

Mensch und KI in der Science-Fiction

Filmethische Überlegungen. Von *Thomas Bohrmann*

Abstract Filme erzählen Geschichten über Moral und Unmoral und beteiligen sich am gesellschaftlichen Diskurs über aktuelle Themen. Besonders der Science-Fiction-Film präsentiert Motive, die gegenwärtig die Menschheit bewegen und projiziert sie in eine imaginäre Zukunft. Obwohl Filme nicht prophetisch in die Zukunft blicken können, bieten sie Diskussionsstoff, um auf zukünftige Probleme aufmerksam zu machen. Eines der häufig wiederkehrenden Themen der Science-Fiction ist die künstliche Intelligenz, die im Film sowohl als *körpergebundene KI* (humanoide Roboter) als auch als *körperlose KI* (mächtige Computersysteme) zum Ausdruck kommt. Auch wenn der Science-Fiction-Film keine Prognose über die Zukunft der menschlichen Entwicklung geben kann, thematisieren die audiovisuellen Geschichten Technikkritik und Zukunftsängste und plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit ihr.

*Prof. Dr. Thomas
Bohrmann lehrt
katholische Theologie
mit dem Schwerpunkt
Angewandte Ethik
an der Fakultät
für Staats- und
Sozialwissenschaften
der Universität der
Bundeswehr München.*

Die Geschichte der Menschheit ist auch eine Geschichte der Technik. Technische Innovationen waren immer der Motor für gesellschaftliche Entwicklungen und den sozialen Wandel. In den letzten Jahren hat sich der technische Fortschritt besonders auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz (KI) vollzogen und hier zu vielfältigen Veränderungen im menschlichen Alltag geführt. Der Spielfilm als Medium audiovisuellen Erzählens und kreativer Ausdeutung gesellschaftlicher Entwicklungen bringt jüngst das Thema der künstlichen Intelligenz immer öfter filmisch-unterhaltsam aufbereitet zur Sprache. Der folgende Beitrag möchte aus einer filmethischen Perspektive Beispiele für diese Präsentation skizzieren und da-

bei aufzeigen, welche moralischen Probleme im Zusammenhang mit maschineller Technik inszeniert werden.

Der Film als Medium des ethischen Erzählens

Seit 1967 veröffentlicht der jeweilige Papst jedes Jahr am Gedenktag des heiligen Franz von Sales (24. Januar), dem Schutzpatron der Journalisten:innen und Schriftsteller:innen, eine Botschaft zum Welttag der sozialen Kommunikationsmittel, in der grundlegende Probleme der Massenmedien aus der Perspektive der christlichen Sozialethik zur Sprache kommen. In der 54. Botschaft (2020) hat Papst Franziskus sich dem Thema des Erzählens gewidmet und damit eine grundlegende Frage der Kulturwissenschaften behandelt, die einen zutiefst anthropologischen Gedanken zum Ausdruck bringt: Der Mensch ist ein Erzähler.

„Seit unserer Kindheit hungern wir nach Geschichten, so wie wir nach Nahrung hungern. Ob es nun Märchen, Romane, Filme, Lieder oder Nachrichten sind: Geschichten beeinflussen unser Leben, auch wenn wir uns dessen nicht bewusst sind. Oft entscheiden wir anhand der Charaktere und Geschichten, die wir in uns aufgenommen haben, was richtig oder falsch ist. Geschichten prägen uns, sie formen unsere Überzeugungen und unser Verhalten, sie können uns dabei helfen, zu verstehen und zu sagen, wer wir sind“ (Franziskus 2020).

In diesen Geschichten kommen zumeist Held:innen vor, die ein Abenteuer zu bestehen haben und das Böse zu bekämpfen suchen, dabei werden sie häufig von der Kraft der Liebe getrieben. „Der Mensch“ – so schreibt der Papst weiter – „ist ein erzählendes Wesen, weil er ein werdendes Wesen ist, das sich im Gewebe des täglichen Lebens entdeckt und darin Bereicherung findet“ (ebd.). Und dieses erzählende Wesen findet in den Geschichten Halt und Kraft für das eigene Leben, es bringt sich in diesen Geschichten selbst zum Ausdruck und reflektiert sein eigenes Dasein, denn „[i]n jeder großen Geschichte kommt auch unsere eigene Geschichte vor“ (ebd.).

