

SchönerDenken präsentiert:
Angst vor künstlicher Intelligenz
Intelligente Maschinen in der Unterhaltungsindustrie

Die Maschine als Freund des Menschen - das ist eine alte Hoffnung. In der Tat profitieren wir in der westlichen Welt sehr stark von der Technisierung unseres Alltags. Maschinen bringen uns an unseren Arbeitsplatz, sie blicken für uns in das Innere unserer kranken Organe und in die Tiefe des Weltalls. Maschinen informieren uns blitzschnell und gestatten uns eine Kommunikation über den ganzen Erdball. Dennoch ist die Zeit vorbei, in der wir ohne Skepsis auf Maschinen vertraut haben. Der Untergang der Titanic und der Absturz des Luftschiffes Hindenburg dämpften die Fortschrittsbegeisterung.

Spätestens der Einsatz der Atombomben in Hiroshima und Nagasaki haben uns gezeigt, was technische Möglichkeit ohne moralische Kontrolle bedeuten kann. Das gilt besonders dann, wenn es uns gelingen sollte, intelligente Maschinen zu schaffen. Und damit kommen wir zu einer Furcht, die noch älter ist als die Hoffnung auf Hilfe durch Technik: die ängstliche Gewissheit, dass Geschöpfe immer gegen ihre Schöpfer rebellieren.

Dieses Motiv war schon in der Antike bekannt: Zeus stieg zum Göttervater auf, in dem er seinen eigenen Vater Kronos tötete. Kronos übrigens hatte schon seinen Vater Uranos erschlagen. In der jüdischen Tradition ist es der Golem - mythischer Vorvater aller Roboter. Er wird als stummer und seelenloser Helfer erschaffen und wendet sich gegen seine Schöpfer.

Die Schnittstelle der beiden Problemfelder Technik und Schöpfung befindet sich in der Zukunft. Die künstliche Intelligenz steckt in den Kinderschuhen: Roboter träumen noch nicht von ihrer Emanzipation oder den moralischen Implikationen ihres Handelns. Zur Zeit haben sie ihre liebe Mühe erfolgreich hinter bunten Bällen herzustolpern. Dennoch ist der Ehrgeiz der Ingenieure ungebrochen. Aber auch wenn wir noch Jahrhunderte vom Aufstand intelligenter Maschinen gegen ihre menschlichen Erbauer entfernt sind, ist das Thema bereits ausgesprochen populär.

In den Massenmedien tobt seit mehr als 75 Jahren der Krieg zwischen Mensch und Maschine, auf der großen Kinoleinwand und im Fernsehen sogar zur besten Sendezeit. Ob uns die Maschinen eines Tages überlegen sein werden, stößt nicht nur in wissenschaftlichen Zirkeln auf Interesse. Von Anfang an findet sich dieses Thema auch in den Produkten der Unterhaltungsindustrie. Stichproben aus Film, Comic und Buch sollen einen Eindruck vermitteln, welche Bilder sich die Menschen von den intelligenten Maschinen(-Menschen) der Zukunft machen.

Dienstbare Geister

Eine Zukunft, in der Menschen künstliche Intelligenz geschaffen haben, könnte so rosig aussehen. Gerade Roboter sollten uns doch Arbeit abnehmen, hilfreiche Freunde sein. Schon der Ursprung des Wortes macht klar, dass es ihre Aufgabe sein soll, unsere Arbeit zu erledigen: Der Begriff "Roboter" wurde von Karel Capek 1921 in seinem Werk "Rossum's Universal Robots" eingeführt. Der Ausdruck lehnt sich an das tschechische Wort "robota" für Fronarbeit an. Bereits in "Metropolis" (Deutschland, 1926) kann Ingenieur Rotwang einen künstlichen Menschen bauen, der die Arbeiter ersetzen könnte.

Die Unterhaltungsindustrie des späten 20. Jahrhunderts ist bevölkert von Blechfreunden: In George Lucas erfolgreichen "Star Wars"-Filmen erheitern uns die beiden intelligenten Roboter R2D2 und C3PO. Beide sind aber in ihren Umgangsformen und ihrer Sicht auf die Welt so menschlich, dass wir uns mit ihnen stärker identifizieren als mit dem Helden Luke Skywalker. Sie haben durchaus ihren eigenen Willen und ihre eigene Persönlichkeit.

