

von Michael Andrick

**D**er Universalsimulator ist ein gerade im Entstehen begriffenes Technologie-Monstrum, das seine eigene Kulturepoche begründen dürfte. Es könnte unser Leben langsam, aber sicher insoweit erobern, wie wir es online kultivieren. Das neue Kunstgeschöpf steht auf zwei Beinen: generative (oder erzeugende) künstliche Intelligenz (KI) und agentische (oder handelnde) KI.

Die jetzt teilweise absehbaren Entwicklungen überfordern das konzeptionelle Denken, das neuen Phänomenen immer eine Weile hinterherzulaufen hat. Versuchen wir dennoch eine Skizze und erste Deutung der aufkommenden Situation.

Die bisher übliche Informationstechnik (IT) können wir realistisch nennen: Das Informationsmodell wurde nach den Sachverhalten der Welt, in der wir Menschen tatsächlich leben, gebildet – wenn auch so, dass seine Erzeuger mit seiner Anwendung Geld verdienen können. So wurde eine Vielzahl von Vorgängen – von der Erstellung von Dokumenten bis zum Gespräch von Angesicht zu Angesicht – gleichsam elektronisch mechanisiert, und diese können nun überall und jederzeit zu minimalen Kosten ausgeführt werden. In diese Kategorie gehören auch die großen Sprachmodelle nach Art von ChatGPT.

Sie analysieren im Wege der Wahrscheinlichkeitsrechnung existentes Sprachmaterial, um plausible Zeichenverkettungen als „Antwort“ auf Eingaben („Prompts“) zurückzugeben, die als Filter funktionieren und die Datenbasis der Antwortzeugung einschränken. Bei all diesen Anwendungen folgt die IT der Wirklichkeit, und der Mensch verwendet die erzeugten IT-Modelle, um in der Wirklichkeit etwas Konkretes in seinem Sinne zu bewirken.

#### Richtungswechsel der IT

Mit dem Wandel der IT zum Universalsimulator wird ihre Gestaltungspraxis zunehmend unrealistisch: Mit generativer KI wird sie fähig, eine in sich geschlossene und selbstbezügliche Pseudo-Wirklichkeit nach den Wünschen ihrer Anwender zu erzeugen. Die Gestaltung von IT beginnt nicht mehr bei einer tatsächlichen Gegebenheit wie im realistischen Modell, sondern bei den Wünschen der Anwender.

Generative KI ist das eine Standbein des Universalsimulators. Diese Form des Maschinenlernens geht darüber hinaus, bestehende Daten zu analysieren oder zu prognostizieren. Vielmehr werden in der generativen (also erzeugenden) KI Algorithmen und Modelle genutzt, um völlig neue Texte, Bilder, Musikstücke, Videos oder andere Formate herzustellen.

Audiovisuelle Umgebungen und Sequenzen beliebigen Inhalts können in täuschend echter Qualität zu extrem geringen Kosten produziert werden. Binnen Sekunden kann jeder Mittelschüler mit frei verfügbaren Werkzeugen realistisch aussehende Nachrichten, Filme mit Protagonisten seiner Wahl oder synthetische Songs beliebigen Inhalts zurechtbasteln. In den sozialen Medien finden sich bereits endlos Beispiele dafür – und für ernsthafte Diskussionen, die sich an solche Fake-Inhalte knüpfen.

Es ist klar, was dies für die Möglichkeiten von politisch interessierten Akteuren bedeutet, den öffentlichen Diskurs zu beeinflussen. Der Spielfilm *Wag the Dog* von 1998, in dem ein Krieg medial zu Wahlkampfzwecken vollständig im Studio inszeniert wird, bietet nur eine blasse Vorahnung der Manipulationsmöglichkeiten, die nun prinzipiell jedermann zu Gebote stehen. In dem Maße, wie wir geneigt, lebensweltlich verführt oder beruflich gezwungen sind, die Wirklichkeit an Bildschirmen „abzulesen“, können wir unter den Einfluss solcher Pseudo-Realität geraten und die sichere Orientierung in der Wirklichkeit verlieren.

