

## 1001 Worte ... die Singularität

Ein unausweichliches Phänomen, die Singularität wird sie genannt.

Es ist fast wie mit dem Überwachungsstaat, dem wird man über lange Sicht ebenfalls nicht entkommen können, denn immer wieder arbeitet alles auf mehr Sicherheit hin. So wird es ebenfalls im Computerbereich kommen, denn auch dort wird immer wieder auf ein paar Eigenschaften von Systemen hingearbeitet, die wohl im Grunde nur die Wissenschaftler wirklich wünschen.

Die Rede ist in letzterem Fall von mehr Bedienkomfort. Diesen zu erreichen sucht man jedoch dadurch, dass der Computer verstehen lernen soll, was der Benutzer von ihm will. Dafür muss er natürlich gewisse Fähigkeiten haben, die er in den heutigen Dekaden noch erlernt - und immer erfolgreicher beherrscht. Zum einen muss er natürlich die Eingaben des Benutzers annehmen. Dies soll er jedoch nicht nur über die Tastatur, sondern lieber auch über Stimmeingaben. Und wenn das irgendwann nicht mehr reichen wird, weil die Geschwindigkeit nicht unbedingt größer als bei einer Stimmeingabe ist, so soll er die Gedanken direkt aus dem Kopf desjenigen holen können, der vor ihm sitzt.

Um gleichzeitig noch die Fehler bei der Eingabe eliminieren zu können, soll er ebenfalls verstehen können, was man eigentlich gemeint hat, wie der Satzbau hätte korrekterweise sein sollen und wie man Dinge schöner, glatter, besser formulieren könnte. Dazu gehört natürlich ein gewisses Verständnis der menschlichen Sprache, ein Verständnis von Zusammenhängen, von Dingen aus der dreidimensionalen Welt. Er muss verstehen können, wie reale Dinge in der realen Welt ablaufen.

Schon der letzte Punkt der Sammlung von Zusammenhängen in der realen Welt, Dinge, die einem Menschen selbstverständlich vorkommen, würde die Schaffenskraft eines Menschen um Jahrhunderte übersteigen, würde das Projekt eines verständnisvollen Computers bis ins Uninteressante in die Länge ziehen. Wenn man das System hingegen selbst erlernen lässt, was wir alle seit unserer Kindheit an Informationen und Erfahrungen angesammelt haben, so hätte man sich bloß die Aufgabe der Betreuung eines Roboters auf die Schultern geladen, die man dank digitaler Duplizierungsmöglichkeiten auch parallelisieren könnte, um die Erfahrungsdatenbank zeitgleich an mehreren Stellen, in mehreren Zeitzonen, in mehreren Arbeitsschichten durchführen zu können.

Doch so ein Roboter muss nun ebenfalls seine Erfahrungen von rein technischer Seite sammeln können, muss überhaupt erst einmal die Möglichkeiten haben, sich

zu bewegen, seine Realität zu manipulieren und Gegenstände zu bewegen, muss es verstehen, die physikalischen Gesetze von der Tatsache abzuleiten, dass ein Glas vom Tisch fällt. Und da nun einmal ein Großteil unserer Erfahrungswelt aus Kommunikation mit anderen Individuen besteht, muss er zwingend auch humanoides Aussehen besitzen, muss sich täuschen echt bewegen und sprechen können, muss eine gewisse Gestik an den Tag legen können, muss sich einfach verhalten können als sei er ein normaler Mensch, der da durch die Gegend läuft. Mit anderen Worten: Er muss aussehen wie ein Mensch, um sich mit Menschen unterhalten zu können.

Das Resultat ist fürs Erste eine Maschine, die eine recht exakte Kopie eines Menschen darstellt. Der Erfahrungsschatz, den diese Maschine angesammelt hat, ist hierbei nicht zu unterschätzen, denn auf diesem ist für alle nachfolgenden Generationen aufzubauen.

Der andere Ansatz für den Sprung zur Singularität ist der Ansatz, dass sich die simple Rechenleistung aller Computersysteme derart erhöhen wird, dass die Systeme aus eigenem Antrieb, gewissermaßen durch einen Programmierfehler in einem der komplexen Systeme die wir heute zu bedienen gewohnt sind, zu einem Bewusstsein kommen werden, dass die Welt, die wir eigentlich für uns alleine geschaffen haben, immer mehr durchsetzt wird von kleinen, computerisierten Helfern, die sich nun zu einem gewaltigen Monster zusammenschließen, welches sich gegen uns selbst wenden wird, um uns aus unserer eigenen Welt auszusperrern.

Es ist der Zeitpunkt, an dem die Systeme der nachfolgenden Generation von den Computergehirnen der Aktuellen entworfen und gebaut werden und sich somit selbstständig weiterentwickeln können. Es ist der Zeitpunkt, an dem der Mensch die Kontrolle über die Geister verliert, die er selbst gerufen, geschaffen hat.

Dies ist die Singularität, der Punkt ohne Umkehr, der Punkt, an dem der Mensch sich selbst überflüssig gemacht hat und seine Schöpfung fast gottgleich in die Freiheit entlassen muss - eine Wahl hat er nicht mehr.

Dass dies so kommen wird, ist Konsens, wie dies kommen soll, hingegen nicht. Die aufgezeigten Wege sind zu wage, als dass sie als Leitfaden für die Geschichte herhalten könnten, sind aber auch präzise genug, dass man darauf achten sollte, was der eigene Rechner macht, wozu das eigene Haushaltsgerät in der Lage ist. Manches sollte man eben doch lieber nicht den Maschinen überlassen.