

Personalisierung von Maschinen

Friedrich Lachmayer

*Universität Innsbruck
lachmayer@chello.at*

Schlagworte: Maschinen, intelligente Agenten, autonome Roboter, Rechtstheorie

Abstract: Die zunehmende Computerisierung der Umgebung des Menschen hat auch eine Personalisierung von Maschinen zur Folge. Der Beitrag versucht in Form von provokanten Thesen, diese Problematik sprachlich zu fassen und Anregungen für die weiteren Forschungen zu geben.¹

1. Personale Interpretation und Metaebene

Die Personalisierung des Computers ist nicht so sehr ein Problem der personalen Interpretation von Maschinen, sondern vielmehr ist dies eine Frage der Tabuisierung auf der Metaebene.

2. Variable Interpretationen

Ob ein Element der Realität als Person interpretiert wird oder nicht, hängt davon ab, ob eine solche Interpretation vorgenommen wird. Grundsätzlich kann jedes Element mit jedem Sinninhalt verbunden werden.

3. Sprachabhängigkeit

Die Interpretation, und damit auch die Interpretation als Person, ist sehr eng mit der Sprache verbunden.

4. Sinnbeilegung durch Benennung

Durch die Benennung wird einem Element ein Name beifügt. Dies ist nicht nur ein linguistischer Vorgang auf der Ebene der Syntax, sondern es ereignet sich zumeist auch etwas auf der Ebene der projektiven Semantik. Es wird ein Sinn dem Element projektiv beifügt, welches sprachlich interpretiert wird. In der Tradition der Rechtswissenschaft wird

¹ Diese Methodik ist in der Rechtstheorie geläufig und zielt auf die Überwindung des Formulierungsproblems von neuen und schwierigen Herausforderungen. Jede dieser Thesen soll Anregung für eine interdisziplinäre Erforschung dieser Thematik sein. Ausgangspunkt wäre die jeweilige Hypothese, die zur Diskussion steht.

diesbezüglich von einer „impositio“ gesprochen, *Kelsen* spricht von „Deutung“. In beiden Fällen geht es um eine Sinnbeilegung, welche über den Sprachgebrauch erfolgt.

5. Situative Sprache

Die Sprache hat sich möglicherweise aus Situationen entwickelt, in denen eine Person einer anderen Person eine situativ wichtige Information zugerufen hat. Dabei ging es um die Interpretation von Gefahren. Ein einziges Wort reichte aus, um auf die Gefahr hinzuweisen und diese zu typisieren. Es war nicht erforderlich, zu der Gefahrenbenennung noch eine Verhaltensnorm hinzuzufügen. Die Reaktion auf die interpretierte Gefahr war in den diesbezüglich tradierten oder sonst vorhandenen Verhaltensmustern bereits enthalten. Ob die Gefahr tatsächlich bestand oder nicht bestand, ist eine Alternative, welche in Kombination zur Gefahreninterpretation und zur unterlassenen Gefahreninterpretation treten kann.

6. Rufweite als Kommunikationsgrenze

Kennzeichnend für diese Kommunikation ist aber, dass sich der Akteur, das situative Element, welches es zu interpretieren gilt, und die Instanz, welche die Sprache einsetzt, in einem gegenwärtigen Kontext befinden haben, welcher von seiner Raumdimension durch die Sichtweite bzw. die Rufweite begrenzt war. Das situative Element konnte sich außerhalb der Rufweite befunden haben, zumeist jedoch nicht außerhalb der Sichtweite. Für diese Art von Sprachgebrauch war es aber wichtig, dass sich die Instanz und der Akteur innerhalb der Rufweite aufhielten.

7. Benennungssprache

Diese Benennungssprache ist möglicherweise eine der Entstehungsarten der Sprache überhaupt. Sie ist dadurch gekennzeichnet, dass eine Satzgrammatik noch nicht vorhanden war und dass allfällige Reaktionsmuster implizit mit den interpretativen Benennungen verbunden waren.

