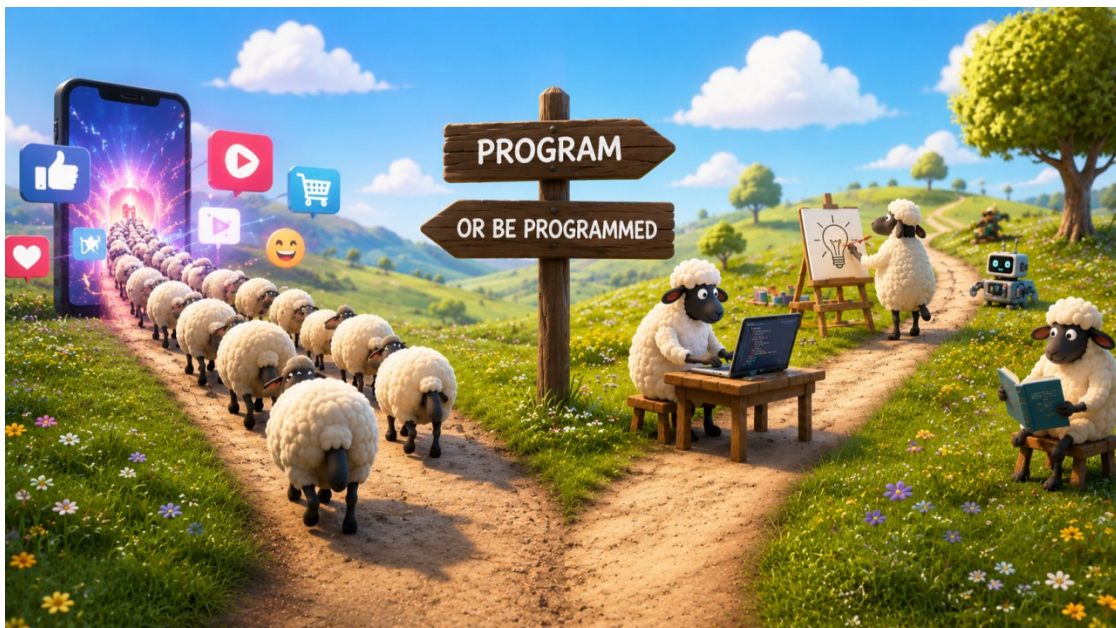


KI – Hirte für betreutes Denken? Lasst euch nicht programmieren!



Mit den Möglichkeiten der Künstlichen Intelligenz (KI) hat [das Corporate Brain Hacking](#) ein völlig neues Level erreicht. Während klassische Algorithmen noch statisch auf Klicks und Verweildauer fokussiert waren, kann KI heute einen personalisierten, dynamischen Manipulator herstellen. Dieser reagiert in Echtzeit auf die Psyche des Nutzers und beutet psychologische Schwachstellen gezielt aus. Hatte man früher persönliche Nutzerprofile wie z.B. „weiblich, 20–30 Jahre, sportinteressiert“ sind es heute Echtzeit-Psychogramme (predictive psychometrics), sozusagen „digitale psychologische Zwillinge“, die die Zielperson repräsentieren. Inhalte, Benachrichtigungen oder Kaufangebote werden exakt in dem Moment ausgespielt, in dem der kognitiven Widerstand des Nutzers am geringsten ist. Die KI hackt das Gehirn dort, wo es in der aktuellen Situation des Individuums am besten gelingt.

