

Neue Solidarität-Sonderdruck

REIHE A

5. Stichwort Computer: Künstliche Intelligence vs. schöpferisches Denken

Eine Zusammenstellung von Artikeln aus *Neue Solidarität*

5. Stichwort Computer:

Künstliche Intelligenz vs. schöpferisches Denken

Aus *Neue Solidarität* Nr. 33-34/2001

Der Kult um die „Künstliche Intelligenz“

Das Fortschrittsfeindliche am KI-Kult und das Schöpferische am menschlichen Geist

von Gabriele Liebig

Grundthese des Kults der „Künstlichen Intelligenz“, abgekürzt „KI“, ist die Behauptung, der menschliche Geist funktioniere im Prinzip nicht anders als ein Computer. Der MIT-Professor Marvin Minsky, einer der „Väter“ der KI-Branche, sieht deren Aufgabe denn auch nicht in der Entwicklung „großer, nützlicher, aber wenig tiefgründiger praktischer Systeme“¹ — dies überläßt er der „Computerwissenschaft“ —, sondern in der Verbreitung der KI-Ideologie, die man in folgender These zusammenfassen kann: Da der menschliche Geist grundsätzlich wie ein Computer funktioniere, könne man menschliches Denken durch ständig verbesserte Programme nicht nur in immer größerer Näherung simulieren, sondern schließlich das menschliche Gehirn durch künstliche, hochkompliziert vernetzte Systeme ganz und gar ersetzen. Da jedoch die heute verfügbaren Demonstrationsmodelle sogenannter „neuronaler Netze“ nicht sehr beeindruckend wirken, verfielen Minsky und seine Anhänger zunehmend auf Science-fiction, um ihre Vorstellungen zu veranschaulichen.

So veröffentlichte Minsky 1992 zusammen mit Harry Harrison das Buch *The Turing Option*. Die Handlung des vergriffenen Romans ist im Internet in einer Rezension wiedergegeben:

„Im Jahre 2023, hat Brian Delaney, der für Megalobe arbeitet, gerade einen Durchbruch bei der KI geschafft, als irgendjemand den Diebstahl seiner Forschungsarbeiten bewerkstelligt und alle Beteiligten ermordet. Brian allein überlebt, aber ein Geschoß hat einen Großteil seines Gehirns zerstört. Der Neurochirurg Erin Snarebrook baut unter Verwendung von Brians eigenen Forschungsergebnissen einen fortgeschrittenen Computer in sein Gehirn ein, der die Nervenwege wieder zusammenführt und den Zugang zu Erinnerungen bis zum Alter von 14 Jahren ermöglicht. Brian lernt, sich mit dem CPU zu verkoppeln, und heruntergeladene Datenbanken werden Teil seines Gedächtnisses. Während die Armee ihn aus Sicherheitsgründen fast wie einen Gefangenen abschirmt und nach den Tätern sucht, baut der neue, verbesserte Brian eine neue, verbesserte KI namens Sven. Inzwischen entdeckt eine kriminologische KI namens Dick Tracy erste Spuren, die auf die Urheber des Überfalls hinweisen. Dann integriert sie sich mit Sven und bringt ein neues Produkt hervor:

einen Roboter-Gärtner, der mit Brians KI-Code programmiert wird. Brian findet in seinem Programm einen Schlüsselhinweis auf den Ort, wo sich seine Möchte-gern-Mörder aufhalten, und bewerkstelligt die Flucht von Sven und sich selbst. Sie fahren in Brians Heimat Irland, und dann stellt Brian fest, daß er sich direkt mit Sven verkoppeln kann. Sobald er den Auftraggeber des Verbrechens gefunden hat, enthüllt er der Welt Svens Existenz — and setzt als freier Mann seine Arbeit fort.“²

Dies ist nun keineswegs eine belletristische Abreaktion in selbstironischer Absicht, sondern die Darstellungsform seiner ideologischen Botschaft. Es wird in Science-fiction gekleidet, was der Verfasser auch in anscheinend sachlichen Veröffentlichungen schreibt. So heißt es 1994 in dem Papier *Will Robots Inherit the Earth?* (Werden Roboter die Erde erben?) unter der Zwischenüberschrift „Ersetzung des Gehirns“:

„Angenommen, wir wollten eine Maschine wie das Gehirn kopieren, die eine Billion Bestandteile hat. Heute ginge so etwas nicht... In künftigen Jahrzehnten werden neue Herstellungstechniken es möglich machen... Das Gebiet der ‚Nanotechnologie‘ zielt darauf ab, Material und Maschinen zu bauen, indem jedes Atom und Molekül genau dort hingetan wird, wo man es haben will...“³

Inhalt

Der Kult um die „Künstliche Intelligenz“	3
John von Neumanns „Künstliche Intelligenz“ – „pattern card“ des 20. Jahrhunderts?	12
Norbert Wiener: Kybernetik und soziale Kontrolle im Cyberspace	17
Wissen oder Computer	22