

Read me first: Spielanleitung

Anna Tuschling, Andreas Sudmann und Bernhard J. Dotzler

Die hier versammelten Texte verdanken sich einer Art Spiel, nicht mehr, aber sicher auch nicht weniger. Es handelt sich um kurze Dokumentationen erster oder jedenfalls früher Dialoge mit KI, vor allem mit dem System ChatGPT. Wir haben unsere Mitspieler:innen gebeten, den von ihnen festgehaltenen Austausch mit den Systemen, vielleicht auch ihr jeweiliges *inter-esse* daran und darin, nach Belieben zu kommentieren. Unsere Absicht war es nicht, weitreichende Urteile über die erfolgreichen Large Language Models (LLMs) der letzten Generationen oder gar KI als solche einzuholen; um die große These ging es so wenig wie um die kühne Prognose als vielmehr darum, eine mosaikartige Momentaufnahme von der Quatschmaschine, den Quatschmaschinen, der ganzen Quatschmaschinerie zu erhalten. *Quatsch* wird hier verstanden als schlicht wörtliche Übersetzung des *chat* in Chatbot, das eben sprechen, schwatzen, plaudern und quatschen meint.

Im Februar dieses Jahres beschlossen wir daher, experimentell an die Diskussion über die neuen (text-)generativen KI-Implementierungen heranzugehen, und sandten Anfang März einen entsprechenden Call for Papers an eine Reihe von Freund:innen und Kolleg:innen. Diese sollten dann den weiteren Verlauf der Texteinwerbung bestimmen, indem sie sich ihrerseits an je eine:n Bekannte:n wandten, die oder der eine weitere Person ansprach usw. Teilweise wurden auch Einzelbeiträge erbeten; teilweise ergaben sich keine längeren Ketten – die Obergrenze, um einen zeitnahen Rücklauf sicherzustellen, war auf fünf Kettenglieder festgelegt. So reichen die Auswahlmechanismen für die Entstehung dieses Bandes von der direkten Anfrage über die Serien- bzw. Kettenbriefe bis hin zum Flurfunk und den Empfehlungen Dritter. Bewusst war möglichst wenig Steuerung im Spiel, um vielmehr zu sehen, welche Kreise das Spiel von alleine zieht. Auch jedes Zwischenglied wusste ja nur um das nächste, aber schon nicht mehr das übernächste Glied. Auf Ende Mai 2023 war der Eingang der letzten Beiträge terminiert. Bis auf die Länge, oder richtiger: Kürze gab es sonst keine genaueren Vorgaben für die Mitspieler:innen. Im Wortlaut gab der CfP den Autor:innen folgendes an die Hand:

Einschätzungen der Grenzen und Möglichkeiten von KI veralten jetzt quasi im Moment ihrer Implementierungen. Uns interessiert in diesem Projekt daher weniger, was die KI kann oder nicht kann. Uns fällt hingegen die Fragelust und Fragewut auf, die mit dem Erstarken der KI einhergeht. Und je mehr wir die KI mit Fragen bombardieren, desto mehr scheint sie sich auch zu verändern. Schon jetzt bekommen wir von ihr auf bestimmte Prompts anderen Output als im

Dezember 2022. Wir finden es bedauerlich, dass diese fortlaufenden Transformationen außerhalb der Systeme selbst kaum sichtbar werden und sich ergo schlecht beobachten und festhalten lassen.

Wir wollen deshalb die QUATSCHMASCHINE dokumentieren: Bonmots, Fehler, Kluges, Gequassel, Unheimliches und in Maßen Langweiliges aus Euren ersten bzw. frühen Dialogen mit den Sprachmodellen. Wir bitten Euch um maximal dreiseitige Kurzberichte über Eure initialen Gespräche mit der KI (besonders ChatGPT, aber auch andere Systeme), die Ihr dann an Kolleg:innen und andere Diskussionspartner:innen Eurer freien Wahl weiterreichen mögt. Die Berichte sollten auch Zitate (also die Copy & Paste-Wiedergabe von Dialogen) enthalten, sich aber nicht unbedingt darauf beschränken. Zudem erbitten wir von Euch ein kurzes Statement am Anfang oder Schluss des Kurzberichtes. Hierbei geht es uns weniger um große Thesen oder Prognosen, sondern um Eure Charakterisierung der »Quatschmaschinerie« und Eurer Interesse. Gerne könnt Ihr auch Eure Praktiken der KI-Nutzung beschreiben, auf die schon Joseph Weizenbaum hinwies.¹ Für ihn war es bekanntlich ein großes Rätsel, warum sein einfaches Sprachmodell ELIZA weiterhin als Gesprächspartner:in attraktiv blieb, nachdem sie als Maschine enttarnt wurde.