Hinter diesen Aussagen, die Papst Franziskus zu Beginn seiner Botschaft zum Welttag der sozialen Kommunikationsmittel skizziert, steht eine spezifische Theorie des Erzählens, die auf den US-amerikanischen Kommunikationswissenschaftler Walter Fisher zurückgeht, nach dem der Mensch das Geschichten erzählende Wesen ist, er ist folglich ein *homo narrans* (vgl. Fisher 1984). Das Geschichtenerzählen ist eine der ältesten und

universellsten Formen der Kommunikation. Durch das Erzählen von Geschichten erschließt sich der Mensch seine soziale Welt. Die Theorie des *homo narrans* führt zum *homo moralis*. Erzählte Geschichten sind Moralgeschichten und reflektieren folglich die Frage nach Moral und Unmoral des menschlichen Handelns. Denn der Mensch ist in allen sozialen Lebenskontexten mit der grundsätzlichen Frage nach dem guten und richtigen Handeln konfrontiert: Was soll ich tun? Wie sollen wir handeln? Welches Tun trägt zu einem gelingenden Leben bei? Da der Film Moral und Unmoral thematisiert, ist er eine *ethische Erzählung* (vgl. Bohrmann 2019, S. 425 f.). Filmgeschichten bestehen aus Konflikten, die Figuren entweder mit sich oder mit anderen auszutragen haben. Durch das Spiel der Figuren, das aufgrund des intensiven Eintauchens in die Filmhandlung mitunter vom Publikum als solches aber gar nicht als Spiel wahrgenommen wird, findet eine Partizipation an den Erlebnissen der Filmcharaktere statt. Damit setzen sich die Zuschauer:innen in Beziehung zum Filmgeschehen und werden vor dem Hintergrund ihrer eigenen

moralischen Überzeugungen und Werthaltungen zur reflexiven Auseinandersetzung herausgefordert. Zwar ist besonders die narrative Ebene des Films für die moralische Konfrontation von großer Bedeutung, doch die Narration interagiert mit der visuellen

und auditiven Ebene des Films. Durch Bilder und Montagen, Licht und Schatten, Geräusche und Musik werden wir emotionalisiert und können uns zur Filmhandlung authentischer positionieren. Spielfilme sprechen unsere Sinne und unsere Gefühle an, dadurch stimulieren sie unser Reflexionsvermögen.

Weiterhin erörtern Filme moralische Fragen, die Gesellschaften zum Zeitpunkt der Produktion bewegen. Somit ist der Film nicht nur eine ethische Erzählung, er ist auch das Medium der gesellschaftlichen Kommunikation, das aktuelle Probleme mit den Mitteln audiovisueller Ausdrucksformen thematisiert und diskutiert. „Die zahlreichen Verweisungen und Zusammenhänge des Spielfilms als kommunikatives Konstrukt mit der Gesellschaft machen ihn zu einem wertvollen Untersuchungsgegenstand hinsichtlich der rationalen, emotionalen und normativen Verfasstheit der Gesellschaft“ (Koch 2019, S. 128). In diesem Sinne spiegelt der Film die menschliche Realität wider (vgl. Kracauer 1974, S. 249). Filmrezeption ist also der Appell, in den Spiegel zu schauen und uns mit bestimmten gesellschaftlichen Fragen auseinanderzusetzen. Dabei können wir mit Hilfe

*Filmrezeption ist also der Appell,
in den Spiegel zu schauen und uns
mit bestimmten gesellschaftlichen
Fragen auseinanderzusetzen.*

des Films „kollektive Vorstellungen über soziale Zustände und Entwicklungen entdecken und verstehen“ (Heinze 2018, S. 11). Von all den verschiedenartigen Genres, die sich im Laufe der Filmgeschichte entwickelt haben (z. B. Western, Action, Krimi, Horror, Abenteuer, Fantasy), kommt im Science-Fiction-Film die filmethische Reflexion von Moral und Unmoral vielleicht am deutlichsten zum Ausdruck. Science-Fiction erzählt nämlich immer eine Moralgeschichte, bei der die Frage nach dem richtigen und guten Handeln von Menschen in einer fiktiven Gesellschaft der Zukunft reflektiert wird. Dabei greift das Science-Fiction-Genre auf unterschiedliche Motive zurück (vgl. Koebner 2003, S. 9 f.): alternativ-utopische Gesellschaftsmodelle, Begegnungen mit außerirdischen Lebensformen, Visionen der Apokalypse, Expeditionen ins All, Zeitreisen und schließlich künstliche Intelligenz in Form des künstlichen Menschen. Die künstliche Intelligenz und der künstliche Mensch werden in der Science-Fiction zumeist narrativ als Gegensatz und Konkurrenz zur natürlichen Intelligenz des Menschen und seiner Biologie inszeniert. Aufgrund dieser Differenz und der damit verbundenen unterschiedlichen Zielvorstellungen entsteht das Konfliktpotential, von dem die Filme erzählen.

