



Menneskers omgang med den digitale teknik

.....
Af **redaktionen**
.....

Den digitale verden er i dag en del af de fleste menneskers dagligdag. Når mennesker bruger deres mobiltelefon, ser tv, søger oplysninger på Wikipedia, underholder sig med computerspil eller downloader musik, bruger de den digitale verden til en lang række daglige gøremål.

Den digitale verden er lige så reel som den fysiske verden, og i takt med at det bliver muligt at interagere fysisk med den digitale verden, bliver det vanskeligere og vanskeligere at skelne mellem de to. Der er imidlertid en forskel. Den digitale verden er en modelverden. En ordnet og systematisk verden, som vi kan bruge som et redskab i vores tilværelse, men også manipulere med og forvrænge, hvis dette er vores hensigt. Artiklen om informationssikkerhed af Peter Blume giver et indblik i de mange sikkerhedsmæssige faldgruber, den digitale verden også frembyder, og kommer med bud på, hvordan man bl.a. ad lovgivningens og teknologiens vej kan forebygge sikkerhedsrisici.

Vi kan udbygge og forbedre teknologien, så vi kan udnytte den digitale verden til stadig flere opgaver, men der er også forhold, som ikke kan inddrages, idet de simpelthen ikke er mulige at beskrive i form af data på en ordnet og systematisk måde. Menneskers følelser og adfærd over for medmennesker kan ikke på nogen rimelig måde udtrykkes i data – simpelthen fordi de ikke er entydige, men vekslende og modstridende. Inden for litteraturen og i musikken spiller man netop på denne mangfoldighed. Et værk skal kunne fortolkes og udlægges af forskellige mennesker. Denne side af den menneskelige tilværelse er der ikke plads til i den digitale verden.

Man kan sige, at vi med opbygningen af den digitale verden har realiseret Diderots vision om at bringe verden på orden og sætte naturen i system. Den store udfordring bliver nu at få indsigt i, hvad vi kan bruge denne verden til, og hvorledes den skal suppleres og udvikles. På trods af sine mange muligheder har den digitale verden også sine begrænsninger, og man skal være påpasselig med udelukkende at søge tekniske løsninger på problemer, som, når det kommer til stykket, bedst løses ved at påvirke og ændre menneskers adfærd. I sidste instans er det også menneskers adfærd, der vil være bestemmende for, hvorledes den digitale verden skal udvikles, og hvorledes den skal bruges.

Den menneskelige adfærd er da også udgangspunktet, når nye generationer af digitale systemer udvikles. Med mennesket som prøvekanin gennemføres der verden over laboratorieeksperimenter for at finde frem til de mest ergonomiske, de mest logiske eller de mest smarte pro-

grammer, terminaler, tastaturer, mus og skærmtyper, som samtidig skal modsvare den gængse opfattelse af, hvad der er godt design.

Også her skal der være plads til individuelle krav og ønsker – nogle sværger til Mac, mens andre er inkarnerede Windows-fans. Nogle er til genvejstaster, mens andre partout skal have en mus i hånden. Er Apples nye iPad en dødssejler eller den nye computerstandard? Det vil tiden vise – forskningen kan give ret præcise data om den historiske udvikling til dato, men kun gætte på fremtiden. Er musen død?, spørger Esben Warming Pedersen i sin artikel om tangible computing, der gennemgår de mest gængse brugergrænseflader samt giver en status på den nyeste teknik anno 2010.

I den sidste artikel i dette afsnit belyser Rasmus Helles fremkomsten af de digitale medier, som også i høj grad er et produkt af menneskets adfærd og dets valgmuligheder samt de sociale konventioner, ethvert menneske i en given kultur er underlagt. ❖

Den digitale revolution – fortællinger fra datalogiens verden

Bogen er udgivet af Datalogisk Institut, Københavns Universitet (DIKU) i anledning af instituttets 40 års jubilæum med bidrag fra forskere tilknyttet instituttet.

Redaktion:

Tariq Andersen, phd-studerende, Jørgen Bansler, professor, Hasse Clausen, lektor, Inge Hviid Jensen, kommunikationsmedarbejder og Martin Zachariassen, institutleder.

Forsidemotiv: Foto af skulptur af Alan Turing, © basegreen lokaliseret på flickr.com/photos/basegreen

Oplag: 1000 eks.

Grafisk design og produktion: Westring + Welling A/S

ISBN: 978-87-981270-5-5

© Datalogisk Institut 2010. Citater er tilladt under creative commons.

