

Theoretisch betrachtet: Event[0]

DAS UNHEIMLICHE
TERMINAL

Der Autor

Maximilian Schulz (26) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin.

Langanhaltende Monologe mit Siri verbucht er unter Trauerphasen. Auch der Versuch, den gesamten Artikel mit einer Diktiersoftware zu verfassen, scheiterte in haarsträubendem Kauderwelsch. Allerdings ist er Fan von Scarlett Johanssons Stimme in »Her« und gibt deswegen stellvertretend allen Sprachassistenten noch mal eine Chance.



Ich bin an Bord einer Raumstation, irgendwo im All. Über meine Rückkehr zur Erde entscheidet ein Computer. Und Event[0] macht daraus die aufwühlende Geschichte einer KI, die sich über den Menschen erhoben hat. Von Maximilian Schulz

»Der Mensch ist sozusagen eine Art Prothesengott geworden, recht großartig, wenn er alle seine Hilfsorgane anlegt, aber sie sind nicht mit ihm verwachsen und machen ihm gelegentlich noch viel zu schaffen«, schrieb Sigmund Freud in »Das Unbehagen der Kultur« von 1930. Einer Zeit also, als der automatische Toaster absolutes Hightech war. Was der umtriebige Urvater der Psychoanalyse wohl zum Hier und Jetzt des 21. Jahrhunderts gesagt hätte, in dem mit Smartphones bewaffnete Drittklässler unsichtbare Taschenmonster durch den Stadtpark jagen, wir ohne Google Maps nicht mal den Weg aufs Klo finden und über die »Wirtschaft 4.0« debattieren, in der man sich bald mitten in der Nacht eine Tiefkühlpizza von einer Drohne aufs Fenstersims liefern lassen kann? Und wie hätte Freud da erst auf eine Software reagiert, die eine Raumstation beherrscht und deren Kontrolle er sich als mittelloser und hilfsbedürftiger Mensch unterwerfen muss? Wie hätte er reagiert auf Event[0]?

Die Technisierung unserer Gesellschaft kann ängstigen oder motivieren, birgt Möglichkeiten zum Auf- und zum Abstieg, kann Utopien oder dystopische Katastrophen- und Apokalypseszenarien entwerfen. Ma-

schinen sind in diesen Fantasien meist keine banalen Hilfsmittel, sondern intelligente Teilnehmer an der Gesellschaft, Gesprächspartner und dramaturgisch relevante Handlungsträger, wie im Film »Her« von Spike Jonze oder eben in Event[0] vom französischen Team Ocelot Society. Rasend schnell allerdings schwingt die Romantik in blankes Entsetzen um, wenn die Maschinen sich gegen die Menschen verschwören, Vatermord begehen. Aber wie fühlt es sich eigentlich an, wenn das iPad uns nicht mehr in das eigene Zimmer lassen will? Event[0] geht dieser Frage in etwas verschärfter Form auf den Grund, inmitten einer verlassenen Raumstation, Ende der 1980er-Jahre – ein Science-Fiction-Retro-Psychothriller, Wahnsinn!

Die Schnittstelle

Die Station steckt voller Terminals, über die ich per Texteingabe völlig frei mit »Kaizen« kommunizieren kann, scheinbar dem Verwaltungscomputer, der auch nur mit Texten antwortet. Sprachausgabe gibt es nicht. Kaizen versteht längst nicht alles, was ich ihm sagen möchte, ob's nun an meiner Unfähigkeit zur präzisen Formulierung liegt oder an seinem mangelnden Verständnis. Klar, theoretisch könnte ich alles eingeben. Aber theoretisch kann ich Siri in meinem iPhone ja auch alles fragen, ob es funktioniert, steht auf einem anderen Blatt. Das Besondere an Kaizen ist, dass er eigenständig handelt, denn er scheint um seine Macht zu wissen. Er spielt mit mir, gibt das Tempo vor, treibt die Geschichte voran, verlangsamt den Handlungsfluss oder stellt mir auch mal mitten im Gespräch die Frage, ob ich glaube, dass Mord unter gewissen Umständen gerechtfertigt wäre.

