Kamus Nihilis

7 — Kecerdasan Buatan

John Zerzan

2005

[*Kamus Nihilis* ini awalnya merupakan kolom reguler di *Anarchy: A Journal of Desire Armed* lebih dari sepuluh tahun yang lalu. Seluruh kamus tersedia dalam format zine dari distribusi kami.]

Perkembangan Kecerdasan Buatan (AI) bergerak cepat menuju pencapaian tertinggi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi sejauh ini. Pencapaian AI akan menandai perubahan kualitatif dalam tindakan, budaya, dan persepsi diri umat manusia, dan yang mendasari hal ini adalah sejauh mana pergeseran ini sudah terjadi.

Marvin Minsky menggambarkan otak sebagai komputer seberat tiga pon yang terbuat dari daging, sebuah pandangan yang sejak itu dipertegas oleh para teoretikus AI, seperti para Churchills. Komputer terus digunakan sebagai metafora untuk pikiran atau otak manusia, sampai-sampai kita cenderung melihat diri kita sebagai mesin pemikir. Perhatikan berapa banyak istilah mekanik yang telah meresap ke dalam kosakata umum kognisi manusia.

Seluruh proses produksi massal, dengan garis lurus dan homogenisasi, membawa kita menuju penggunaan model mesin, menuju yang non-individu dan non-sensual serta menjauh dari rasa alamiah dan keseluruhan. Dengan pergerakan AI (dan robotika), manusia menjadi tidak esensial. Kemanusiaan menjadi tidak esensial.

Metafora komputasi yang melihat pikiran sebagai mesin pemroses informasi atau pengelola simbol telah menghasilkan psikologi yang mencari konsep-konsep sentral pada mesin. Psikologi kognitif berakar pada orientasi matematis dari teori informasi dan ilmu komputer. Memang, bidang AI sekarang ini sejajar dengan psikologi kognitif dan filsafat pikiran. Pemodelan komputer merajalela dari disiplin akademik hingga penggunaan populer. Pada tahun 1981, Aaron Sloman dan Monica Croucher menulis "Mengapa Robot Akan Memiliki Emosi," yang mengingatkan kita pada edisi Psychology Today untuk Desember 1983, yang didedikasikan untuk "Mesin yang Penuh Kasih," sebuah penghormatan tak terbatas terhadap janji AI. Pada Januari 1990, Scientific American, John Searle bertanya, "Apakah Pikiran Otak Sebuah Program Komputer?" sementara Patricia Smith Churchill dan Paul Churchill mengajukan pertanyaan standar, "Bisakah Mesin Berpikir?" Jawaban sementara, saya rasa, tidak sepenting keberadaan pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Beberapa dekade yang lalu, Adorno sudah dapat melihat bagaimana individu kontemporer semakin menyusut dan terdeformasi oleh teknologi tinggi, serta dampaknya terhadap pemikiran kritis. "Komputer – yang ingin dijadikan setara dengan pemikiran dan yang demi kemuliaannya lebih suka menghilangkan dirinya sendiri – adalah petisi kebangkrutan kesadaran." Bahkan lebih awal lagi (1950), Alan Turing memprediksi bahwa pada tahun 2000 "penggunaan kata-kata dan opini terpelajar umum akan sangat berubah sehingga seseorang akan bisa berbicara tentang mesin yang berpikir" tanpa rasa takut akan kontradiksi. Ramalannya jelas tidak membahas keadaan mesin, tetapi tentang etos masa depan yang dominan. Alienasi yang semakin berkembang membawa perubahan besar dalam seluruh subjek ini, yang pada akhirnya mencakup redefinisi tentang apa artinya menjadi manusia. Akhirnya, mungkin, bahkan "emosi" komputer akan diakui dan akan tercampur dengan apa yang tersisa dari kepekaan manusia.

Sementara itu, simulasi komputer dari fisikawan Steven Wolfram konon mereplikasi proses fisik yang terjadi secara bebas, yang mengarah pada kesimpulan meragukan bahwa alam itu sendiri adalah sebuah komputer besar. Pada tingkat yang lebih nyata, meskipun lebih aneh, adalah upaya untuk menciptakan kehidupan sintetis melalui simulasi komputer, yang kemajuannya menjadi berita besar dari Konferensi Kehidupan Buatan kedua di Santa Fe pada Februari 1990. Apa artinya hidup juga sedang mengalami redefinisi budaya.

