzet van geweld; zien we straks niet langer militairen voor de Militaire Kamer in Arnhem, maar de programmeur van het algoritme van de robot?

Toch is het vooral het cliché van de Hollywood killerrobot dat blijft hangen. Met andere woorden: binnen de kaders van het militaire vermogen leggen films en series de nadruk op de fysieke component. Een sluw algoritme stuurt dodelijke machines aan om mensen of andere machines te vernietigen. In werkelijkheid zijn de eerste resultaten van AI vooral behaald op de conceptuele component: als digitale assistenten in de militaire stafruimtes. Dit is een plek waar de Hollywoodcamera's doorgaans niet zo vaak komen, maar waar stafofficieren zich in het zweet werken boven stafkaarten en aan computerschermen om de commandant de gevaarlijkste en meest waarschijnlijke *courses of actions* te presenteren. Uiteindelijk kiest de commandant uit een reeks opties het uit te voeren plan. Deze doctrinaire cyclus van observeren, oriënteren, beslissen en vervolgens uitvoeren draait constant door op de achtergrond van elke militaire operatie. Uit eigen ervaring, werkend als operationeel dagboekschrijver binnen MINUSMA en later bij de Directie Operaties, weet ik hoeveel tijd er in gaat zitten om tot een zorgvuldig besluit te komen: voordat er ergens maar een kogel wordt afgevuurd, zijn stapels inlichtingenproducten, talloze briefings en vele opties de revue gepasseerd.

Dat kan sneller. In april van dit jaar gaf technologiebedrijf Palantir (momenteel actief in Oekraïne) een demonstratie van een soort militaire ChatGPT-software voor *battle management*, genaamd Artificial Intelligence Platform (AIP) for Defense. Het platform koppelt interactieve, op AI-gebaseerde chatfuncties aan informatieverzameling. Dit wordt gecombineerd met mogelijkheden om verschillende terrein- en vijandappreciaties te genereren. Vervolgens schotelt het systeem de commandant meerdere handelingsopties voor (*courses of action*). De commandant, geholpen door zijn staf, neemt de uiteindelijke beslissing. Hier geen wildschietende robots, maar kunstmatige intelligentie die de

staf assisteert. Uiteindelijk controleert en beslist een menselijke commandant hoe vervolgens militair op te treden.²

Op het slagveld heerst chaos. De partij die daar als eerste grip op krijgt doorloopt sneller het besluitvormingsproces en is daardoor de vijand telkens nét een stapje voor. In oorlog is alles tijdkritisch. Informatie moet snel worden verstrekt, anders kan het doelwit zich verplaatsen. Dit proces, dat wordt gedefinieerd als een *sensor-to-shooter*-cyclus, behelst het proces van het uitvoeren van een aanval. Het gaat hierbij om het vergaren van Intelligence, Surveillance, Reconnaissance en Target Acquisition (ISTAR), de informatieverwerking, de besluitvorming en de inzet van betrokken wapensystemen. Bij al deze fasen kan AI helpen om er snelheid in te krijgen. De oorlog in Oekraïne leert dat snelheid van dit proces essentieel is om de tegenstander de loef af te steken.

In plaats van een Terminator in camouflageprint moeten we meer denken aan een digitaal militair orakel, dat, geholpen door informatie en voorspellingen, de commandant uiteindelijk bijstaat in zijn beslissing. AI is uiteindelijk niet meer dan een hulpmiddel en het verlengstuk van de menselijke geest, want het verbetert de zintuigen en de gedachten. Het helpt de militair om in een steeds complexere wereld zijn werk te doen.

Het is de hoogste tijd om ons te verdiepen in de vele mogelijkheden van AI. Wat de Hollywood-producties ons ook proberen wijs te maken, het zijn mensen die aan de knoppen zitten, begeleid door de intelligentie van machines. Laat het verhaal van onze overste met zijn AI-gedichten een luchtige reminder zijn van de bijzondere tijden waarin we leven.

Alles zal veranderen, inclusief het werk van uw columnist. Of denkt u nog dat ik dit echt allemaal zelf heb getypt? ■

1 Netflix, *Killer Robot*, uitgebracht op 29 juni 2023.

2 Ian Reynolds en Ozan Ahmet Cetin, 'War is messy. AI can't handle it', *The Bulletin*, 14 augustus 2023. Zie: <https://thebulletin.org/2023/08/war-is-messy-ai-cant-handle-it/>.