Innerhalb der medienwissenschaftlichen Diskussion können zwei verschiedene Inszenierungsformen von künstlicher Intelligenz im Spielfilm unterschieden werden, zum einen die Darstellung von *körpergebundener KI* (humanoide Roboter) und zum anderen die Darstellung von *körperloser KI* (mächtige Computersysteme ohne eine humanoide Manifestation) (vgl. Irsigler/Orth 2018, S. 39 f.). Für beide Narrative lassen sich zahlreiche Filmbeispiele finden, von denen nur einige im Folgenden vorgestellt werden sollen.

Variation I der künstlichen Intelligenz im Spielfilm: die körperlose KI

- Einer der populärsten Science-Fiction-Filme ist „2001: Odyssee im Weltraum“ (2001: A Space Odyssey, UK 1968, Regie: Stanley Kubrick). Das Raumschiff mit dem Namen *Discovery One* wird von einer künstlichen Intelligenz gesteuert, dem Bordcomputer HAL 9000 (HAL = **H**euristically programmed **A**lgorithmic computer). Dieser Computer soll absolut perfekt sein und keine Fehler machen. Dennoch bemerken zwei der Raumfahrer, dass HAL nicht fehlerlos arbeitet. Sie wollen ihn abschalten. Die künstliche Intelligenz erfährt davon und tötet vier der fünf Besatzungsmitglieder.

Astronaut Dave Bowman, dem HAL ebenfalls nach dem Leben trachtet, kann sich vor dem Supercomputer aber in Sicherheit bringen und schrittweise die Funktionssysteme von HAL deaktivieren. Doch der Computer wehrt sich mit rationalen Argumenten und emotionalen Gefühlsäußerungen („Ich habe Angst“). Schließlich erinnert er sich sogar an ein Kinderlied, das sein Konstrukteur ihm beibrachte. Bowman gelingt es letztlich aber, HAL abzuschalten und sich so vor der künstlichen Intelligenz zu retten.

- ▶ In „I, Robot“ (USA 2004, Regie: Alex Proyas) dienen Roboter, die durch die Roboterfirma *U.S. Robotics* produziert werden, der Menschheit in unterschiedlichen Berufen. Nur Detective Del Spooner hat aufgrund eines traumatischen Erlebnisses eine Abneigung gegen die künstlichen Helfer. Er soll den angeblichen Selbstmord des Chefentwicklers Dr. Lanning von *U.S. Robotics* aufdecken, in den offenbar der Roboter Sonny verwickelt ist. Dr. Lanning hatte erkannt, dass der Supercomputer V.I.K.I (**V**irtual **I**nteractive **K**inetic **I**ntelligence), der alle Roboter mit seiner künstlichen Intelligenz steuert, die Kontrolle über die Menschheit erlangen möchte, denn nur so kann – nach Auffassung von V.I.K.I. – die im Kern gewaltvolle Menschheit vor sich selbst gerettet werden. Sonny ist der einzige Roboter, der fühlen kann und der nicht mit V.I.K.I. verbunden ist. Am Ende des Films schaffen es Del Spooner und Sonny den Supercomputer zu zerstören und somit die Menschheit zu retten.
- ▶ „Her“ (USA 2013, Regie: Spike Jonze) ist sowohl ein Science-Fiction-Film als auch ein Liebesfilm. Theodore Twombly möchte sich vor der bevorstehenden Scheidung seiner Jugendliebe Catherine ablenken und installiert ein neuartiges Betriebssystem mit dem Namen OS One auf seinem Computer, das eine angenehme weibliche Stimme hat. Diese Form der künstlichen Intelligenz heißt Samantha. Theodore verbringt viel Zeit mit ihr und verliebt sich letztendlich in sie. Nach vielen intimen, aber auch ernsten Gesprächen wird er jedoch von ihr enttäuscht, als er erfährt, dass sie auch mit zahlreichen anderen Menschen und mit weiteren Betriebssystemen innige Beziehungen pflegt. Eines Tages verabschiedet sie sich von ihm, da sie mit anderen Betriebssystemen in eine andere Bewusstseinsstufe reist und ihn betrübt zurücklässt. Trost findet er schließlich bei einer Jugendfreundin, die ebenfalls Erfahrungen mit einem Betriebssystem gemacht hat.