Dieselbe Technologie, die im politisch-ideologischen Bereich totalitäre Herrschaftsfantasien beflügelt, ermöglicht in Wissenschaft, Medizin und Ingenieurwesen aber auch enorme Fortschritte und Effizienzgewinne. Generative KI kann komplexe Systeme wie etwa eine Produktionsstraße oder ein menschliches Organ simulieren und mit realitätsnahen Datensätzen, die sie selbst aus Beispieldaten erzeugt, variiert und für Experimente immer nützlicher zusammenstellt, das Verhalten dieser Systeme vorhersagen. Das ist ein Segen. Unter Marktbedingungen muss sich dies zum Beispiel in stabilere Brücken und bessere Heilungschancen für zahlreiche Krankheiten übersetzen. Die



Werden wir nur in physischen Zwangsmomenten mit der Wirklichkeit in Verbindung stehen?

FOTO: ISAC LAWRENCE/GETTY IMAGES

# Nennen wir es Universalsimulator

**Welttheater** Im Rahmen der Fortentwicklung der künstlichen Intelligenz gewinnt die Informationstechnik in diesen Jahren einen neuen Charakter. Was bedeutet das grundlegend für uns Menschen?

gleichen IT-Werkzeuge, die häufig auftretende Farb- und Helligkeitskonstellationen in Bildern erkennen und mit denen wir mit ein paar Klicks und Prompts den Papst im Kettenhemd Zigarre rauchen lassen können, erlauben es eben auch, Krebstumore auf Röntgen- und MRT-Bildern früher, schneller und zuverlässiger zu erkennen, als jeder Mensch es vermöchte.

Das zweite Standbein des Universalsimulators ist „agentische KI“. Dieser Ausdruck bezeichnet IT-Systeme, die sich in Hinsicht auf definierte Probleme wie abwägend und selbstständig handelnde Menschen verhalten. Sie bieten in einem noch unüberschaubar weiten Anwendungsfeld die Möglichkeit, dass der Mensch sich selbst robotisiert – sich zweckbezogenen Avatare seiner selbst erschafft und diese für sich agieren lässt.

Der Mensch gibt seinen Agenten eine Prioritätenliste mit auf den Weg, nach der das System seine Abwägungen in Hinsicht auf die gestellte Aufgabe treffen soll. Da-

**Die Frage wird entscheidend sein, inwieweit wir uns selbst robotisieren wollen**

bei können sie auch mit anderen, die Menschen oder weitere KI-Agenten sein können, interagieren. Der KI-Agent ist damit nicht im vollen Sinne intelligent, das heißt, er kann nicht eigenständig Urteile aufgrund von gezielt ausgewählten Analyse-Kategorien und selbst gesetzten Wertvorstellungen fällen. Jedoch hat er nun ganz klar eine in sich dynamische Rationalität: In Hinsicht auf ein bestimmtes Ziel optimiert er selbst sein Vorgehen zu seiner Erreichung nach klaren Kriterien.

#### Eine schönere Entwicklung

Persönliche Assistenten im Pflegebereich sind so programmierbar, robotische Busfahrer und Drohnen, die gezielt Männer in einer bestimmten Altersspanne in einem bestimmten Territorium vollautomatisch erschließen. Der Mensch kann nun mit generativer KI alle Bildschirmhalte von der Wirklichkeit isolieren und nach eigener, irgendwie von irgendwem gewünschter Lo-

