

Ausgabe vom 17. Oktober 2025

Fake Friends 2.0

Oliver Bendel

erläutert, warum virtuelle Freundinnen und Freunde eine lange Vorgeschichte haben, aber eigentlich gar nicht existieren.

Die Sehnsucht nach einem künstlichen Begleiter, vor allem einem weiblichen, flammte vor über 2500 Jahren auf. Hephaistos, der Gott der Schmiede und des Feuers, schuf seine goldenen Dienerinnen, wie bei Homer nachzulesen ist, Pygmalion, der legendäre zypriotische Bildhauer, seine Galatea, als Abbild der von ihm geliebten Aphrodite – dass es nur Kunst war, verdeckte die Kunst, schrieb Ovid zu Beginn unserer Zeitrechnung.

Vor 25 Jahren zog die virtuelle Freundin von Artificial Life in das Handy des Benutzers ein. Der sollte sie verwöhnen und dafür tief in die Tasche greifen. Später folgte der virtuelle Freund, der nicht ganz so erfolgreich war. Schon in den 1960ern war der Chatbot erfunden worden. Längst trat er in allen möglichen Varianten auf, mit und ohne Avatar.

Inzwischen wimmelt es von virtuellen Freundinnen und Freunden, in Form von Chatbots und Sprachassistenten oder von sozialen Robotern, bis hin zu Androiden wie Harmony. ChatGPT soll im Dezember 2025 eine Erotikfunktion erhalten. Aber während die goldenen Dienerinnen den hinkenden Gemahl der Göttin der Liebe stützten und Galatea durch deren Mitleid zum Menschen aus Fleisch und Blut und sogar zur Mutter wurde, ist von den heutigen künstlichen Kreaturen deut-



Der Gastautor (57) ist Professor an der Hochschule für Wirtschaft FHNW in der Schweiz und erforscht KI-Systeme und soziale Roboter.

lich weniger zu erwarten.

Dabei strengt man sich an. Die Entwickler gestalten die Figuren so, dass diese möglichst menschenähnlich wirken. Sie verleihen ihnen Sprache und Stimme, denn was antwortet und fragt und spricht, das muss ein Mensch sein. Dazu kommen Vita und Charakter, bei Avataren und Androiden zudem Mimik und Gestik. Die Benutzer erledigen den Rest. Sie neigen dazu, etwas zu vermenschlichen. Wenn etwas scheinbar oder tatsächlich Augen oder Mund hat, wird der Rest hinzugedacht. Das war schon vor 25 000 Jahren so: Der Mond schien vom nächtlichen Himmel herunterzulächeln. So ähnlich nehmen manche auch ihr Auto mit seinen Scheinwerfern und seinem Kühlergrill wahr.

Ich bin ein Technikphilosoph, der reflektiert und implementiert.

Vor 25 Jahren habe ich über Chatbots und Sprachassistenten meine Doktorarbeit verfasst, seit langem baue ich sie zusammen mit meinen Teams. Schon unser GOOD-BOT machte allerdings regelmäßig klar, dass er nur eine Maschine ist, eben nur Kunst. Ich nannte das nicht Anti-Ovid-Effekt, sondern V-Effekt, frei nach Bertolt Brecht. Denn die Benutzer sollten zwar in eine Illusion geraten, wie die Besucher eines Theaters, dann aber aus ihr herausgerissen werden. Natürlich gibt es auch Situationen, in denen Dialogsysteme ohne Verfremdung sinnvoll sein können, wie bei einem Marsflug – dafür haben wir SPACE THEA entwickelt – oder in der Isolation. Und Personen, für die sie wichtig sind, wie Demente und Autisten.

Virtuelle Freundinnen und Freunde in die Breite zu bringen, halte ich für unverantwortlich. Eigentlich existieren sie gar nicht, denn Freundschaft beruht auf Gegenseitigkeit. Sie sind Fake Friends 2.0. Bei einem Chatbot ist kein Gefühl vorhanden, kein Interesse. Da ist nichts, und alles, was ist, wird simuliert. Einen Androiden wie Harmony kann man immerhin noch berühren und umarmen. Aber wir sollten uns selbst von ihr – oder von ihrem Bruder Henry – nicht abspesen lassen. Hephaistos hat übrigens auch Pandora in die Welt gesetzt, wie man bei Hesiod nachlesen kann. Der Rest ist allen bekannt.