

Michael Herczeg

Schwerpunkt „Computing der Zukunft“

Mensch-Maschine-Beziehung

Die IT-Realität hat die Sciencefiction überholt

Der Computer vermischt sich mit den Gegenständen des Alltags, virtuelle und reale Welten verschmelzen. Über die Qualität der dabei entstehenden Umgebung entscheidet aber weiterhin der Mensch.

Die größte Herausforderung des Menschen ist immer die Schöpfung seiner selbst gewesen. Das Material liefert die Technologie. War es Lehm, um den Golem zu schaffen, so sind es digitale Schaltungen, auch Computer genannt, die unser Verhalten und unseren Verstand modellieren sollten. Kriterium ist dabei nicht die Frage, ob ein solches System rechnen kann, sondern ob es in der Lage ist, mit Menschen zu kommunizieren. So ist der Turing-Test entstanden, bei dem Menschen entscheiden, ob ihr Kommunikationspartner Mensch oder Maschine ist. Je schwerer die Antwort fällt, desto stärker stellt sich die Frage, was wir eigentlich in Gestalt des Computers geschaffen haben, auch bezüglich ihres Aussehens.

War es lange klar, wie Computer aussehen, sind sie inzwischen kaum von anderen Apparaturen zu unterscheiden. Sie stellen sich so dar, wie wir es uns wünschen. Dies resultiert daraus, wie wir mit dem Computer interagieren oder kommunizieren wollen. Der Rechner war zwar schon immer Medium, inzwischen ist er auch in der Lage, praktisch unsichtbar zu werden: Er kann eine beliebige Gestalt annehmen, etwa die eines Mobiltelefons oder die eines Autos. Mit Computern läßt sich heute nicht nur kommunizieren, man kann sich sogar in sie hineinsetzen. Gelegentlich sind sie da, ohne dass wir eine Gestalt erkennen. Intelligente Räume beobachten uns und schaffen Sicherheit, Behaglichkeit oder Kubrick Odysee läßt grüßen, das Gegenteil.

Unter dem Begriff der Virtuellen Realitäten sind Computersysteme geschaffen worden, die uns die Freiheit geben, Künstliches, oft physikalisch gar nicht Mögliches, zu modellieren und zu erleben. In digitalen Designräumen konstruieren wir Autos, die - bevor sie das Licht der realen Welt erblicken - als virtuelle Objekte erprobt werden. Wir kommunizieren nun nicht mehr mit dem Computer, wir interagieren mit virtuellen Welten.

Der Computer hat sich aus der Wahrnehmung geschlichen und projiziert stattdessen vermeintliche Dinge auf die Netzhaut. Diese Methode ist durch den Ausbau motorischer und sensorischer Fähigkeiten beim Rechner wie Riechen, Fühlen, Schmecken durchaus tauglich, uns beliebige Realitäten vorzugaukeln und uns die Begrenzt- und Fremdbestimmtheit der physischen Realität aufzulösen. Dass dies nicht nur ein Potenzial sondern bereits Alltag ist, zeigt das Interagieren von Menschen in den interaktiven Medien.

Jugendliche schaffen es, 40 Stunden fast ohne Unterbrechung in Computerspielen abzutauchen. Auch soziale Beziehungen lassen sich statt in der physischen Welt im Netz erleben. Die Auflösung von Zeit und Raum im Internet erlaubt, weltweit scheinbar unmittelbar zu kommunizieren. Der Computer transportiert das Gesagte oder die Bilder zu den Kommunikationspartnern. Der Raum ist bedeutungslos geworden - implodiert. Der Medienphilosoph Paul Virilio beklagt in seinem Buch Fluchtgeschwindigkeit, dass es kein Abreisen und kein Ankommen mehr gibt. Alles ist potentiell jetzt und hier.

Was passiert, wenn unsere Kommunikationspartner gar keine Menschen mehr sind - oder sein müssen. Wer möchte sich um einen realen Menschen bemühen, wenn er oder sie einen virtuellen konstruieren kann? Der Cyberspace enthält längst Kunstgeschöpfe. Heute noch einfache und wenige, in ein paar Jahren beliebig viele komplexe Avatare - digitale Freunde oder Sklaven. Ist das Realität oder Sciencefiction? Die Realität ist heute bereits phantastischer als viele Sciencefiction-Romane vor 15 Jahren. Wir nehmen es nur nicht wahr. In den nächsten Jahren werden Computersysteme weiter an Multimedialität, Interaktivität und Intelligenz gewinnen.

Ob der Fernseher ein Computer ist oder umgekehrt, ist eine technische Frage - für Konsumenten bedeutungslos. Bedeutungsvoll hingegen ist, wo und wie der bisherige Konsument zum aktiv Beteiligten oder gar zum Produzenten werden kann. Das Internet hat längst gezeigt, dass potenziell jeder dort interagieren und produzieren kann. Die Qualität der Beiträge, der Produktionen bleibt freilich eine Frage der Kompetenzen. Ein Textsystem macht noch keinen Schriftsteller und ein 3D-Animationsprogramm noch keinen Regisseur.

Zwei auf den ersten Blick widersprüchliche Trends werden wir in den kommenden Jahrzehnten erleben. Der erste ist die Vermischung von Realität und Virtualität , der zweite das Abschwören von allem vermeintlich Künstlichen, der Wunsch die wirkliche Realität zu spüren. Auch dieser Weg wird oft in virtuellen Welten aufgehen: man badet künstlichen Meeren, ohne die Wirklichkeit der sie umgebenden Kulturen zu kennen. Beide Trends beziehen ihre Verlockung aus dem Wunsch zur Schöpfung von Welten und Wesen durch fortschreitende interaktive und multimediale Technologie und durch die Flucht aus der so genannten Wirklichkeit. Da diese Entwicklung nicht zu verhindern ist, sollten wir den künftigen Menschen ermöglichen, hinter die Kulissen zu blicken. Dies wird ihnen zumindest prinzipiell die Fähigkeit geben, nicht zwangsläufig die Welten anderer wählen zu müssen und besser zwischen Natur und Artefakt unterscheiden zu können – wenn sie es wollen. Die heutige Familie und Schule tragen wenig zu dieser Kompetenz bei. Es muß nicht verwundern, dass junge Menschen in ihrer noch wenig differenzierten kognitiven Wahrnehmung den Unterschied nicht verstehen und auch nicht mehr unterscheiden wollen.