Where no Pinocchio has gone before

Auch der Science Fiction- Dauerbrenner "Star Trek" präsentiert uns seit dem Start der Serie "The Next Generation" 1987 eine populäre, menschliche Maschine: den Androiden Data. Er ist einzigartig, sein positronisches Gehirn (was immer das sein mag) macht aus dem Blechgesellen mit der blassen Haut eine besonders schnell schaltende Bibliothek und damit eine Traumbesetzung als Wissenschaftsoffizier. Durch seine Stärke macht er sich auch immer wieder als Bodyguard seiner Mannschaftskameraden beliebt. Trotz seiner Stärke und seiner Überlegenheit erscheint er uns genauso wenig bedrohlich, wie sein Alter Ego Pinocchio, mit dem er sein Lebensziel teilt: Mensch zu werden.

Für Data sind die Menschen ein nie versiegender Quell der Verwirrung, vor allem aber Vorbild und Ziel dankbarer Loyalität. In der Episode "The Measure of a Man" entbrennt ein Rechtsstreit um Datas Status als selbstständig denkende Maschine. Data sei eine Maschine, da man ihn ausschalten könne, lautet das Argument der Kläger. Datas Verteidiger, sein Vorgesetzter, Captain Jean Luc Picard, entgegnet, dass auch Menschen letztlich nur biologische Maschinen seien. Data verfüge ebenso über Intelligenz, Selbstwahrnehmung und Bewusstsein wie ein Mensch - also müssten ihm die gleichen Rechte zuteil werden. Ansonsten wären Androiden nichts weiter als Sklaven. Das Gericht entscheidet schließlich zu Datas Gunsten.

Auch einem Roboter namens "Nummer 5" wird sein Recht auf Leben streitig gemacht. In der erfolgreichen Hollywoodkomödie des Regisseurs John Badham "Nummer 5 lebt" aus dem Jahre 1986 erwacht er durch einen Stromschlag zum Leben und verlangt "more input". Den Input holt er sich aus dem amerikanischen Kabelfernsehen und bringt die Zuschauer durch mehr oder weniger sinnvoll angebrachte Filmzitate zum Lachen. Der drollige kleine Flachs Schädel war als "Blech-E.T." konzipiert und eroberte mit dieser Strategie erfolgreich die Herzen der Kinobesucher.

Weniger putzig ist der Android Ash an Bord der Nostromo. Der Regisseur Ridley Scott schickt dieses Raumschiff auf eine Reise in die Hölle. Die Mannschaft der Nostromo muss sich in "Alien" (GB 1979) mit einer tödlichen Lebensform auseinandersetzen. Der Android Ash erweist sich dabei als schlechter Freund seiner Mannschaftskameraden: Er setzt ungerührt von der tödlichen Gefahr die Anweisung um, das Alien für Forschungszwecke zu erhalten. In der Fortsetzung "Aliens" (USA 1986, Regie: James Cameron) kämpft der Androide Bishop wieder für das Überleben der Menschen.

Machen wir einen Abstecher in die Science-Fiction-Literatur: Bestsellerautor Tad Williams entführt uns in seinem vierbändigen Fantasy-Cyberspace-Epos "Otherland" in eine virtuelle Welt. Dort könnte der jugendliche Held Orlando Gardiner ohne sein Helferprogramm namens "Beezle" kaum überleben. "Beezle" - ursprünglich ein käferförmiges Kinderspielzeug - wird von seinem Besitzer wiederholt aufgerüstet und mausert sich so zu einem leistungsfähigen Hackerprogramm. Aber auch seine Persönlichkeit wird subtiler - er spricht mit dem Slang eines New Yorker-Taxifahrers, ist nie um eine schnoddrige Antwort verlegen und beginnt eigene Entscheidungen zu treffen. Seine Mischung aus Frechheit und Loyalität macht ihn für den Helden unentbehrlich und dem Leser sehr sympathisch. Auch wenn er bald seine Blechhülle ablegt und nur noch als Programmcode im Netzwerk existiert, gehört er auf jeden Fall zur Kategorie "Roboter als Freund und Helfer".

In der Obhut der Superhirne

Einen subtilen Entwurf des zukünftigen Zusammenlebens von Menschen und Maschinen präsentiert der erfolgreiche Autor Iain Banks mit seinen "Kultur"-Romanen. Hier ist es den Menschen gelungen, intelligente Maschinen zu erschaffen. Die Maschinen entwickeln sich selbst weiter und nach vielen Generationen und Jahrhunderten sind die Maschinen den Menschen weit überlegen. Die künstlichen Superhirne treffen in dieser Zivilisation, die sich selbst als "Kultur" bezeichnet, die Entscheidungen, missionieren andere Gesellschaften und führen Kriege. Aber vor allem kümmern sie sich um die Nachkommen ihrer Erbauer. Mit ihrer Technik erfüllen sie den Menschen alle Bedürfnisse und bieten ihnen eine Welt ohne materielle Sorgen, ohne Schmerzen und ohne Verantwortung.

