

# David Moscrop: Redan nu gör AI krig ännu mer fasansfulla

(Ur [Jacobin magazine](#), 13 mars 2028. David Moscrop är författare och politisk kommentator. Han håller i podcasten *Open to Debate* och är författare till *Too Dumb For Democracy? Why We Make Bad Political Decisions and How We Can Make Better Ones*. Översättning från engelska, Göran Källqvist.)

[AI-assisterad krigföring utvidgar en logik med rötterna i 1900-talets industriella krigföring: ett kyligt avstånd som förvandlar människor till poster i en databank. – *Jacobins* kommentar.]



Övervakning via en drönare utrustad med AI. (Niharika Kulkarni / AFP via Getty Images)

Under sitt krig mot Iran använder USA konstgjord intelligens (AI).<sup>1</sup> Militären säger att ”versionen” på det AI-system som de använder bara ska sortera data, och användas som verktyg och inte som ombud. Chefen för USA:s centrala befälsområde, Brad Cooper, säger att AI-systemen hjälper de väpnade styrkorna, och gör att de kan ”gå igenom enorma mängder av data på några sekunder, så att våra ledare kan ta sig bakom bruset och ta smartare beslut snabbare än fienden kan reagera.”

AI kommer att snabba på valet av mål och eldgivning, och på så sätt skynda på krig, död, förödelse och det som kommer i dess efterdyningar. Cooper hävdar att människor tar det slutliga beslutet. Det är mindre lugnande än det är tänkt att vara. En rapport konstaterade nyligen att ”Operation Epic Furys mål identifierades med hjälp av National Geospatial-Intelligence Agency’s Maven Smart

1 [Al Jazeera](#), 11 mars 2026.

System, som samlar data från bland annat övervakning och underrättelseinformation, och kan presentera informationen på en resultattavla för att stödja befattningshavarnas beslutsfattande.”<sup>2</sup>

Ändå sägs det att AI-verktyg inte ”uttryckligen skapar” mål. De bara ”identifierar möjliga platser av intresse för den militära underrättelsetjänsten”. Det är lite som att säga att information inte påverkar besluten – som om underrättelseinformation som presenteras för en befälhavare inte har något att göra med vart angreppet beordras.

Om bombningarna av låg- och mellanstadieskolan Shajarah Tayyebeh i Iran var resultatet av att ett AI-verktyg ”samlade” gammal militär underrättelseinformation på Mavens resultattavla, så innebär det att AI i själva verket formade det påstått mänskliga ”slutliga beslutet”. Coopers lugnande försäkran att mänsklig militär personal fortfarande antas bestämma kan mycket väl vara sann. Men att lägga AI till listan av målsökande system och agera utifrån dess rekommendationer innebär att AI *fattar* militära *beslut*, oavsett hur mycket det fortfarande är människor som trycker på knappen.

## När kriget kom till den lilla skärmen

Användningen av AI-system under det senaste amerikanska kriget kan påminna lite om Gulfkriget 1990-1991. Den konflikten kommer kanske inte i sig själv att betraktas som någon större sak i historieböckerna, men det var ett krig som vi såg på TV i realtid, på lysande gröna skärmar med plötsliga ljusexplosioner. Det dominerade dygnet-runt-sändningar på CNN. I början av 1990-talet innebar ny teknologi och nya sätt att göra affärer under både krigföring och telekommunikationer att *något* hade förändrats.

Krig hade förvandlats till någonting mer avlägset och avhumaniserat, både när de genomfördes med kryssningsrobotar hundratals kilometer bort, och när de konsumerades och alltihopa visades för allmänheten nästan som om det var bilder ur ett TV-spel. Man fick känslan av att det inte fanns någon återvändo, och vad det nu än var så var det en resa som det inte gick att vända tillbaka från.

I *Ytterligheternas tidsålder* varnade Eric Hobsbawm för att 1900-talets moderna krigsteknologi och de byråkratiska system som ledde större konflikter i grunden hade förändrat krigföringen, och möjliggjort ett fasansfullt totalt krig som inte hade kunna existera tidigare utan *avståndets* makt. Även om syftet med avstånd är att gynna strategiska och taktiska fördelar som i själva verket är liktydigt med skydd – eller en förbättrad position – och överraskning, så leder det till ett *åtskiljande*.

Om våld, även massvåld, kan vara en fjärrhandling, där den som utför det har avlägsnats från de omedelbara, invärtes och kroppsliga konsekvenserna av sina gärningar, så bli våldet opersonligt och överkligt, till och med virtuellt – som att spela TV-spel. Tryck på knappen, vippa styrspaken uppåt, och fortsätt som vanligt medan prickarna på skärmen försvinner. Hemma till middagen, i tid för några omgångar med *Call of Duty*.