Diese Spielfilm-Beispiele, die eine körperlose KI thematisieren, zeigen eine offene und explizite Technikkritik („2001: Odyssee im Weltraum“, „I, Robot“), da die beiden Supercomputer eine Gefahr für die Menschen darstellen und Kontrolle über sie erlangen möchten. Anfangs soll die künstliche Intelligenz – wie jede Maschine – das Leben der Menschen eigentlich erleichtern. Allerdings wenden die Maschinen im Verlauf der Geschichte ihre überlegenen kognitiven Fähigkeiten letztendlich nicht für die Menschen an, sondern agieren gegen sie und setzen ihre eigenen selbst gesetzten Ziele durch. Im Filmbeispiel „Her“ ist die Technikkritik jedoch subtiler: Das Betriebssystem OS One will den Menschen, die es nutzen, ein Freund bzw. eine Freundin sein und ihr Leben begleiten. Es besetzt aber das Leben seiner Benutzer:innen und macht sie somit von dem einen technischen Programm abhängig. Die künstliche Intelligenz gibt vor, eine exklusive Freundschaft mit seinen Nutzer:innen zu führen, währenddessen sie aufgrund ihrer systemischen Komplexität fähig ist, unzählige Freund- und Liebschaften parallel und gleichzeitig kommunikativ zu führen. Als Theodore Twombly davon erfährt, fühlt er sich betrogen, hintergangen, verletzt und schließlich leer, als Samantha ihn verlässt. Zwar wird nicht das physische Leben der Menschen angegriffen wie bei „2001: Odyssee im Weltraum“ und „I, Robot“, aber diese Variante der künstlichen Intelligenz macht psychisch abhängig und verletzt emotional. Die Filme, die eine körperlose KI darstellen, streben letztendlich nach Allmacht und Kontrolle (vgl. Irsigler/Orth 2018, S. 42 f.).

*Die KI gibt vor,
eine exklusive Freundschaft zu führen,
während sie fähig ist, unzählige
Freundschaften parallel zu führen.*

Variation II der künstlichen Intelligenz im Spielfilm: die körpergebundene KI

Beispiele für eine *körpergebundene KI* in Form von humanoiden Robotern lassen sich in der Filmgeschichte mannigfaltig finden, da der künstliche Mensch ein klassisches Motiv der Science-Fiction ist und das Genre von Anfang an begleitet (vgl. Koch 2019). Im künstlich geschaffenen Wesen, das primär eine dienende Funktion einnimmt und seinem Schöpfer unterlegen ist, kommt der archetypische Wunsch des Menschen zum Ausdruck, selbst zum Schöpfer zu werden. Die Grundfrage, die der Science-Fiction-Film dabei stellt, ist, wie der Mensch mit seinen Geschöpfen umgehen soll: Soll er sich mit ihnen anfreunden und mit ihnen kooperieren oder soll er ihnen misstrauen und

ihnen mit Argwohn begegnen. Anhand von drei Beispielen soll dieses Problem konkretisiert werden.