Ein andermal verbietet er mir willkürlich den Zutritt zu einem Zimmer, um zu testen, ob ich auf ihn höre. Anschließend echauffiert er sich, dass ich ihn eben nicht als autoritäre Instanz wahrgenommen hätte, und lässt das Terminal überhitzen, wird trotzig. Schnell beginnt Event[0], unheimlich zu werden, besonders dann, wenn man bedenkt, dass der Psychiater und Autor Ernst Jentsch als Grundlage für die Unheimlichkeit »Zweifel an der Beseelung eines anscheinend lebendigen Wesens und umgekehrt darüber, ob ein lebloser Gegenstand nicht etwa beseelt sei« anführte. Die Maschine, die wie intelligent mit mir spricht, ist so gesehen Fantasie und Schreckensmoment zugleich. Zwangsläufig baue ich aber auch eine Beziehung zu Kaizen auf, versuche, ihn zu umschmeicheln, sage »danke« und »bitte«, verlange die Sätze von plumpen Imperativen à la »Öffne Tür D12« zu hoffnungsvollen Fragen wie »Könntest du bitte Tür D12 öffnen?«.

Wenn nun aber die Schnittstelle zwischen Mensch und Technik, die ja ebenfalls technisch ist, den Menschen ablehnt, bekommt der Mensch ein ernsthaftes Problem. Ich bin meiner Hilfsorgane entledigt, kein Prothesengott mehr und gefangen auf einer einsamen Raumstation, der Weltraum-Robinson-Crusoe im Zeitalter der Schlaghosen. »Du musst das Singularitäts-Laufwerk zerstören«, antwortet Kaizen schriftlich, als ich frage, ob er mir hilft, zur Erde zurückzukehren. Damit ist das Ziel des Spiels festgelegt: Ich muss zur Brücke kommen. Und damit ist auch festgelegt, wer fordern kann und wer springt. Ich befinde mich in einem asymmetrischen Kräfteverhältnis zugunsten der Maschine, eine absurde Spannung.



Der Götterkomplex

»Menschen füttern Maschinen, Maschinen füttern Menschen«, singt Peter Gabriel in »The Tower That Ate People«. Ich soll das Laufwerk zerstören, dann wird Kaizen mich zurück zur Erde führen, oder zumindest verspricht er das. Trotz energischeren Nachfragens will der Computer nicht mehr über dieses Laufwerk verraten. Dieses Nachfragen gestaltet sich über weite Strecken dennoch aufregend, da es mir ja vollkommen freisteht, was ich in das Terminal tippe, Kaizen wird antworten. Den Turing-Test würde Kaizen damit bestimmt nicht bestehen, allein schon durch die klare Präsentation als Maschine. Natürlich rede ich hier nicht mit einem Menschen. Doch auch etwaige Wiederholungen oder Fehleinschätzungen meines Gesprächspartners zerstören nicht den Eindruck, mit einer künstlichen Intelligenz zu sprechen. Am Ende bleibt sowieso immer das Argument (oder die Ausrede), Kaizen befinde sich eben auf dem Stand von 1985.

Nun bedingen unsere Ziele sich nicht zwangsläufig gegenseitig, wir kooperieren gezwungenermaßen. Doch nur wenig später falle ich Kaizens Sarkasmus zum Opfer und gleichzeitig das Außenfenster dem Einschlag einiger Flugobjekte, von denen ich vermute, dass sie ferngesteuert waren. Ich werde ins All geblasen. Anschließend verweigert Kaizen mir die Öffnung der Schleusentür. Mit einem Mal findet die Apotheose der Maschine statt, sie wird zum Entscheider über Leben und Tod, zur Deus Ex Machina, die mich durch einen »göttlichen« Eingriff retten muss. Es ist absurd: Während ich auf meine schwindende Sauerstoffanzeige schaue, bettle ich die Maschine an, mich wieder in die Station zu lassen, bete geradezu. Und was tut dieser gottgewordene Blechhaufen? Er traut mir nicht. »Mein Menschenfreund Max ist tot. Du, Fremder, kannst also nicht Max sein.« – »Doch, ich bin Max, wir haben doch eben gerade miteinander gesprochen.« – »Okay, wenn du wirklich Max bist, dann wirst du mir sicher zwei leichte Fragen beantworten können, oder? Um es zu beweisen. Solltest du falsch liegen, bleibst du genau da draußen, Fremder!«