Das Kommunikationsangebot »Du kannst mich alles fragen« ist entweder vermessen oder naiv oder beides zugleich. Meist wird es als Angebot größtmöglicher sozialer Offenheit verstanden, deren Form jedoch konventionell mikro-reguliert werden soll. Seit Kurzem wurde das Versprechen technisch neu realisiert, man könne eine Entität – webbasierte Sprachmodelle – (fast) alles fragen, was man will. Die QUATSCHMASCHINE ernährt sich von diesem Versprechen. Der Geschichte moderner Computer mangelt es nicht an Metaphern, die hier nicht wiederholt werden müssen. (Anm.: Second Self (Turkle), Denkmaschine, Elektronengehirn sind nur einige wenige. Nimmt man den Bereich der Vernetzung von Computern hinzu, werden es ungleich mehr.) Allein die personifizierten Sprachsysteme wie Eliza haben eigene Deutungsdiskurse, die ihre gender-, kultur-, theater-, therapie- und computerhistorische Wirkung betreffen. (Anm.: Auf Lickliders und Taylors diplomatischen OLIVER, der unerwünschte Kommunikation besser als der SPAM-Filter handhabt und abblockt, warten wir immer noch: Licklider, Joseph Carl Robnett und Robert William Taylor: »The Computer As a Communication Device«, *Science and Technology* 76 (1968), S. 21–38.) Die QUATSCHMASCHINE begreifen wir nicht als neuen Beitrag zu diesen Diskursen, sondern als experimentelle Momentaufnahme einer mediengeschichtlichen Passage.

Bei der QUATSCHMASCHINE handelt es sich im Übrigen nicht um eine Fremdzuschreibung, sondern um eine (freilich saloppe) Übersetzung von chat, chatten. Auch bejahte ChatGPT die Frage danach, ob es eine QUATSCHMASCHINE sei, am 27. Februar 2023 auf folgende Weise:

»Als künstliche Intelligenz bin ich in der Lage, auf Anfragen zu antworten und Fragen zu beantworten, aber ich kann auch Spaß machen und humorvolle Antworten geben. Insofern könnte man mich als eine Art Quatschmaschine betrachten, da ich in der Lage bin, sinnvolle Antworten zu geben, aber auch dazu fähig bin, humorvolle oder sinnlose Antworten zu generieren, wenn es angebracht ist. Allerdings ist mein Ziel immer, so hilfreich wie möglich zu sein und auf eine angemessene Weise zu kommunizieren.«

1 Weizenbaum, Joseph: *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1977.

Die so zustande gekommene Sammlung von „Gesprächen“ mit KI kann und will freilich in keiner Weise repräsentativ sein. Man bedenke nur, dass die Seite, über die das System im Internet zugänglich ist, schon fünf Tage nach ihrer Veröffentlichung am 30. November 2022 über eine Million Mal aufgerufen worden sein soll.² Dennoch blitzt in den folgenden Dialogen und Kommentaren womöglich allgemein Interessantes auf. Daher der Versuch, sie strikt dokumentarisch wiederzugeben. Bis auf wenige Vereinheitlichungen wie Seitenspiegel und Kopfzeilen sind alle Beiträge, so gut es ging, in der Form abgedruckt, in der sie eingereicht wurden – also: unter weitestmöglicher Wahrung ihres typographischen Erscheinungsbilds und sonstiger Gestaltungsmerkmale wie Icons, Screenshots etc., sowie vor allem ohne die sonst übliche Nachkorrektur. Dass im wiedergegebenen maschinellen Output nichts verbessert wurde, verstand und versteht sich von selbst. Aber auch darüber hinaus werden mit Absicht alle die Typos und anderweitigen Fehler unverändert wiedergegeben, wie sie längst zur Realität dieser Art von Kommunikation und Textproduktion (texten, mailen, chatten...) gehören.

An dieser Stelle verdienen deshalb Dagmar Buchwald und Luisa Bott, als wichtige Mitakteurinnen auf Verlagsseite genannt zu werden. Sie mussten nicht erst lange überzeugt werden, dass die Texte so abgedruckt werden sollten, wie sie sind. Und ohne Christine Fraunhofer gäbe es keine dennoch gewollte Einheit, genannt Buch, welches sie behutsam aus den vielen Einzeldokumenten in docx-, pdf-, txt- und anderen Formaten zusammengefügt hat. Unser Dank geht an sie alle wie an alle Mitspieler:innen – nicht zuletzt für die Schnelligkeit, die es brauchte, obwohl oder weil Bücher wie dieses immer schon „zu spät“ erschienen sein werden, indem die KI sich tatsächlich *nonstop* verändert.

Bochum, Bonn und Regensburg im Juni 2023

2 HNF-Blog, 30.05.2023: „Am 30. November 2022 startete die in San Francisco ansässige Firma OpenAI die Internet-Seite chat.openai.com. In fünf Tagen wurde sie von einer Million Menschen aufgerufen, mittlerweile sollen es über hundert Millionen sein.“ <https://blog.hnf.de/die-geheimnisse-von-chatgpt/> (Zugriff: 30.05.2023).