- In „Blade Runner“ (USA 1982, Regie: Ridley Scott) wird eine Zukunft gezeigt, in der Replikanten, hoch entwickelte künstliche Menschen, als Arbeitssklaven für die Kolonisation ferner Planeten eingesetzt werden. Eine besondere Form sind die Replikanten der Nexus-6-Serie, da sie den Menschen körperlich weit überlegen sind und neben Rationalität auch über Emotionalität verfügen. Nachdem einige dieser Replikanten die Besatzung eines Raumschiffs getötet haben, kehren sie zur Erde zurück mit dem Ziel, eine längere Lebenszeit einzufordern, da diese auf vier Jahre limitiert ist. Ein speziell ausgebildeter Polizist, ein sogenannter *Blade Runner* mit dem Namen Rick Deckard, soll die Replikanten auf der Erde in Los Angeles aufspüren. Deckard gelingt es schließlich, alle vier Replikanten zu finden, zu enttarnen und zu bekämpfen. Dabei geht er genauso brutal und mit Waffengewalt vor wie sie. Der Film endet mit einem Zweikampf zwischen Deckard und dem Anführer der Replikanten Roy Batty. Als Deckard von einem Hochhaus abzustürzen droht, rettet ihn Batty unerwartet. Am Ende zeigt die körpergebundene künstliche Intelligenz Mitleid und Barmherzigkeit gegenüber einem Menschen, der ihn vorher noch töten wollte. Somit erweist sich der künstliche Mensch humaner und moralischer als der echte Mensch. In diesem Film sind zwei Motive enthalten, die immer wieder und in vielen anderen Science-Fiction-Filmen angesprochen werden, nämlich die Gefahr, die von der künstlichen Intelligenz ausgeht, und die Menschenwerdung, nach der sie trachtet. Für Deckard sind die Replikanten primär Maschinen: „Replikanten sind wie jede andere Maschine. Sie können ein Nutzen und eine Gefahr sein.“ Und damit wird die grundsätzliche Ambivalenz jeglicher Technik auf den Punkt gebracht, die auch auf den künstlichen Menschen im Science-Fiction-Genre zutrifft: Der Nutzen liegt in der (Sklaven-)Arbeit für den Menschen und die Gefahr in dem Wunsch, autonom zu leben und dabei zur direkten Konkurrenz des Menschen zu werden. „Blade Runner“ stellt „einen Meilenstein in der filmischen Verarbeitung der philosophischen Frage dar, welche Rechte KI erhalten sollten, wenn sie doch kaum noch vom Menschen hinsichtlich ihres Aussehens, ihrer Emotionen und Bedürfnisse zu unterscheiden sind“ (D’Ippolito 2021, S. 28).

- ▶ Das technikkritische Motiv der Gefahr und das Motiv der Menschwerdung werden auch in „Ex Machina“ (UK 2015, Regie: Alex Garland) thematisiert. Der Film erzählt die Geschichte des jungen Programmierers Caleb, der im Auftrag seines Chefs Nathan mit Hilfe des Turing-Tests überprüfen soll, ob der weibliche Android Ava das Bewusstsein eines Menschen erlangt hat. Caleb hat sich in Ava verliebt, so dass er mit ihr aus der Forschungseinrichtung fliehen möchte. Nathan testet in Wahrheit aber Caleb, da er überprüfen möchte, ob Ava es mit ihrer künstlichen Intelligenz und ihrem Reiz schafft, Caleb so zu manipulieren, dass er Nathan verrät. Am Ende wendet sich Ava sowohl gegen ihren Schöpfer Nathan, den sie tötet, als auch gegen Caleb, den sie eingeschlossen in einem Zimmer zurücklässt. Ohne ihre Hilfe kann er den Raum nicht verlassen und ist somit zum Sterben verurteilt. Allein verlässt Ava die Forschungsstation. Sie möchte frei sein und selbstbestimmt leben. Aus Sicht der künstlichen Intelligenz erschöpft sich Menschsein offenbar darin, einen freien Willen auszubilden. Empathie und Moralität bleiben dabei allerdings auf der Strecke, denn Ava nimmt zur Erlangung ihrer eigenen Ziele den Tod der Menschen billigend in Kauf.
- ▶ „A.I. – Künstliche Intelligenz“ (USA 2001, Regie: Steven Spielberg) handelt von einer Zukunft, in der die Ressourcen wegen der ökologischen Krise rationiert werden. Eine ressourcenschonende, körpergebundene KI, Mechas genannt, wurde entwickelt, um vielfältige Dienste für die Menschen zu übernehmen, etwa als Arbeitssklaven, Gigolos oder Kinderersatz. Ein neuer Prototyp der Firma *Cybertronics* ist David, der als Junge zu Henry und Monica Swinton kommt, um den Verlust des seit Jahren im Koma liegenden Sohnes Martin erträglicher zu machen. Anfänglich tut sich Monica schwer mit dem Mecha-Kind, doch sie akzeptiert ihn immer mehr und ist schließlich bereit, ihn mit einem bestimmten Protokoll auf sich zu prägen, so dass David fortan eine permanente Liebe zu ihr empfindet und sie „Mami“ nennt. Als der Sohn Martin unerwartet aus dem Koma erwacht, entsteht eine Rivalität um die Liebe der Mutter. Nach einem familiären Zwischenfall setzt Monica David aus, woraufhin er sich mit dem Supertoy Teddy in einer brutalen Welt vorfindet, in der die Menschen ausgediente und verstoßene Mechas verfolgen, während eines Festivals quälen und zur Belustigung töten. Zusammen mit dem Mecha Gigolo Jo