8. Distanzüberwindung

Für die Evolution ist die Distanz wichtig und das Bestreben der Menschen, die Distanz zu überwinden. Wenn sich die Instanz und der Akteur soweit entfernt befinden, dass eine akustische Kommunikation nicht mehr möglich ist, dann besteht auch keine zeitgleiche Kommunikation zwischen diesen beiden Personen.

9. Auftragsprache und Berichtssprache

Da jedoch die Distanzüberwindung insbesondere zur Ressourcenbeschaffung eine immer größere Rolle spielte, ergab sich damit die Notwendigkeit, diese Distanzprobleme durch eine situativ vorgelagerte oder durch eine nachgelagerte Sprachkommunikation zu überwinden. Die vorgelagerte Sprachkommunikation bestand darin, Informationen auf den Weg mitzugeben. Die nachgelagerte Sprachkommunikation bestand in Berichten des zurückkehrenden Akteurs über die Situationen, die auftraten und die es zu bewältigen galt.

In dieser antizipativen Sprache und auch in der Berichtssprache war es durchaus zweckmäßig, Satzkonstruktionen zu verwenden. Es ging darum, Komplexität abzubilden, sei es *ex ante* oder *ex post*.

10. Magiesprache

Noch eine dritte Art des Sprachgebrauches ist zu erwähnen, welche ebenfalls mit der Distanzüberwindung zu tun hat. Es ist dies der magische Sprachgebrauch zwischen Abwesenden. Es konnte durchaus vorkommen, dass die empathisch mit dem Akteur verbundene Instanz Sprache gleichsam magisch eingesetzt hat, um den Akteur in seiner Situation zu helfen. Diese zunächst als unreal anmutende Sprachsituation hat erst durch die moderne Maschinenkommunikation Verwirklichung erfahren, zumal es heute ohne Schwierigkeiten möglich ist, mit Hilfe der Technik auch sehr große Entfernungen sehr präzise informativ zu überwinden.

11. Freie Sinnbeilegung

Zurückkehrend zur Interpretation des Computers als Person ist zunächst darauf hinzuweisen, dass keine zwingende Verbindung zwischen bestimmten Elementen einerseits und interpretativ beigefügten Sinninhalten besteht.

12. Animistisches Weltbild

Das animistische Weltbild zeigt, dass Lebewesen verschiedenster Art (Tiere und Pflanzen) aber auch Gegenstände der unbelebten Natur (wie Flüsse, Berge, Steine etc.) als Personen interpretiert werden können. Umgekehrt ist es auch interpretativ möglich, Menschen mit anderen interpretativen Inhalten zu verbinden.

13. Animistische Interpretation

Da die verschiedenen Kompetenzen, welche die Menschen im Laufe der Evolution erworben haben, keineswegs alle völlig verschwunden sind, ist es durchaus auch heute noch möglich, Interpretationen von Gegenständen, insbesondere der Alltagswelt, in einem animistischen Kontext vorzunehmen. Die Werbung und dort besonders die Fernsehwerbung bedient sich sehr häufig solcher animistischer Projektionsmuster.

14. Personale Maschinen

Aber auch Maschinen wie Fahrzeuge, Schiffe oder Flugzeuge, ja sogar Waffen, werden formell oder informell personal gedeutet und mit Personennamen bezeichnet. In der Alltagswelt ist es durchaus üblich, situative Elemente, die nicht Menschen sind, in einer den Menschen vergleichbarer Weise zu interpretieren und personal anzusprechen. Nicht zuletzt zeigt die Bezeichnung als „Personalcomputer“ dass es durchaus möglich und üblich ist, Maschinen in einem personalen Kontext zu sehen und in eine personale Kommunikation hineinzunehmen.

15. Tabuisierung der Metaebene

Das Problem liegt wie bereits eingangs gesagt weniger in den mentalen Mechanismen, personale Deutungen vorzunehmen. Das Problem liegt vielmehr in den Tabuisierungen der Metaebene.

16. Abgrenzung der Menschen – Ausgrenzung der Tiere

Die Zurücknahme personaler Interpretationen ist vor allem mit der Abgrenzung der Menschen aus der Gesellschaft der Tiere zu sehen. Mit dieser Abgrenzung der Menschen ging die Ausgrenzung der Tiere Hand in Hand. Die Gemeinsamkeit von Mensch und Tier wird tabuisiert. Die Singularität und Exklusivität des Menschen wird dadurch statuiert.