Diese sehr satte menschliche Gesellschaft verdrängt die Wahrheit, dass sie einer Maschinenzivilisation als Schoßhunde dient. Und ganz tief in den Menschen schlummert die Angst, dass eines Tages die ordnungsliebenden elektronischen Superhirne den unberechenbaren menschlichen Ballast über Bord werfen könnten. In der Kurzgeschichte "Heruntergekommen" stürzt ein Mann mit seinem Raumschiff ab. Schwer verletzt steigt er in seinen intelligenten Raumanzug. Der aus eigener Kraft lauffähige Anzug, der an Wissen und Intelligenz bei weitem seinen Besitzer übertrifft, versucht den Verletzten trotz eigener Beschädigung bis zur nächsten Raumstation zu bringen. Der Mann im Inneren des Anzugs aber hat Angst, ihn verfolgt ein Alptraum:

"Ich beobachtete, wie ich in der luftlosen Kälte starb; dann sah ich, wie der Anzug mit langsamen, müden Bewegungen mich aus sich herausdrückte, steif und nackt; eine umgestülpte Reptilienhaut, die Negativhülle einer Schmetterlingspuppe. Er ließ mich ausgemergelt und armselig und leidend auf dem staubigen Boden liegen und ging davon, erleichtert und entleert. (...) Er könnte mich opfern, um sich selbst zu retten. So würden sich jedenfalls viele Menschen verhalten."

Der Anzug erweist sich als anständiger. Der Mensch stirbt zwar - der Anzug kann ihn nicht retten - aber die Leiche trägt er bis zur Station. Auf die Frage einer anderen Maschine, warum er die Leiche des Astronauten nicht zurückgelassen habe, antwortet der Anzug: "Nenn es Gefühlsduselei."

Aufstand der Androiden

Die dienstbaren Geister können sich allerdings auch gegen ihre Erschaffer wenden, besonders wenn sie weniger Rechte erhalten als die Menschen. Besonders beeindruckend im Film "Blade Runner" (USA 1982), wie "Alien" ein Werk von Ridley Scott und zweifellos ein Kultfilm. Der Film basiert auf Philip K. Dicks Roman "Do Androids Dream of Electric Sheep?" Grundidee: Die Menschen sind im Jahre 2019 in der Lage, mit Robotern tierisches und menschliches Leben nachzuahmen. Die künstlichen Menschen, so genannte Replikanten, müssen Arbeiten verrichten, die für Menschen zu gefährlich sind. Um die Replikanten unter Kontrolle zu halten, wird deren Lebenserwartung vom Hersteller-Konzern Tyrell auf vier Jahre begrenzt.

Es kommt zum Aufstand einiger Androiden. Die Replikanten fliehen und wollen von ihrem Schöpfer Tyrell ihr (Weiter-)Leben einfordern. Der Polizist Rick Deckard (dargestellt von Harrison Ford) soll die Flüchtlinge zur Strecke bringen. Aber Tyrells Replikanten sind von Menschen fast nicht mehr zu unterscheiden - "more human than human", heißt es im Film. Bei seiner Jagd fragt Deckard sich bald, wer Mensch und wer Replikant ist und zweifelt am Ende an seiner eigenen Identität.

Der Film beantwortet diese Frage nicht und lässt den Zuschauer in einer Ungewissheit zurück, die kennzeichnend ist für die Phantastische Literatur. Scotts Blick auf die Zukunft ist düster. Der Mensch ist seiner Welt entfremdet - ganz in dem Sinne wie Hegel den Begriff eingeführt hat: Die Erzeugnisse des menschlichen Geistes - zum Beispiel die Technik - sind dem Menschen fremd geworden. In "Blade Runner" schließlich sind sich die Menschen selbst fremd geworden und wissen nicht mehr, ob sie sind, was sie zu sein scheinen.

Im Comic "Exterminator 17" (Frankreich 1979) des erfolgreichen Zeichners Enki Bilal kommt es ebenfalls zum Aufstand der Androiden. In dieser Geschichte bereut der Erfinder der Androiden, dass er seine Geschöpfe dem Militär übergeben hatte. Bei seinem Tod kommt es zu einer metaphysischen Verbindung mit dem letzten Exemplar des ersten funktionstüchtigen Prototyps, dem Exterminator 17. Dieser war aus militärischen Erwägungen heraus abgeschaltet worden. Jetzt erwacht er wieder und dient dem verstorbenen Erfinder als neuer Körper. Seine Mission: Die Befreiung der versklavten Androiden, denn ihr Erfinder sieht in ihnen die Chance zu einem Neubeginn: "Sie sind aus dem Geist des Menschen geboren und der ist gut. Sie sind vielleicht die ersten Wesen, die den Krallen des Bösen entinnen."