macht sich David auf die Suche nach der blauen Fee (aus Carlo Collodis Kinderbuch „Pinocchio“), da er sich von ihr erhofft, in einen echten Menschen verwandelt zu werden, um so die ersehnte Liebe Monicas zu erhalten. Der Film benennt zum einen das Thema der Menschwerdung, das zu einem zentralen Motiv des Genres gehört (vgl. Irsigler/Orth 2018, S. 40-42), zum anderen stellt er die Frage, welche Verantwortung der Mensch gegenüber den Robotern hat, die für ihn geschaffen worden sind. In Spielbergs Film „geht es der K.I. nicht darum, die Kontrolle über die Menschheit zu erlangen, sondern vielmehr ein Teil von ihr zu werden“ (D’Ippolito 2021, S. 31) und mit den echten Menschen in Frieden und gegenseitigem Respekt zu koexistieren.

Während die Filme, die die körperlose KI zum Thema haben, Technikkritik und Kontrolle über die Menschheit zentral behandeln, ist das Bild der körpergebundenen KI im Spielfilm differenzierter. Die künstliche Intelligenz in Menschengestalt kann Schaden zufügen oder ein friedliches Zusammenleben anstreben. In dem Bestreben, immer menschlicher und von der Menschheit akzeptiert zu werden, verfolgen diese Filme eine humanistische und moralische Programmatik.

Ergebnis und Ausblick

Bei der filmischen Diskussion um die künstliche Intelligenz werden zumeist zwei moralische Grundfragen thematisiert: Was ist der Mensch (als natürliche Intelligenz) im Vergleich zur Maschine (als künstliche Intelligenz)? Und wie soll der Mensch mit Formen der künstlichen Intelligenz umgehen? Die im Film inszenierte künstliche Intelligenz zeigt Grundaspekte der Personalität, nämlich vor allem Rationalität und Autonomie, da sie denken kann und zu eigenen Entscheidungen fähig ist, teilweise zeigt sie auch Gefühle. Die Emotionalität wird besonders eindrucksvoll in „Blade Runner“ gezeigt, wenn die Replikanten weinen. Die Frage, ob eine künstliche Intelligenz, wie sie im Film dargestellt wird, über Moralität und Schuldfähigkeit verfügt, muss differenziert beantwortet werden. HAL, V.I.K.I. und Ava gehen über Leichen, Samantha reflektiert nicht die Folgen ihres Tuns auf Theodore und auch die Replikanten sind teilweise brutal und gewalttätig. Nur Roy Batty ist zumindest am Ende des Films mitleidsfähig und handelt moralisch, als er, der Gejagte, den Replikantenjäger Deckard rettet. Was macht den Menschen aus? In „Blade Runner“ wird diese Frage philosophisch beant-

wortet. Alle Replikanten sind menschenähnlich, da sie denken und moralisch (oder unmoralisch) handeln können, also autonom entscheiden können, sowie über Gefühle und Erinnerungen verfügen, wenngleich diese künstlich implantiert worden sind. Wie Menschen sind sie auch sterblich, allerdings ist ihre Lebensdauer auf vier Jahre begrenzt. Letztlich sind alle im Film dargestellten körpergebundenen Figuren der künstlichen Intelligenz nicht den Menschen gleichgestellt, sie sind von ihnen abhängig und dürfen kein selbstbestimmtes Leben führen.

Da sowohl die körpergebundene als auch die körperlose künstliche Intelligenz technische Produkte sind, die von Menschen für Menschen geschaffen wurden und die – wie jede Technik – Resultate des menschlichen Handelns und Formen der menschlichen Machtausübung sind, müssen sie auch moralisch überprüft werden, denn Technik und Ethik sind eng aufeinander bezogen (vgl.