## Semper Fi, Terminator

Idag används AI för att snabbt sortera information och hjälpa människor att hitta mål. Imorgon kan det användas på andra sätt som vi inte kan förstå idag, eller som vi har en tendens att avvisa som sekundära hot – mer en paranoid fantasi från *Terminator* än en verklig och närvarande fara. Det

---

2 [Independent](#), 12 mars 2026.

omedelbara hotet utgörs hursomhelst av samma sak: att människorna avhumaniserar sig själva.

Verktygen är maskiner som vi använder för att bli bättre på att döda, de befriar oss från det besvär som under mänsklighetens hela historia har plågat personer som har begått våld: att de var tvungna att vara nära för att göra det, nära nog för att se ljuset slockna. AI är alltså inte bara ett verktyg för att sortera, utan också ett verktyg för att införa ett bokstavligt och bildligt avstånd mellan förövaren och offren.

Om det senaste seklet gav oss förmåga att trycka på en knapp för att släppa en bomb, så kommer detta sekel att ge oss möjlighet att trycka på en knapp för att få en dator att säga var bomben ska släppas. Man kan inte bli mycket mer avlägsnad från ödeläggelse än det.

Förändringen är lika fasansfull som skrämmande, men det är mindre ett sätt att göra saker som nästa logiska steg mot en sorts helt digitaliserad och avhumaniserad förstörelse, som skarpsinniga personer såg komma redan för tiotals år sedan. Hobsbawm såg det ”nya opersonliga” i krigföringens omvandling på 1900-talet: ”Dödandet och lemlästandet förvandlades till en fjärreffekt av att man tryckte på en knapp eller drog i en spak” och ”[t]eknologin osynliggjorde offren på ett sätt som inte kunde ske när fienden spetsades på bajonett eller iaktogs genom siktet på ett skjutvapen.”\* AI förändrar inte den opersonliga krigföringens logik eller effekter utan stärker snarare den förstnämnda och förstärker de sistnämnda.

## Dr AI Strangelove

Konsekvenserna av denna nya nivå av avlägsnande kommer att bli ofattbart grymma. Eller vi kanske bara alltför väl kan tänka oss dem. När Hobsbawm skriver om Andra världskriget påpekar han långt under bombplanen ”fanns inte folk som just skulle brännas och sprängas i bitar utan måltavlor.” Avståndets opersonliga natur innebar att ”[m]ilda unga män som definitivt skulle ha dragit sig för att sticka bajonetten genom magen på en gravid bondflicka fann det mycket lättare att släppa ner högexplosiva ämnen över London eller Berlin, eller atombomber över Nagasaki.”

Att kommersiella AI-chatbotar i ”krislägen” har visat sig välja kärnvapenkrig nästan tio gånger av tio skapar rubriker,<sup>3</sup> eftersom vi tänker på vad en robottyrann i värsta fall kan göra mot – eller för – oss, utan att en hjälte som i *WarGames* övertalar maskinen att inte göra det. På närmare håll är det inte maskinerna som är det omedelbara och ökande hotet, utan, som alltid, vi – och det vi använder maskinerna till att göra eller befria oss själva från att göra.

Det som borde skrämna oss mest är det avstånd som AI sätter upp mellan det mänskliga intellektet och beslutet att förstöra. Det finns inga gränser för de faser det kan leda till. Oavsett vad människans historia annars må vara, så är det också en historia av att förgöra varandra. Idag är vi världsmästare i denna konst – inte bara i skoningslös effektivitet eller fysisk utrotning utan också i de sätt på vilka vi gör denna ödeläggelse lättare att leda, rättfärdiga och lättare att leva med, på förhand, under och i efterhand.

Som Hobsbawm varnade om det ”korta” seklet mellan 1914 och 1991: ”De värsta grymheterna i vårt sekel har varit de opersonliga grymheterna genom fjärrbeslut, system och rutiner, i synnerhet när de kunde rättfärdigas som en beklaglig administrativ nödvändighet.” Hobsbawm gjorde rätt i att

\* Alla citat ur *Ytterligheternas tidsålder*, s 69.

3 [Gadget Review](#), 26 februari 2026.

identifiera grymheten i det korta seklets industriella slakt. Frågan för oss är hur denna slakt kommer att se ut när den intensifieras ännu mer, med det nya avstånd som AI-förmedlat beslutsfattande leder till.

**Lästips:**

[Kan mänskligheten överleva AI?](#), av Garrison Lovely. Är AI ett existentiellt hot mot mänskligheten? Många som forskar om AI menar det. Denna artikel ur *Jacobin* behandlar frågan.

[AI-lärares uppkomst](#), av Megan Erickson. Artikel ur *Jacobin*, som ifrågasätter om AI kan ersätta lärare i skolan, som man börjat göra i USA framförallt, men också diskuterar i övriga världen.