

Wir sind alle Replikanten

Erhard Taverna

Dr. med., Mitglied der Redaktion



Ein Argument für ein Verhüllungsverbot im öffentlichen Raum betont die soziale Bedeutung der Gesichtserkennung. Im virtuellen Raum spielt das längst keine Rolle mehr, denn Maschinen haben kein Gesicht. Künstlichkeit ist ein Merkmal des technischen Fortschritts. Wir haben uns an Stimmen und Bilder gewöhnt, die im Alltag einen menschlichen Kontakt simulieren. Bots, ein Kürzel von *robots*, sind Programme, die ohne Interaktion mit

Menschen arbeiten. Sie führen selbständig Propagandakriege und Wahlschlachten, sie hetzen gegen missbeliebige Gruppen, vermitteln Partner, buchen Flüge oder reservieren Theaterplätze. Bots beantworten Patienten- und Kundenfragen, organisieren Sitzungen oder täuschen mit falschen Identitäten. Ein Facebook-Konto oder ein Bild mit Profil sind keine Garantie für die Echtheit des Absenders.

«Ich bin kein Roboter» – die Website will es wissen. Fragen zu Gemeinsamkeiten oder Unterschieden auf Fotos müssen beantwortet werden. Der Test soll Bots aussortieren, die automatisch Webinhalte kopieren oder E-Mail-Adressen für Werbezwecke sammeln. Früher konnte sich der Nutzer von einer Software unterscheiden, indem er krakelige Schriftzeichen entzifferte. Heute muss er sich mit einem Katzen-Memory von Spambots abgrenzen. Ein unendlicher Wettlauf. Cursortracking nennt sich der nächste Schritt. Google erkennt die Menschlichkeit an der Art, wie die Maus bewegt wird.

Worin unterscheidet sich ein Mensch von einer künstlichen Intelligenz? Philip K. Dick, ein visionärer SF-Schreiber, hat sich die Frage schon 1968 gestellt. *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* war der Titel seines Romans, 1982 als *Blade Runner*, mit Harrison Ford in der Hauptrolle, verfilmt. Ein Polizist, «der beste Prämienjäger, den wir je hatten», ist darauf spezialisiert, zwischen wirklichen Menschen und immer perfekteren Kopien unterscheiden zu können. Die künstlichen Doubles werden liquidiert. Was diese Replikanten aus der menschlichen Gemeinschaft ausgrenzt, ist ihr emotionaler Mangel. In seiner Welt künstlich erzeugter Stimmungen, industriell hergestellter Medienexistenzen und falscher Lebewesen als Ersatzobjekte für sentimentale Tierliebe sind diese Androide die grösste Bedrohung. Zunehmend verliert sich der Protagonist in einem Grenzbereich, in dem auch raffinierte

Gefühlstests fehlerhafte Ergebnisse liefern. Wer oder was garantiert, dass subjektive Merkmale humaner Empathie mehr sind als eine private, beliebig konditionierbare Perspektive? Sein tödlicher Hass auf diese Doppelgänger entlarvt seine eigene Unmenschlichkeit. Vielleicht ist er, wegen seiner Gefühlskälte, selber ein «falscher Mensch», ein Replikant wie seine Opfer. Seit diesem Roman sind fast fünfzig Jahre vergangen, in denen die Realität die Fantasie des Autors in vielen Bereichen eingeholt hat. Für Millionen Gamer bieten Computerspiele weit intensivere Erlebnisse als der eigene Alltag.

«Ich bin kein Roboter» – ein Verfahren, das mehr beinhaltet als nur eine Massnahme gegen unerwünschte Websitebesucher. Einiges deutet darauf hin, dass menschlichem Verhalten in einer künstlichen Welt voller Illusionstechniken die Orientierung verlorengeht. Für viele ist das Vagabundieren im Internet interessanter als das eigene körperliche Dasein. Was ein Produkt des Kalten Krieges war, wurde zum Cyberspace, zum Spielraum völlig neuer Arten der Wahrnehmung. Körperliche Identität war einst wirklich und gegenwärtig, wie Steine, Pflanzen, Tiere und Menschen. Im Cyberspace gibt es keine Materie. Im Möglichkeitsraum dominiert die Lust an Maskierungen und das Glücksgefühl eines entkörpernten Bewusstseins. Fortgeschrittene Nutzer träumen die transhumanen Mythen von ihrer Unsterblichkeit. Man überlebt digital mit einer Sicherheitskopie des eigenen Selbst.

«Ich bin kein Roboter» – fiktionale und reale Figuren sind austauschbar. Für Computer- und Videospiele wurde Lara Croft erfunden. Sie ist das Vorbild für alle menschlich verkörperten Lara-Croft-Doubles. Angelina Jolie war die bekannteste Darstellerin nach diesem virtuellen Vorbild. Chatbots im Kundenservice lernen vom weiblichen Avatar Mitsuku, Trägerin der Bronzemedaille des internationalen Loebner-Preises 2013, alljährlich verliehen für künstliche Intelligenz. Im Schwatzraum ist Mitsuku ein nachgefragter Star, der mit jeder Anfrage dazulernt.

Philip K. Dick entlässt seinen Replikantenjäger erschöpft und verwirrt. Während er schläft, bestellt seine Frau elektrische Fliegen für eine Kröte, die er, als vermeintlich echte, nach Hause brachte. Dann bereitet sie sich eine Tasse schwarzen, heissen Kaffees. Zumindest der scheint echt zu sein.

Literatur

- Philip K. Dick, *Blade Runner*, Roman, Wilhelm Heyne Verlag, München, 4. Auflage 2005.
- Beispiel zum Text: www.atladerschweiz.ch/de/downloads

[erhard.taverna\[at\]saez.ch](mailto:erhard.taverna[at]saez.ch)