

KI in Science-Fiction Filmen

Referatzusammenfassung von Edith Haim

Computer und Maschinen umgeben uns im 21. Jahrhundert im alltäglichen Leben. Sie sind so stark zur Normalität geworden, dass man sie oft weder bemerkt noch hinterfragt. Von einfachen Rechenmaschinen bis hin zu hochleistungsfähigen, vorausplanenden Computern entwickelte sich der technische Fortschritt beständig weiter. Moderne Bestrebungen bemühen sich um das Vorantreiben von künstlicher Intelligenz, in welcher manche die Zukunft der Roboter sehen. Auch ist darin die Hoffnung enthalten, den Menschen vor seinen eigenen, falschen Entscheidungen zu bewahren (vgl. Mainzer, 2016, p. 5).

„Menschen verhalten sich [...] oft irrational, emotional und durch Leidenschaften geprägt, was dazu führt, dass sie das moralisch falsche Handeln wählen.“ (Weber, 2008, p. 6)

Aus diesem Grund werden Roboter in manchen Filmen als die besseren Menschen dargestellt, die unbeeinflusst von Gefühlen nach festgelegten Regeln und Moralvorstellungen handeln (vgl. Weber, 2008, p. 6).

Doch was, wenn die gefühllose Rationalität der Roboter überhandnimmt und zu einem Gegenextrem ausartet? Würden sich die Maschinen gegen ihre menschlichen Schöpfer stellen? Oder ist doch ein friedliches Miteinander möglich?

Die Fragen und Bedenken rund um die Erschaffung künstlicher Intelligenzen (KI) sind zahlreich. Mal werden sie als furchtbare Killermaschinen dargestellt, welche die Menschheit versklaven wollen – mal wieder sind sie eine Hoffnung auf Frieden, wenn der Mensch sich gegenseitig bekämpft und vernichtet (vgl. Weber, 2008, p. 12).

Die technische Entwicklung und ein gesellschaftlicher Diskurs um die Vor- wie auch Nachteile von künstlichen Intelligenzen finden sich in zahlreichen Science-Fiction-Filmen. Seit dem Stummfilm „Metropolis“ aus 1927 kommen Roboter regelmäßig auf die Leinwand. Als einer der ersten Filme des Genres Science-Fiction (SF) beginnt mit diesem Werk die Verschmelzung von Menschen mit intelligenten Maschinen – sei es als Cyborg oder verwechselnd menschenähnlichen Robotern (vgl. Xanke & Bärenz, 2012, p. 38).

Das Referat thematisierte die Fragestellung und das Vorgehen meiner Bachelorarbeit im Fachbereich Kommunikationswissenschaften. Sie trägt zu der Debatte über KI in Science-Fiction-Filmen bei und spezialisiert sich auf die Darstellungsformen der KI als menschlich oder

unmenschlich. Diese Vermenschlichung von KI wurde im bisherigen Forschungsstand eher als Zusatz bei der Beschäftigung mit KI dargelegt. Daher wird die Vermenschlichung bei dieser Arbeit in den Fokus gerückt. Ebenso wird die Wertung der KI als positiv oder negativ betrachtet. Dies soll darüber Aufschluss geben, ob es einen Zusammenhang zwischen Vermenschlichung und Bewertung gibt.

Forschungsfrage und Forschungsannahmen

Folgende Forschungsfrage wird in der Bachelorarbeit ausgearbeitet:

Wie entwickelte sich die Bewertung und Vermenschlichung von KI in Science-Fiction Filmen anhand der Beispiele „Metropolis“ und „I, Robot“?

Als knappe Ergänzung erfolgt ein Vergleich der filmischen Darstellung mit verschiedenen Mythologien. Hieran kann man den Gedanken von der Schöpfung eines künstlichen, nicht-lebendigen und zugleich handelnden Wesens bis weit in die Antike zurückverfolgen. Die Idee von Robotern und KI, wie sie heutzutage verstanden werden, kam erst mit der industriellen Revolution und dem technischen Fortschritt auf (vgl. Xanke & Bärenz, 2012, p. 41). Dennoch ist der Wunsch danach, selbst Schöpfer zu sein, deutlich älter und zahlreich in den Mythologien der Welt vertreten (vgl. Xanke & Bärenz, 2012, p. 37).