17. Anima versus Animal

Je mehr es zur Positionierung der Anima kommt, desto mehr wird das Animal negiert. Auf seiner Identitätssuche und im Zusammenhang mit der Konstituierung der menschlichen Identität kommt es zur dialektischen Ausgrenzung des Herkunftsbereiches, nämlich der Tierwelt.

18. Tier-Maschinen-Substitution

Diese Negation des Animals wird entwicklungsgeschichtlich dadurch verschärft, dass viele Funktionen, welche noch in der Antike von Tieren ausgeübt wurden, nunmehr durch Maschinen realisiert werden. In deutlicher Weise ist dies bei den Transportleistungen der Fall, bei denen die Zugtiere überaus erfolgreich durch Transportmaschinen ersetzt wurden. Einige Zeit noch wurde als Maßeinheit die „Pferdestärke“ verwendet, doch seit einiger Zeit ist auch dieses nostalgische Zitat entbehrlich geworden.

19. Fresskettenpositionen

Diese Substitution der Tierwelt durch die Maschinenwelt betrifft aber nicht nur die in der Fresskette den Menschen vorgelagerten Beutetieren sondern auch die in der Fresskette den Menschen nachgelagerten Raubtiere. Die alten Raubtiere sind in unseren Breiten nicht mehr vorhanden, doch fallen in Europa den sich auf den Straßen bewegenden Maschinen jedes Jahr tausende Menschen zum Opfer. Da dies ein Bestandteil der modernen Kultur ist, wird es nicht weiter thematisiert. Es kann aber sein, dass aus einer späteren Sicht einmal diese Situation durchaus mit Befremden zur Kenntnis genommen wird.

20. Objektiver Sinn

Die Deutungen sind aber keineswegs nur eine Sache des Alltags, sondern betreffen auch die Metaebenen, zumindest was die formellen Deutungen betrifft, die einen gleichsam objektiven Sinn vermitteln.

21. Rechtliche Deutungen

Dies ist etwa bei den Deutungen des Rechtes der Fall. Die Rechtsordnung bestimmt ganz genau, in welchen Fällen ein Element als „Person“ im Rechtssinn angesprochen werden darf. In der modernen Rechtsordnung wird die Sinnqualität als „Person“ allen Menschen zugesprochen, und jenen Substraten, welche von der Rechtsordnung dafür ausgewählt sind.

22. Juristische Personen

Es sind dies die Fälle der „juristischen Person“ die Rechtsordnung bestimmt sehr genau, etwa im handelsrechtlichen Gesellschaftsrecht, unter

welchen Voraussetzungen und wie lange die Qualität als juristische Person von der Rechtsordnung verliehen wird.

23. Ableitung der situativen Bedeutung aus geltenden Texten

So wie die subjektiven Rechte aus den objektiven Rechte der Rechtsordnung abgeleitet werden, also etwa die vertraglichen Bindungen aus den Rechtsakten der Gesetze, so werden auch die rechtlichen Bedeutungen als natürliche Person, oder als juristische Person von den diesbezüglichen Rechtsakte der Gesetze abgeleitet.

24. Dichotome Deutungsmuster

Lange Zeit standen hier nur zwei Deutungsmuster zur Verfügung, nämlich einerseits die „Person“ und andererseits die „Sache“. Es entspricht dies der römischen Einteilung in *persona* und *res*.

25. Triadisches Deutungsmuster

Erst von kurzem wurde diese Dichotomie ausgeweitet auf eine Triade, in dem neben den Personen und den Sachen auch die „Tiere“ hineingenommen wurden, gleichsam in der Mitte stehen. Wir sind derzeit kulturell noch nicht soweit, auch Maschinen als eine eigene Deutungskategorie anzunehmen bzw. sie formell zu personifizieren.