gik neu konstruieren. Interessegeleitete Fiktionen können audiovisuell im Prinzip völlig dominieren, soweit wir unser Leben über Bildschirme vermittelt führen. Alle, die bisher ihr Verständnis der Wirklichkeit von Bildschirmen hergenommen haben, müssen ihre Orientierungsweise überdenken. Wir werden es mit dem Fortschreiten generativer Technologie beim Internetsurfen mehr und mehr nötig haben, die Haltung eines Kinobesuchers zu kultivieren. Wer im Kino einen Actionfilm ansieht, denkt sich ja nicht: „Na ja, an sich könnte man ja schon auf dem Motorrad von einer Klippe springen, auf dem Passagierjet landen und dann mit dem Fallschirm sein Leben retten. Unmöglich ist das nicht.“ Wir genießen einfach den Nervenkitzel und gehen davon aus, dass der Film mit der Realität nichts zu tun hat. Dass der Held auch mal einfach Auto fährt und Nudeln isst, macht den Streifen nicht zu einer Dokumentation. Wir nehmen Realitätsabschied, wenn das Licht im Saal herabgedimmt wird.

Nutzer des Netzes müssen sich bewusst werden, punktuell – das heißt von manchen Texten, von manchen Bildern, von manchen Audiodateien, von manchen Videos und manchen Kombinationen solcher Elemente – durch anderer Leute Hirngespinnste oder ihrer Propaganda beeinflusst zu werden. Sie wohnen zunehmend einem Welttheater bei, nicht einem mehr oder minder getreuen Abbildung des Weltgeschehens. Die Unterscheidung, welche Inhalte künstlich erzeugt sind, ist schon heute dem menschlichen Auge und Ohr kaum mehr möglich.

#### Mehr als nach Information und Unterhaltung verlangt es den Menschen nach Begegnung

Auch ist es sicher, dass wir im digitalen und sozialen Raum bald verstärkt den zweckbezogen-idiotischen, aber rational agierenden Wiedergängern von Menschen begegnen werden: den KI-Agenten, seien sie Pixelwesen oder Roboter, im selben Zimmer mit uns. Letztere werden wir vorerst noch als solche erkennen. Hier wird die Frage entscheidend sein, inwieweit wir uns selbst robotisieren und KI-Agenten schaffen wollen, die uns aufgabenbezogen ersetzen und uns so – wie jede Maschine – den Raum für die Verkümmern und das Wachstum unserer geistigen und körperlichen Fähigkeiten bereitstellen.

Bald könnten sich die Menschen unterteilen in diejenigen, die alte Medien besitzen, in denen sie sich ein Bild von der Wirklichkeit machen können, und die anderen, die mit dieser Wirklichkeit gar nicht mehr verlässlich in Verbindung stehen – außer in den politisch für sie vorgesehenen physischen Zwangsmomenten, in denen sie zum Beispiel digital bezahlen oder eine Behördenaufgabe elektronisch erfüllen müssen. Dann würden sie bemerken: Es gibt eine Wirklichkeit, die wirkt, der ich nicht entgehe, und ich gehöre nicht zu denen, die wissen, wie sie funktionieren.

Denkbar ist aber auch eine schönere, menschlichere Entwicklung. Der künstliche Raum des Internets wird durch generative KI endgültig und strukturell vertrauensunwürdig. Alles Mittelbare wird zunehmend unter Manipulationsverdacht stehen. Ein Teil unserer sozialen Interaktionen wird durch KI-Agenten strikt zweckidiotisch werden, was Menschen spüren und was ihnen das Fehlen des Herzschlags in jeder Technologie schmerzlich bewusst macht.

Kulturell kann die Epoche des Universalsimulators eine Neuorientierung auf direkten, unfälschbaren menschlichen Austausch bringen. Mehr als nach Information und Unterhaltung verlangt es den Menschen nach Rede und Begegnung. Und der Universalsimulator ist das Gegenüber nicht, das wir brauchen.

**Michael Andrick** ist Philosoph, Kolumnist und Bestsellerautor (*Im Moralgefängnis*). Sein neues Buch *Ich bin nicht dabei. Denk-Zettel für einen freien Geist* erschien im Mai