Bestsellerautor Michael Crichton (Dino-Park, Emergency Room) lässt in seinem Debütfilm als Regisseur in Hollywood, "Westworld" (USA 1972), Roboter Amok laufen. In einem neuartigen Unterhaltungspark sollen die Roboter, die von Menschen äußerlich nicht zu unterscheiden sind, einem superreichen Publikum den perfekten Urlaub beschere, in Schaukämpfen mit den Touristen sterben oder ihre sexuellen Wünsche erfüllen. Fehlprogrammierungen der Roboter lassen aus dem dekadenten Spaß der amerikanischen Oberschicht schnell ein blutiges Massaker werden - die Roboter machen Jagd auf die Urlauber.

Erst in der Fortsetzung "Futureworld" (USA 1976) beginnt man hinter die Kulissen des Vergnügungsparks zu schauen: Die Programmierer werden durch hochentwickelte Roboter ersetzt, die menschliches Versagen ausschließen sollen. Verbrecherisches Ziel der Parkbetreiber ist es allerdings, wichtige Persönlichkeiten zu töten und durch Kopien zu ersetzen. Der Film lässt den Zuschauer lange im Unklaren, ob die Originale oder die Kopien noch am Leben sind.

Eine dämonisch-tragische künstliche Intelligenz steht im Mittelpunkt des Science Fiction-Films, der ohne Zweifel das Genre verändert hat und dessen Kultstatus unangefochten bleibt: Stanley Kubricks "2001: Odyssee im Weltraum" (USA 1968). Zu Beginn des 21. Jahrhunderts entdecken die Menschen Zeugnisse einer hochentwickelten außerirdischen Intelligenz auf dem Mond: schwarze Monolithen. Das Raumschiff "Discovery" soll das Geheimnis lüften. Das Ziel der Expedition ist der Besatzung allerdings nicht bekannt - nur dem Super-Bordcomputer HAL 9000. Und dieses mächtige Gehirn versucht, die menschliche Besatzung zu töten. Dem Astronauten David Bowman gelingt es, die Anschläge der Maschine zu überleben. Jetzt setzt er alles daran, HAL auszuschalten. Ein Meilenstein der Filmgeschichte ist die Szene im Inneren des Rechners, als der Computer mit angsterfüllter Stimme um sein Leben bittet. Der Mensch kann sich hier noch einmal mit knapper Not gegen die Maschine durchsetzen.

Kybernetische Kassenschlager

"Terminator" war 1984 der größte Publikumserfolg an den Kinokassen. Der Film war der Durchbruch für den Regisseur James Cameron und für den Cyborg-Darsteller Arnold Schwarzenegger. Im Jahr 2029 übernehmen die Maschinen unter der Führung des Computers Skynet die Macht auf unserem Planeten. Die letzten Menschen kämpfen erbittert und ohne Aussicht auf Erfolg um ihr Überleben.

Per Zeitreise kommt ein Cyborg in das Jahr 1984, um die Mutter des Mannes zu töten, der den Kampf der Menschen gegen die Maschinen anführt.

Der düstere Actionfilm überraschte mit Spezialeffekten, die im wahrsten Sinne des Wortes unter die Haut gingen, als der Terminator-Cyborg T 800 die stählerne Maschinerie unter seiner menschlichen Hülle repariert. Unter seiner dunklen Brille leuchtet rot kein böses, sondern ein kaltes Auge. Er kennt keine Gefühle, keine Moral, nur seine Programmierung. Der große Erfolg des Low-Budget-Films (5,8 Millionen Dollar Produktionskosten) führte zwangsläufig zu einer Fortsetzung. Cameron erhielt etwa 100 Millionen Dollar, um 1991 wieder die Kinos zu füllen. Auch Arnold Schwarzenegger machte seine Drohung "I'll be back!" wahr und kehrte als T 800 wieder zurück. Aber diesmal, um die Menschen gegen den weiter entwickelten Killercyborg T 1000 zu schützen. Zwei Maschinen mit gegensätzlicher Programmierung treten gegeneinander an.

In den spektakulären Effektszenen mit dem Flüssigmetall-Killer T 1000 geht schnell unter, worum es Cameron in diesem zweiten Teil auch geht: Um die Verantwortung der Menschen, keine Technik zu entwickeln, deren Auswirkungen nicht mehr beherrschbar sind. Die Szenen, in denen der Erfinder der Cyborgs zur Rede gestellt wird, haben sich den meisten Kinobesuchern nicht eingeprägt. Aber in erster Linie geht es in Hollywood natürlich um Gewinn. Und der betrug bei "Terminator2 - Judgement Day" 500 Millionen Dollar. Der dritte Teil - vermarktet unter dem Akronym "T3" - startete in den Vereinigten Staaten im Juli 2003 - ebenfalls ein großer Erfolg an den Kinokassen.