Terkait dengan itu, perkembangan luar biasa lainnya adalah Proyek Genom Manusia dari National Institutes of Health, sebuah upaya pemerintah senilai 3 miliar dolar untuk menafsirkan urutan genetik tiga miliar digit yang mengkode pertumbuhan manusia. Proyek Genom yang besar ini adalah contoh lain dari paradigma dehumanisasi yang mengelilingi kita: seorang penerima Nobel mengklaim bahwa mengetahui urutan lengkap tersebut akan memberi kita pemahaman tentang apa sebenarnya manusia.

Tambahkan pada reduksionisme mengerikan ini potensi cakrawala yang dibuka proyek ini untuk rekayasa genetik.

Neurosains yang dikomputerisasi, yang digabungkan dengan AI, mengarah pada antarmuka antara buatan dan manusia pada tingkat neurologis yang mendalam. Tren ini, jika tidak dibendung, mengusulkan tidak kurang dari sibernisasi spesies ini, termasuk kemungkinan perubahan genetik permanen pada diri kita.

Pada *Forbes edisi 5 Februari 1990*, David Churchbuck menulis tentang ”Permainan Komputer Terakhir: Mengapa Memilih Kenyataan jika Anda Bisa Hidup dalam Mimpi yang Lebih Aman, Lebih Murah, dan Lebih Mudah untuk Dimanipulasi? Komputer Akan Segera Membuat Dunia Seperti Itu Mungkin.” Judul panjangnya merujuk pada munculnya permainan ”cyberspace” yang mensimulasikan lingkungan total, sebuah lompatan kuantum dari permainan video! Ini adalah sebuah kesaksian mengenai meningkatnya pasivitas dan isolasi dalam dunia yang semakin artifisial dan kosong. Mereka yang masih melihat teknologi sebagai “netral,” sebuah “alat” yang terpisah dari nilai-nilai dominan dan sistem sosial, secara kriminal buta terhadap kehendak untuk menghapuskan dari budaya perjalanan menuju kematian.

Jika mesin diizinkan untuk membuat semua keputusan mereka sendiri, kita tidak dapat membuat dugaan tentang hasilnya, karena mustahil untuk menebak bagaimana mesin-mesin tersebut akan berperilaku. Kami hanya menunjukkan bahwa nasib umat manusia akan berada di tangan mesin. Bisa diperdebatkan bahwa umat manusia tidak akan cukup bodoh untuk menyerahkan semua kekuasaan kepada mesin. Tetapi yang kami sarankan bukanlah bahwa umat manusia akan dengan sukarela menyerahkan kekuasaan kepada mesin, atau bahwa mesin akan dengan sengaja merebut kekuasaan. Apa yang kami sarankan adalah bahwa umat manusia mungkin dengan mudah membiarkan dirinya terjerumus ke dalam posisi ketergantungan yang sedemikian rupa terhadap mesin, sehingga tidak memiliki pilihan praktis selain menerima semua keputusan mesin tersebut. Seiring dengan kompleksitas masyarakat dan masalah yang dihadapinya semakin berkembang, dan mesin menjadi semakin cerdas, orang-orang akan membiarkan mesin membuat lebih banyak keputusan untuk mereka, karena keputusan yang dibuat mesin akan menghasilkan hasil yang lebih baik daripada keputusan yang dibuat manusia. Akhirnya, mungkin akan tercapai suatu tahap di mana keputusan yang diperlukan untuk menjaga sistem tetap berjalan akan begitu kompleks sehingga manusia tidak akan mampu membuatnya dengan bijaksana. Pada tahap itu, mesin akan berada dalam kontrol yang efektif. Orang-orang tidak akan bisa begitu saja berbalik.

Perpustakaan Anarkis

"Mintalah pendidikan. Jika mereka tidak memberimu pendidikan, mintalah buku. Jika mereka tidak memberimu pendidikan maupun buku, maka rebutlah buku itu."



John Zerzan
Kamus Nihilis
7 — Kecerdasan Buatan
2005

Archipelago Anarchist Archive
Pertama kali diterbitkan oleh **Melata Press** sebagai buku kumpulan esai *Menjelang Kiamat: Kumpulan Catatan Ekologi, Anarkisme & Kritiknya Terhadap Peradaban* (2025). Diunggah ke Perpustakaan Anarkis oleh Matsutake (**Archipelago Anarchist Archive**).

id.anarchistlibraries.net