Zu der oben genannten Forschungsfrage wurden zwei Forschungsannahmen formuliert.

Annahme 1: In Filmen zu Beginn des SF-Genres wurden KI vorwiegend als negativ und bedrohlich dargestellt. Spätere Filme zeigen zusätzlich zu den Gefahren auch die Chancen von KI auf.

Annahme 2: Die Vermenschlichung von KI nimmt mit moderneren Filmen zu, indem sie zu der Rolle von Akteuren aufsteigen. In älteren Filmen wurden KI mehr als Werkzeuge dargestellt und nicht als eigenständig denkende Charaktere.

An dieser Stelle muss betont werden, dass sich die Beispiele und getroffenen Aussagen über KI ausschließlich auf die westliche Kultur beziehen. In Japan und China etwa zeigt sich eine Tendenz zu durchwegs positiven Einstellungen gegenüber KI, was in starkem Gegensatz zur überwiegenden Technikkritik in westlichen Kulturen steht (vgl. Weber, 2008, p. 19). Aus diesem Grund wurden asiatische Filme bei der Analyse nicht mit einbezogen.

Methodisches Vorgehen

Die Methodik der Bachelorarbeit ist eine qualitative Filmanalyse der Vergleichsobjekte „Metropolis“ und „I, Robot“, zu denen Sequenzprotokolle erstellt werden. Diese sollen dazu

dienen, die Häufigkeit von verschiedenen KI-Typen festzustellen und zu untersuchen, in welchem Kontext sie vorwiegend dargestellt werden. Die Darstellung als positiv oder negativ in einer Situation wird ergänzt durch die Analyse auf eine Rollenveränderung hin.

Für die Auswertung des Sequenzprotokolls und Beantwortung der Forschungsfrage wurden vier zentrale Variablen ausgearbeitet:

1. Bewertung der KI [positiv (P), negativ (N)]
2. Bewusstheit der KI [starkes Bewusstsein (1), kein Bewusstsein (0)]
3. Vermenschlichung der KI [menschlich (M), unmenschlich (U)]
4. Manifestierung der KI [Körper-KI (K), Hyper-KI (H)]

Diese vier Variablen werden in der folgenden Tabelle dargestellt und gegeneinander aufgetragen. Die darin enthaltenen Kürzel (z.B. P1-MK) codieren die oben genannten Variablen. Dieser Code wird dazu verwendet, sich im Sequenzprotokoll der Filmanalyse leichter auszukennen, da man gezielt nach dem Kürzel suchen kann.

Darstellungstypen		Menschlich		Unmenschlich	
		Körper-KI	Hyper-KI	Körper-KI	Hyper-KI
Positiv	Bewusst	P1-MK	P1-MH	P1-UK	P1-UH
	Nicht-Bewusst	P0-MK	P0-MH	P0-UK	P0-UH
Negativ	Bewusst	N1-MK	N1-MH	N1-UK	N1-UH
	Nicht-Bewusst	N0-MK	N0-MH	N0-UK	N0-UH

Tabelle 1: Darstellungstypen von KI

Als Analyseobjekte für das Sequenzprotokoll werden die beiden Filme „Metropolis“ (1927) und „I, Robot“ (2004) hergenommen. „Metropolis“ wurde als älteres Vergleichsobjekt gewählt, da dieses Werk als einer der ersten Science-Fiction-Filme das Thema von Künstlichen Intelligenzen in Menschengestalt aufgreift und problematisiert. „I, Robot“ wiederum lässt sich vielmehr am finalen Punkt der Science-Fiction Entwicklung einreihen. Obwohl dieser Film nicht als momentan modernstes Werk Künstliche Intelligenzen thematisiert, vereint er zahlreiche unterschiedliche Ansätze des vorhandenen gesellschaftlichen und literarischen Diskurses. Mehrere Entwicklungen zu Künstlichen Intelligenzen über das Jahrhundert hinweg werden in dem Film „I, Robot“ nach Buchvorlage von Isaac Asimov zusammengeführt (vgl. Hermann, 2020, p. 108).