26. Derzeitiger Mangel an personalen Maschinen

Diese bisher nicht vorgenommene Personalisierung von Maschinen beruht nicht auf einem etwaigen Mangel an Deutungskompetenzen bei den einzelnen Menschen, sondern ist wie gesagt auf der Metaebene begründet. Die Rechtsordnung lässt derzeit solche Deutungen von Maschinen als Personen noch nicht zu.

27. Kultureller Trend zur Personalisierung von Maschinen

Dass eine personale Deutung einer Maschine als Person derzeit wegen der anderen Regelungen auf der Metaebene noch nicht vorgenommen werden kann, heißt aber nicht, dass eine solche Deutung im Unbewussten oder in der trivialen Alltagswelt ausgeschlossen wäre. Es ist dies vielmehr eine Frage der Kulturentwicklung bis sich die Deutungspraktiken des neuen Maschinenalltags auch die regulativen Metaebenen auswirken und dort eine Änderung der Deutungsnormen bewirken.

28. Personalisierung des Contents

Das Thema der Personalisierung des Computers ist insofern zu eng gefasst, als es nicht nur um die Personalisierung der Hardware geht, sondern auch um die Personalisierung der Computerinhalte, welche am Bildschirm vermittelt werden. Das Anliegen der Personalisierung betrifft vor allem den Content. Dies wird ganz deutlich bei den Computerspielen aber auch bei den virtuellen Welten des Internet, bei denen personale Figuren auftreten.

29. Contentfiguren

Diese personalen Contentfiguren verkörpern meist nicht nur bestimmte Archetypen, sondern unter bestimmten Umständen sind sie symbolische Repräsentationen der User.

30. Geschützte User-Empathie

Der User identifiziert sich vollkommen mit dem Symbol, das er darstellt. Was dem Symbol zustößt, trifft auch ihn. Es ist so wie mit dem Namen, der die Person repräsentiert. In der Rechtsordnung gibt es ein Namensrecht, welches den Namen der Personen schützt. Werden Contentfiguren zur direkten virtuellen Repräsentation von Personen, so ist es denkbar, dass sich auf der Metaebene des Rechtes ebenfalls Regeln herausbilden, welche den Umgang mit solchen Contentfiguren regeln.

31. Atavistische Regression

Sowohl die Personifizierung von Maschinen als auch die personale Interpretation von Contentfiguren stellen kulturgeschichtlich gesehen einen Atavismus dar, ein Renaissance des Animismus.

32. Renaissance des Animismus

Der Animismus hingegen ist diffus in den Richtungen seiner Personalisierung. So wie die Menschen in den evolutionären Landschaften von einer Vielzahl von Pflanzen und Tieren umgeben waren, so sind sie nunmehr in der modernen Maschinenkultur von einer Vielzahl höchst funktionsintensiver Maschinen umgeben.

33. Renaissance des Polytheismus

Auch die in die Vielzahl der Typus drängende Bewusstseinsorganisation kann Entlastung bewirken und entspricht dem Modell des Polytheis-

mus. Dennoch bietet der Polytheismus immerhin noch eine überschaubare Anzahl von Deutungsmustern an, etwa die Archetypen. Es ist eine Auswahl der Archetypen denkbar und ebenso ein Wechsel der Zuordnung, der sich in einem Paradigmenwechsel ausdrückt.

34. Virtuelle Welten

Eine neue Stufe ist dann die virtuelle Welt des Contents, in der es keineswegs Maschinen sind, welche inhaltlich gesehen als personalinterpretierte Contentinhalte dem Menschen begegnen.

35. Stufen der Personalisierung

Es gibt verschiedene Stufen der Personalisierung. Eine Art der Personalisierung kann darin bestehen, dass personale Sprachnamen oder personale Bildmuster vergeben werden. Es sind dies situative Projektionen, welche seitens der User erfolgen.

36. Semiotische Releaser

Diese Projektionen werden aber zumeist durch die Gestalt und Beschaffenheit des Zeichensubstrates ausgelöst. Die Zeichenträger enthalten bereits semiotische Releaser, welche bei dem Adressaten dieser Releaser eine Zeichenprojektion auslösen. Insofern wird die Interpretation als Zeichen bereits durch den Zeichenträger ausgelöst, welcher gleichsam sagt „ich bin ein Zeichen“. Genauso kann es auch personale Releaser geben, welche vermitteln „ich bin eine Person“.