Welcome to the real world

Vielleicht muss man die Angst vor dem "Terminator" in den 1980er in Zusammenhang bringen mit dem Kalten Krieg und dem Pessimismus, dass die atomare Militärtechnik irgendwann außer Kontrolle geraten würde. Ende der 1990er Jahre war der Kalte Krieg Geschichte. Die Lebensrealität in der westlichen, informationstechnisierten Welt wurde und wird unter anderem von Entfremdung geprägt. Die Regisseure Larry und Andy Wachowski finden dafür in "Matrix" (1999) das passende Szenario: Unsere Welt ist eine Computersimulation.

Intelligente Maschinen haben die Menschen besiegt und züchten uns fortan als Batterien in Milliarden von Nährtanks. In der Wirklichkeit, die uns die Wachowski-Brüder präsentieren, sind Maschinen also die Herren der realen und die Schöpfer der virtuellen Welt. Und ist es nicht der Gipfel in Sachen Technik-Pessimismus, dass wir nicht nur Maschinen unterlegen sind, sondern auch noch in einer Illusion unserer eigenen Welt ohne unser Wissen gefangen gehalten werden? Andererseits wäre das eine plausible Antwort auf die Absurdität unserer Gegenwart.

Allerdings keine neue Idee, dass wir nur der Traum sind, den ein anderer träumt. Schon der Philosoph Pyrrhon (360 bis 270 v.Chr.) spielte mit dem Gedanken, dass unsere Welt nur eine Illusion sei. Und Descartes (1596 bis 1650 n.Chr.) klärte uns darüber auf, dass jede Sinneswahrnehmung angezweifelt werden könne - vielleicht sei alles nur vorgegaukelt von einem bösen Geist. Daniel F. Galouyes Roman "Simulacron3" von 1964 nimmt zwei Jahrzehnte technische Entwicklung vorweg und lässt den Helden entdecken, dass er nur eine Figur in einer simulierten Welt ist.

Auch der Kanadier David Cronenberg versetzt 1998 in "eXistenZ" den Kinozuschauer in ein diabolisches, virtuelles Computerspiel. "Matrix" ist allerdings der erste Mainstream-Kino-Erfolg, der sich derart philosophisch gibt. Andreas Urs Sommer behauptet in der der ZEIT sogar: "Selten wurde in einem philosophischen Essay so viel geballert wie im Film "Matrix"."

Der enorme kommerzielle Erfolg des Filmes liegt zugegebenermaßen nicht in erster Linie im Maschinenfeindbild begründet. Kassenschlager und Kultfilm wurde "Matrix" durch die rasante, hervorragend choreographierte Action, atemberaubende Spezialeffekte mit neuer Technologie, ein sehr stilsicheres Produktionsdesign und ein Ensemble charismatischer Darsteller. Aber als übermächtige Gegner im Kampf ums Überleben kommen die unmenschlichen Computer wie gerufen.

Gänsehaut ist garantiert, wenn das Programm "Agent Smith" die Menschheit beschuldigt, ein Virus zu sein, der den Planeten befallen habe. Keine Spur von Dankbarkeit gegenüber der Spezies, die künstliche Intelligenz erfunden hatte. Wie in "Terminator" drohen uns die Maschinengeister zu besiegen, die wir selbst gerufen haben. Das alte Motiv: Am Anfang ist der Mensch. Dann erschafft er die Maschine. Und damit hat er seinen eigenen Untergang ausgelöst.

Epilog

Es ist nicht sicher, ob sich jemals eine Maschine realisieren lässt, die tatsächlich selbst denkt, selbst entscheidet, selbst empfindet. Sicher ist, dass wir solche Maschinen noch oft zur besten Fernsehenszeit und auf den großen Kinoleinwänden sehen werden. Der Kulturwissenschaft sollte das zu denken geben. Im Alltag der Menschen spielt die Unterhaltungsindustrie eine große Rolle. Vor allem Fernsehen, Kino und DVD dominieren bei vielen die Freizeitgestaltung. Die Themen und Motive können Auskunft geben über Hoffnungen und Ängste ihrer Konsumenten. Über uns.

Ein Beitrag von Thomas Laferweiller

(Der Text erschien in veränderter Form zuerst in der kulturanthropologischen Zeitschrift "&")