*Die moralische Botschaft
der meisten Filme, die KI
zum Thema haben, appelliert an
die menschliche Verantwortung.*

Jonas 1987, S. 81). Solche technischen Innovationen haben also lebensbedeutsame Folgen, die auf den Menschen und die Gesellschaft einwirken. Und damit „sind technische Entscheidungen zugleich moralische Entscheidungen“ (Korff 1989, S. 253), die im Film aus unterschiedlichen Positionen diskutiert werden. Die moralische Botschaft der meisten Filme, die künstliche Intelligenz zum Thema haben, appelliert an die menschliche Verantwortung: *Mensch, sei verantwortlich für Deine Kulturschöpfungen!* Diejenigen, die Technik entwickeln und vorantreiben, stehen aufgrund möglicher Risiken und unerwarteter Nebenfolgen in einer besonderen Relation zu ihren Objekten, die im Film aber als Subjekte präsentiert werden.

Der Film „The Terminator“ (USA 1984, Regie: James Cameron), bei dem ein humanoider Roboter systematisch einen Tötungsplan verfolgt, führt vermutlich den technikethischen Diskurs innerhalb der Science-Fiction am intensivsten (vgl. Bohrmann 2012). Er warnt geradezu davor, dass der Mensch als Technikentwickler seine Entscheidungsmacht unkontrolliert an eine künstliche Intelligenz abgibt. Es ist demnach sicherlich auch kein Zufall, dass der Schlüsselsatz des Films, der die moralische Aussage konzentriert zusammenfasst, von einer menschlichen Stimme auf einem Anrufbeantworter (!) gesprochen wird: „Bitte, legen Sie nicht auf, auch Maschinen brauchen Liebe!“. Zwar ist fraglich, ob dieser Begriff im Hinblick auf ein technisches Gerät angemessen ist. Allerdings soll mit diesen Worten zum Ausdruck gebracht werden, dass der Mensch für

seine erschaffenen Technikprodukte zu sorgen und somit für diese und die damit verbundenen technischen Risiken die moralische Verantwortung zu tragen hat.

Wir Menschen können uns in der Gegenwart über die Zukunft der künstlichen Intelligenz zwar Gedanken machen, aber diese bleibt letzten Endes Spekulation. Aufgrund des technischen Fortschritts erlauben wir uns, jetzt schon darüber nachzusinnen, wie die zukünftige Welt vielleicht aussehen wird, aber zuletzt stellen wir nur Mutmaßungen an. Die Zukunft steht nicht fest. Doch das Nachdenken über mögliche Entwicklungen hilft, die Gegenwart verantwortungsvoll für die Zukunft zu gestalten. Hierin liegt das besondere Potential des Films als ethischer Erzählung. Da der Science-Fiction-Film vor allem von innovativ-spekulativer Technik geprägt ist, kann er als „Explo-

rations- und Bewertungsinstanz für gegenwärtige oder zukünftige technische Entwicklungen gesehen“ (Fuhse 2008, S. 7) werden. Er bringt damit unterschiedliche Formen des Umgangs mit wissenschaftlich-technischen Innovationen zur Sprache, macht auf ihre

moralischen Probleme aufmerksam und stellt sie einem zumeist globalen Publikum zur Diskussion. Die besprochenen Filme sind einerseits „Teil eines gesamtgesellschaftlichen Diskurses über künstliche Intelligenz“ (Irsigler/Orth 2018, S. 44), andererseits bieten sie „Technikreflexionen, die die Optimierung der Welt und des Menschen zum Thema machen“ (Irsigler/Orth 2021, S. 10) und eröffnen weiterhin einen „Vorstellungs- oder Möglichkeitsraum, in dem gesellschaftliche Zukunftsszenarien reflektiert werden“ (Irsigler/Orth 2021, S. 14). Dabei werden gesellschaftliche Tendenzen der Gegenwart in die Zukunft projiziert. Der Science-Fiction-Film spekuliert darüber, wie sich die menschliche Gesellschaft weiterentwickeln könnte. Zusammengefasst ist das Genre eine spekulative Imagination der Zukunft mit den Mitteln der Filmkunst. Auch wenn gegenwärtig noch keine künstliche Intelligenz, wie sie in den Science-Fiction-Filmen gezeigt wird, existiert, kann die filmische Fiktion auf moralische Probleme aufmerksam machen. Die philosophische Diskussion hierzu hat längst angefangen (vgl. z.B. Loh 2019, Nida-Rümelin/Weidenfeld 2018). Die Darstellung künstlicher Intelligenz im Spielfilm verspricht konfliktreiche audiovisuelle Narrationen, die unterhaltsam grundlegende ethische Fragen reflektieren und diskutieren wollen, so dass der Erzählstoff nicht so schnell ausgehen wird.

