

In 1984 werd de populaire spelshow *Wedden Dat* gelanceerd in Nederland. Kandidaten met een bijzondere vaardigheid sloten daar weddenschappen over af. Als ze faalden, deden ze een tegenprestatie. De presentator was Jos Brink, die foute grappen afwisselde met foute grappen. Zijn assistent, de Indische Sandra Reemer, noemde hij consequent 'mijn kroepoekje'. Een voetendokter, die mensen herkende aan hun voeten werd afgekondigd met: 'volgende week hebben we een gynaecoloog.'

Ook op het schoolplein maakten wij foute grappen.

"*Wedden Dat* ik met een bulldozer over tien buitenlanders kan springen?"

"En als het niet lukt?"

'Dan doe ik het nog een keer.'

Waarom vertel ik dit allemaal? Nou, om te laten zien dat tijden veranderen. Gelukkig maar. En ook wat betreft technologie is er veel veranderd. Ik vind het bijvoorbeeld leuk om studenten te vragen: zouden weddenschappen nu gewonnen kunnen worden door kunstmatige intelligentie?

Bijvoorbeeld, kan AI:

- Mensen herkennen aan hun oorlellen?
- Automerken herkennen aan het geluid van een dichtslaande deur?
- Postzegels herkennen door eraan te likken?
- Douchekoppen herkennen door te douchen (is dat een Grohe 2310?)?
- Wimbledonpunten herkennen aan spelersgekreun?

Het antwoord is: jazeker, AI zou veel van de weddenschappen moeiteloos winnen. Binnenkort ga ik met studenten een nieuw project doen. We noemen het: 'wedden dat ik een *Wedden-Dat-AI* kan bouwen?' Eentje die, net als een kandidaat in 1986, Suske & Wiske albums kan herkennen op basis van één plaatje.

Bijvoorbeeld: is dit Suske & Wiske en de Stralende Staf?

Dat had Jos Brink ook mooi gevonden.