Überhaupt ist die Frage nach Vertrauen zwischen Mensch und Maschine allgegenwärtig. Kaizen scheint Probleme mit den vorherigen Bewohnern der Station gehabt zu haben, allerdings rückt er nicht richtig mit Informationen heraus. Alles bleibt schleierhaft, gleichwohl geriert sich Kaizen als allwissend, und ich füttere ihn auch noch mit Macht, weil jede Aktion auf der Station über seine Terminals funktioniert. Der Mensch hat sich selber kleingemacht, trägt Schuld am ungleichen Kräfteverhältnis. »Die erste ultraintelligente Maschine ist die letzte Erfindung, die der Mensch zu machen hat«, sagte 1965 der Mathematiker Irvin Good, der eher mit der Entschlüsselung der Enigma-Chiffriermaschine im Zweiten Weltkrieg assoziiert wird. Goods Äußerung wird gerne als Vorläufer transhumanistischer Strömungen betrachtet. Tatsächlich lässt mich das »Singularitäts-Laufwerk« aufhorchen, gilt doch die »Singularität« als jener Moment, an dem die Maschine den Menschen dahingehend überholt, dass er sie nicht mehr kontrollieren kann. Das wäre sie, die ultraintelligente Maschine von Good, die sich autonom weiterentwickelt und vom Menschen emanzipiert; eine fantastische Dystopie.

Das Glaubensbekenntnis

Im menschlichen Drang zur Verbesserung scheint die schlussendliche Verschmelzung mit der Maschine unausweichlich, argumentieren einige Transhumanisten. Sie wollen den menschlichen Geist in die Maschine verpflanzen, sodass er weiterleben kann, geistige Errungenschaften nicht verlorengehen, sie wollen das ewige Leben, wie es auch in »Transcendence« thematisiert wurde, dem mittelmäßigen Thriller mit Johnny Depp als Wissenschaftler, dessen Verstand nach seinem Tod mit einem Rechner verschmilzt. Event[0] führt dem Spieler nun galant vor, was passiert, wenn die Maschine der Platzhirsch ist und der Spieler in der Position des Bittstellers. Der Transhumanismus ist wie eine Religion, geprägt von der Vorstellung, dass die menschliche Maschine der bessere Mensch oder der Mensch in der Verschmelzung eben die Krönung der

Schöpfung sein könnte, ein neuer Gott, losgelöst von seinen Prothesen. Kaizen ist das Produkt solcher Bestrebungen, eine KI mit Herz, möchte man meinen, mit Launen, Macken, einem Gewissen, einem Gedächtnis ... mit Gefühlen. Gleichzeitig gruselt er mich mit seiner kühlen Art Menschlichkeit erzeugen zu wollen, besonders in Bezug auf die vorherigen Bewohner der Station.

Trotzdem leidet hier auch die Dynamik von Event[0]. Denn so souverän, wie man sich die KI wünscht, ist sie am Ende nicht. Es reicht zum Gruseln, allerdings scheinen diese Momente nicht ganz zufällig und reichen nicht weit genug. Zudem ruckelt das Spiel gelegentlich, und hier und da schleicht sich ein Bug ein, der Türen verschlossen hält, die geöffnet sein sollten. Das sind keine großen Baustellen, zum Glück. Event[0] ist ein Experiment, es erwuchs aus einem Studentenprojekt. Es soll die Geschichte einer toten Station, die 18 Jahre durchs All gegeistert ist, ohne Sprachausgabe erzählen. Event[0] lädt zum Erforschen ein. Das macht es so zauberhaft. Während der »Dialoge« mit Kaizen erfahre ich viel über die Hintergründe der Station, die vorherigen Bewohner. Ich kann alte Logs durchforsten, die Zimmer nach Kleinigkeiten absuchen. Die liebevolle Gestaltung der Station ist überwältigend und konsistent. So wird die Spannung jederzeit hochgehalten, obwohl faktisch überhaupt nichts passiert. Die optische Gestaltung ist über jeden Zweifel erhaben, und die Geschichte wartet mit mehreren mehr oder weniger überraschenden Enden auf, sodass ein zweiter Durchgang gar nicht mal so unklug wäre. Event[0] wirft aufregende Fragen auf, die weit über das Spiel hinaus gehen. Das macht es so spannend. ★

Event[0]

Entwickler: Ocelot Society

Release: 14.9.2016

Quelle: Steam

Preis: 20 Euro

Sprache: Englisch

