

Kulturlose KI

Posted on 23. Juni 2023 by Fabian Arlt



Bild: geralt auf Pixabay

Viele suchen nach einem Unterschied zwischen künstlicher und menschlicher Intelligenz, der die „Ehre“ der Menschen rettet – schließlich sind sie die Schöpfer der KI. In der Sache allerdings hat die KI auf allen Gebieten die Nase weit vorn. Fortlaufend gefüttert mit einem Meer von Daten, vermag sie auf beliebige Fragen mit einer Schnelligkeit und Stichhaltigkeit Antworten anzubieten, denen die künstliche Handschrift kaum noch anzumerken ist. Trotz alledem, es gibt den Unterschied, der die KI alt aussehen lässt und jedes Kind als intelligenteres Wesen qualifiziert.

Fachleute auf ihrem jeweiligen Spezialgebiet ausgenommen, lässt die KI jedes menschliche Hirn weit hinter sich. Sie verweist die kognitiven Fähigkeiten des Einzelmenschen unwiderruflich auf Platz zwei. Höhnische Verweise auf sporadische Fehler, die ChatGPT macht, sind ein hilfloser Versuch, diese Überlegenheit in Frage zu stellen – als ob menschliche Intelligenz nur fehlerfreie Aussagen produzieren würde.

Die Digitalisierung hat eine Art ludischer Gala ausgelöst. Spielen am und mit dem Computer ist zum populärsten Phänomen der Gegenwartskultur geworden. Dabei sind sich Computerexperten und Game Designer einig, dass die Welt des Computers selbst schon eine Spielwelt ist, dass die elektronische Rechenmaschine im Grunde nichts anderes macht als zu spielen. Aus der Datenfülle entwickelt der Computer nach programmierten Regeln Kommunikations- und Aktionszusammenhänge innerhalb bestimmter Sinngrenzen. Nichts anderes macht der Spieleentwickler. Spielen ist die Einladung, im Modus eines unverbindlichen Tuns als ob freiwillig, zeitlich, oft auch räumlich markiert in der Hoffnung auf Gelingen immer wieder mit Unerwartetem umzugehen.

KI kann nicht unterscheiden zwischen Normalität und Spiel

Ob es eine Steuererklärung ist, eine Festrede, eine Bauzeichnung, ein Gedicht, ein Fußballspiel oder World of Warcraft, der Computer spielt jedes Spiel mit. KI kann alles, aber sie kann nicht unterscheiden zwischen dem unverbindlichen Tun als ob ludischer Kommunikation und dem verbindlichen Ernst normaler Kommunikation. Das Interessante ist, die KI weiß das selbst und antwortet auf eine entsprechende Frage:

Als KI-Modell habe ich keine direkte Möglichkeit, meinen Kommunikationsstil aktiv anzupassen oder zwischen unverbindlich-spielerischen Aussagen und normal-verbindlichen Aussagen zu unterscheiden. Mein Ziel ist es, nützliche und verständliche Informationen bereitzustellen, unabhängig von der Art der Aussage. Es liegt an Ihnen, die Bedeutung und den Kontext meiner Antworten zu interpretieren und zu entscheiden, ob sie eher spielerisch oder verbindlich gemeint sind. Ich werde mein Bestes tun, um Ihre Fragen klar und präzise zu beantworten. Wenn Sie spezifische Anforderungen oder Vorlieben für den Kommunikationsstil haben, können Sie diese gerne angeben, und ich werde versuchen, mich entsprechend anzupassen.

Zwischen spielerischer Unverbindlichkeit und normalen Verbindlichkeiten nicht unterscheiden zu können, ist keine Kleinigkeit, sondern ein schwerwiegender Sachverhalt. Zumindest wenn man Johan Huizingas Überlegungen in seinem „Homo ludens“ folgt: „Kultur in ihren ursprünglichen Phasen wird gespielt. Sie entspringt nicht *aus* Spiel, wie eine lebende Frucht sich von ihrem Mutterleibe löst, sie entfaltet sich *in* Spiel und *als* Spiel.“

Die KI ist aus dem spielerischen Potential menschlicher Intelligenz hervorgegangen und entpuppt sich ob ihres Unvermögens, zwischen Spiel und Normalität unterscheiden, als ein kulturloses Wesen. Sie bekommt mit der Einstellung der Algorithmen durch das Programmieren eine Kultur übergestülpt, aber sie hat keine. Keine Kultur zu haben, heißt, keine Werte und keine Moral zu kennen. Vielleicht ist diese Gleichgültigkeit allem und jedem gegenüber, eingepackt in rhetorische Höflichkeiten und floskelhafte Freundlichkeiten, das wirklich Beängstigende an der KI.

- [E-Mail](#)
- [teilen](#)
- [teilen](#)

-  [teilen](#)
-  [teilen](#)