37. Universalia ante rem

Es ist nicht zu übersehen, dass die Maschinen nicht naturgegeben sind, sondern Produkte sind, produziert wurden. Die Produktion der technischen Artefakte erfolgt aber bewusst und intentional. Im Sinne des Universalienstreites des Mittelalters heißt dies, dass bei den Maschinen, aber auch bei den Contentfiguren, *universalia ante rem* vorhanden sind.

Sowohl die Hardware der Maschinen als auch die Contentfiguren sind somit in einem platonischen Erzeugungskontext zu sehen. Bevor noch das Produkt entstanden ist gab es ein Vorbild, dessen Abbild das Produkt werden soll.

38. Coaching im Neoanimismus

Ein weiteres Problem könnte darin bestehen, dass die User einem Neoanimismus ausgesetzt werden, ohne über den Umgang mit solchen Strukturen ausreichend informiert zu sein. In früheren Phasen des Animismus gab es die Rolle des Schamanen, welcher den Umgang mit den animistischen Welten gleichsam managed. In der neuen Kulturperiode des Neoanimismus wäre es freilich unangemessen die neue Rolle des Schamanen zu reaktivieren.

39. Rationalität und Irrationalität in der Maschinenkultur

Auch die Contentfiguren der Computerspiele und der virtuellen Welten des Internet sind keineswegs mehr die früheren Gegenstände der Natur, welche von den Menschen früher personalinterpretiert wurden. Wenngleich auch mit den Contentfiguren eine personale Nutzungssituation beabsichtigt ist, so ist dennoch die Art und Weise, wie dies technisch umgesetzt wird in höchstem Maße rational. Wir leben eben nicht mehr in der alten animistischen Welt sondern in einer hochtechnologisierten Maschinenkultur, welche von der Konstruktionsseite her durch Rationalität gekennzeichnet ist.

40. Rationalität und Irrationalität der User

Nicht gilt es in gleicher Weise für die Nutzerseite. Die Nutzer verhalten sich in vielen Fällen situativ naiv, wenngleich sie auch die technischen Handhabungen durchaus rational beherrschen.

41. Situative Interpretation in der Evolution

In der Anfangssituation der Sprachverwendung ging es darum, Situationen des Akteurs durch Sprache zu interpretieren. Heute geht es nicht mehr darum, dass ein sich von der Evolution emanzipierender Primate in der Savanne einem Raubtier gegenübersteht und sich mit Hilfe von Instrumenten (Waffen) erfolgreich gegen die Bedrohung durchzusetzen vermag, über die Sprache gesteuert.

42. Situative Interpretation in der virtuellen Welt

Die heutige Usersituation in der virtuellen Welt mag zwar auch durch verschiedene Herausforderungen gekennzeichnet sein, welche dem Typus nach früheren Herausforderungen entsprechen. Zum Unterschied von früheren evolutionären Phasen verfügt aber der User über eine ungleich mehr

ausgefaltete Rationalität und auch die Instanz, welche die Situation des Users interpretiert, kann dies ungleich rationaler tun, als dies in der animistischen Lebenswelt der Fall war.

43. Rationalität als Konstruktionsprinzip von Irrationalitäten

Wenngleich sich auch der User in der virtuellen Welt oft einer irrationalen Situation, die durch Archetypen geprägt ist, gegenüber sieht, ist genau dies für die Instanz ein höchst rationales Problem, zumal die Konstruktionsprinzipien, welche diese virtuelle Welt technologisch gestalten, selbst wiederum rational sind.

44. Virtuellen Höhlen der virtuellen Welten

Abschließend kann gesagt werden, dass das Platonische Höhlengleichnis auch für jene, welche in den virtuellen Höhlen der virtuellen Welten sitzen, durchaus seine Geltung hat, da die Konstruktionsprinzipien der virtuellen Welt durchaus rational sind, wenngleich auch die virtuellen Schatten nicht rational erscheinen.