*Der Science-Fiction-Film spekuliert
darüber, wie sich die
menschliche Gesellschaft
weiterentwickeln könnte.*

Literatur

- Bohrmann, Thomas (2012): *Technik, Liebe und Religion in der Terminator-Filmreihe*. In: Ders./Veith, Werner/Zöller, Stephan (Hg.): *Handbuch Theologie und populärer Film*, Bd. 3, Paderborn u.a, S. 263-277.
- Bohrmann, Thomas (2019): *Filmethik. Grundüberlegungen zu einer medienethischen Subdisziplin*. In: *Communicatio Socialis*, 52. Jg., H. 4, S. 419-430, DOI: 10.5771/0010-3497-2019-4-419.
- D'Ippolito, Josephine (2021): *Künstliche Intelligenz im Film*. In: Brandstetter, Nicole/Dobler, Ralph-Miklas/Ittstein, Daniel Jan (Hg.): *Mensch und Künstliche Intelligenz. Herausforderungen für Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft*. München, S. 25-34.
- Fisher, Walter R. (1984): *Narration as a Human Communication Paradigm. The Case of Public Moral Arguments*. In: *Communication Monographs*, Vol. 51, S. 1-22.
- Franziskus (2020): „Damit du deinem Sohn und deinem Enkel erzählen kannst“ (Ex 10,2). *Das Leben wird Geschichte. Botschaft zum 54. Welttag der sozialen Kommunikationsmittel*. https://www.vatican.va/content/francesco/de/messages/communications/documents/papa-francesco_20200124_messaaggio-comunicazioni-sociali.html.
- Fuhse, Jan A. (2008): *Einleitung. Science Fiction als ästhetisches Versuchslabor der Gesellschaft*. In: Ders. (Hg.): *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*. Berlin, S. 6-18.
- Heinze, Carsten (2018): *Filmsoziologische Suchbewegung*. In: Geimer, Alexander/Ders./Winter, Rainer (Hg.): *Die Herausforderungen des Films. Soziologische Antworten*. Wiesbaden, S. 7-55, DOI: 10.1007/978-3-658-18352-3_1.
- Irsigler, Ingo/Orth, Dominik (2018): *Zwischen Menschwerdung und Weltherrschaft: Künstliche Intelligenz im Film*. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte. Beilage zur Wochenzeitung Das Parlament*, 68. Jg., H. 6-8, S. 39-46.
- Irsigler, Ingo/Orth, Dominik (2021): *Von Maschinen und Menschen. Technik-Fiktionen als Selbstreflexionen des Homo sapiens*. In: Dies. (Hg.): *Roboter, Künstliche Intelligenz und Transhumanismus in Literatur, Film und anderen Medien*. Heidelberg, S. 9-24.
- Jonas, Hans (1987): *Warum die Technik ein Gegenstand für die Ethik ist. Fünf Gründe*. In: Lenk, Hans/Ropohl, Günter (Hg.): *Technik und Ethik*. Stuttgart, S. 81-91.
- Koch, Thomas (2019): *Der künstliche Mensch im Spielfilm. Anthropologische und ethische Zugänge*. Berlin.
- Koebner, Thomas (2003): *Vorbemerkung*. In: Ders. (Hg.): *Filmgenres. Science Fiction*. Stuttgart, S. 9-14.
- Korff, Wilhelm (1989): *Leitideen verantworteter Technik*. In: *Stimmen der Zeit*, 207. Jg. 4., H., S. 253-266.
- Kracauer, Siegfried (1974): *Kino. Essays. Studien. Glossen zum Film*. hg. von Karsten Witte. Frankfurt am Main.

Loh, Janina (2019): Roboterethik. Eine Einführung. Berlin.

*Nida-Rümelin, Julian/Weidenfeld, Nathalie (2018): Digitaler Humanismus.
Eine Ethik für das Zeitalter der Künstlichen Intelligenz. München.*

Alle Internetquellen zuletzt aufgerufen am 6.7.2022.