Auswertung der Sequenzprotokolle

Darstellungstypen in „Metropolis“ (N = 18)		Menschlich		Unmenschlich	
		Körper-KI	Hyper-KI	Körper-KI	Hyper-KI
Positiv	Bewusst	0	0	0	0
	Nicht-Bewusst	0	0	2	0
Negativ	Bewusst	3	0	0	0
	Nicht-Bewusst	4	0	9	0

Tabelle 2: Darstellungstypen in "Metropolis"

Wertung		
Positiv	2	11 %
Negativ	16	89 %

Vermenschlichung		
Menschlich	7	39 %
Unmenschlich	11	61 %

Bewusstheit		
Bewusst	3	17 %
Nicht-Bewusst	15	83 %

Manifestierung		
Körper-KI	18	100%
Hyper-KI	0	0 %

Tabelle 3: Variablen-Häufigkeit in "Metropolis"

Darstellungstypen in „I, Robot“ (N = 49)		Menschlich		Unmenschlich	
		Körper-KI	Hyper-KI	Körper-KI	Hyper-KI
Positiv	Bewusst	19	2	0	0
	Nicht-Bewusst	1	2	4	1
Negativ	Bewusst	12	3	0	1
	Nicht-Bewusst	0	0	3	1

Tabelle 4: Darstellungstypen in "I, Robot"

Wertung		
Positiv	29	59 %
Negativ	20	41 %

Vermenschlichung		
Menschlich	39	80 %
Unmenschlich	10	20 %

Bewusstheit		
Bewusst	37	75 %
Nicht-Bewusst	12	25 %

Manifestierung		
Körper-KI	39	80 %
Hyper-KI	10	20 %

Tabelle 5: Variablen-Häufigkeit in "I, Robot"

Conclusio

Die Gesellschaft zu Zeiten der Science-Fiction-Anfänge waren geprägt von tiefgreifender Skepsis und Technikangst, was sich ebenso in den Filmen niedergeschlagen hat. Die vorherrschende Tendenz zu negativen Darstellungen wurde erst in späteren Filmen aufgehoben, als die gefürchtete Technik in der Realität bereits weiterentwickelt und etabliert war. In Werken des 21. Jahrhunderts wird eine ausgeglichene Einstellung zu KI vertreten, die positive wie auch negative Aspekte der KI gleichermaßen aufzeigen.

Im Verlauf der Science-Fiction-Filmgeschichte wandelte sich darüber hinaus auch die Menschlichkeit in den Darstellungen von künstlichen Intelligenzen. Wurden sie in manchen Werken als bloße Maschinen ohne Verstand und Bewusstsein dargestellt, erhalten sie in moderneren Filmen allzu menschliche Charakterzüge. Angefangen bei realitätsechten Imitationen des menschlichen Aussehens, verfügen manche Roboter sogar über Emotionen und einen scheinbar freien Willen. Die empfindungslose Maschine, die bloßes Werkzeug der Menschen ist, wird zu einem eigenständigen fühlenden Wesen.

Wie diese Entwicklung in zukünftigen Science-Fiction-Filmen verlaufen wird und – noch wesentlich aufregender – im echten Leben, bleibt spannend zu erwarten.

Literaturverzeichnis

- Hermann, I. (2020). Künstliche Intelligenz in der Science-Fiction: Mehr Magie als Technik. *Von Menschen und Maschinen: Interdisziplinäre Perspektiven auf das Verhältnis von Gesellschaft und Technik in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft*, 3. Retrieved from <https://nbnresolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-67663-1>
- Mainzer, K. (2016). *Künstliche Intelligenz-Wann übernehmen die Maschinen?* : Springer.
- Weber, K. (2008). Roboter und Künstliche Intelligenz in Science Fiction-Filmen: Vom Werkzeug zum Akteur. *Technik und Gesellschaft in der Science Fiction*. Berlin: Lit, 34-54.
- Xanke, L., & Bärenz, E. (2012). Künstliche Intelligenz in Literatur und Film–Fiktion oder Realität? *Journal of New Frontiers in Spatial Concepts*, 4, 36-43.