

The Uncanny Valley

Mennesker synes robotter er søde og sjove indtil det punkt, hvor de ligner mennesker for meget. Det punkt kaldes "The Uncanny Valley".

Som at møde en zombie

Til en familiesammenkomst bliver du præsenteret for en person, du ikke tidligere har mødt. I giver hinanden hånden. Men i stedet for et varmt, fast håndtryk og den bløde fornemmelse af hud får du en kold, hård og mekanisk følelse, da du trykker hendes hånd. Gys! Oplevelsen får dig til at trække hånden hurtigt tilbage i forskrækkelse. I den dæmpede belysning har du ikke opdaget hendes mekaniske hånd - at hun har en protese.

I 1970 fremsatte den japanske robotforsker Masahiro Mori en teori om uhyggen ved mødet med det mekaniske. Mori mener, at vores positive følelser for robotter stiger i takt med, at de bliver mere og mere menneskelignende, indtil de når et punkt, hvor de er så menneskelige (men alligevel ikke helt), at vores følelser for dem pludseligt bliver stærkt negative. Det lavpunkt kalder Mori "The Uncanny Valley". På den anden side af "The Uncanny Valley" bliver robotterne så vellignende, at det bliver svært at skelne dem fra rigtige mennesker, og den uhyggelige, urovækkende fornemmelse forsvinder igen.

Vores følelser over for fx industrirobotter, der hverken ligner eller bevæger sig som mennesker, er omtrent neutrale, men vi kan tilsyneladende udvikle varmere følelser for robotter i takt med, at de får en mere menneskelig fremtræden. De fleste, som har set "Starwars"-filmene, synes f.eks. godt om de delvist menneskelige robotter R2-D2 og C-3PO.

De følelser kan dog blive til afsky, når robotten ser ud og bevæger sig næsten menneskeligt. Denne fornemmelse kan man måske sammenligne med følelsen ved at se et lig eller endnu værre ved at møde en zombie - et "levende lig".

Vi reagerer mod det, der er anderledes

Gennem tiden er der givet flere forklaringer på, hvorfor menneskers følelser over for robotter pludselig kan vende fra positive til stærkt negative. En forklaring går på, at hvis noget er tilstrækkeligt ikke-menneskelignende, så vil de menneskelige træk være mere iøjnefaldende og skabe positive følelser hos en menneskelig iagttagere. Hvis en ting derimod er meget menneskelignende, vil det omvendt være de ikke-menneskelige træk, man lægger mærke til. Så bemærker man pludselig de ting, der gør, at robotten ikke er et rigtigt levende og bevidst væsen. I stedet for robottens søde, sjove menneskelignende træk lægger man nu mærke til de foruroligende zombi-lignende træk.

En anden mulig grund kan være, at mennesker gennem tiden har udviklet en meget fintfølelse evne til at registrere bittesmå afvigelser hos andre, der kan afsløre, om de er sunde og raske. Denne evne kan have været afgørende for vores overlevelse og kan måske forklare den urolige fornemmelse eller de negative følelser, man kan få, når man møder mennesker, der er meget fysisk eller mentalt syge, eller som blot afviger fra de sociale spilleregler. Uhyggen ved at møde en robot, der ligner os og samtidig afviger fra os, svarer måske til den uro eller usikkerhed, vi kan opleve ved mødet med mennesker, der ser anderledes ud eller opfører sig anderledes.

Noget tyder på, at "The Uncanny Valley"-fænomenet også forekommer uden for robotverdenen. Tegneserie- og tegnefilmstegnere har længe været opmærksomme på, at deres publikum tilsyneladende har lettere ved at identificere sig med helt enkle figurer end med mere realistiske figurer. Dette er imidlertid kommet bag på mange spildesignere, der synes at have ramt en form for "Uncanny Valley" ved, at deres animationer er blevet mere og mere avancerede og computerspillenes karakterer tilsvarende er blevet mere menneskelignende.