Der „kopflose“, impulsgesteuerte und digital dauer-aktive Nutzer garantiert maximale Werbe- und Datenprofite. Konzerne bewerben dies als „Convenience“ (Bequemlichkeit). Sie schlagen dir das nächste Video vor, vervollständigen Sätze und filtern Nachrichten. Das Gehirn wählt von Natur aus immer erst den energieärmsten Pfad. Indem die KI jede geistige Anstrengung abnimmt, schaltet sie das systemische, kritische Denken (das langsamere, sogenannte „System 2“ nach Daniel Kahneman) gezielt aus. Die Folge der Bequemlichkeit ist eine Verzerrung der Wahrnehmung durch permanente Selbstbestätigung in einer personalisierten Bubble. Dies wiederum führt zu narzisstischen Verformungen und einer massiven Selbstüberschätzung: Der Dunning-Kruger-Effekt bezeichnet die psychologische Neigung von inkompetenten Menschen, das eigene Wissen und Können systematisch zu überschätzen. Gleichzeitig unterschätzen diese Personen oft die Kompetenz anderer, da ihnen schlicht das Fachwissen fehlt, um eine Leistung objektiv zu beurteilen. Das Phänomen wurde 1999 von den US-Psychologen David Dunning und Justin Kruger wissenschaftlich erforscht und beschrieben.

Das Manifest „Program or be programmed“ („Programmiere oder werde programmiert“) des US-amerikanischen Medientheoretikers Douglas Rushkoff wurde bereits 2010 veröffentlicht und 2025 in einer Neuauflage angepasst. Während das Corporate Brain Hacking die kognitiven Waffen mittels KI aufrüstet, benennt Rushkoff die strukturelle Asymmetrie der Machtverhältnisse. Seine These: In einer digitalisierten Welt gibt es nur zwei Rollen – entweder du steuerst die Software, oder die Software steuert dich. Wer die Funktionsweise der digitalen Infrastruktur nicht versteht, wird unweigerlich von ihr benutzt. Rushkoffs Schlussfolgerung: Digitale Technologien sind von Natur aus auf Effizienz, Skalierung und Optimierung programmiert. Wenn wir diese Systeme unkritisch nutzen, akzeptieren wir maschinelles Denken und lassen uns auf Datenlieferanten reduzieren. Das Ergebnis ist eine kollektive Denkstörung, bei der menschliche Nuancen, Ambivalenzen, das Ringen um Wahrheiten im interaktiven Diskurs sowie humanistische Werte verloren gehen.

Die KI wird so zu dem Werkzeug, das die „Kopflösigkeit“ des modernen Menschen finalisiert. Das perfide daran ist: Während der Nutzer glaubt, durch die KI mächtiger und informierter zu werden, wird sein eigenes Gehirn systematisch durch die Überforderung mit äußeren Reizen, die Unterforderung im eigenen Denken und die emotionale Manipulation schrittweise entmündigt. Darum ist Aufklärung 2.0 so wichtig.

Nun muss niemand zum Programmierer werden, um KI richtig einordnen zu können. Eigene Experimente, die über einen einfachen Frage-Antwort Dialog hinausgehen, helfen da bereits weiter. Das Generieren von Bildern – wie hier häufig geschehen – ergibt oft Überraschendes. Sowohl bei den Ergebnissen als auch bei den Grenzen, bestimmte Änderungswünsche zu realisieren. Das Überarbeiten ganzer Websites funktioniert überraschend gut und schnell. Eine völlig veraltete Website konnte ich so in wenigen Stunden auf ein neues, modernes Webdesign heben. Dort finden sich jetzt auch [die mittlerweile 25 Beiträge – Silbernes Jubiläum – dieser Serie](#) als verlinkte Liste. Das [KI-Bild des letzten Beitrags „Kopflose Gesellschaft“](#) habe ich mit Hilfe von Codex und Remotion zu einem [kleinen Animations-Video](#) weiterverarbeitet. Kein Meisterwerk, aber man kann sich vorstellen, wie schnell und einfach heute kurze Lernvideos erstellt werden können. Außerdem ist die jeweils nächste Version wieder leistungsfähiger und treffsicherer. Was Fable 5 heute relativ selbstständig erarbeiten kann ist meilenweit entfernt von den GPT-Fähigkeiten vor 18 Monaten. Während man damals im prompting möglichst detailliert alles Erdenkliche vorgegeben hat, damit die KI sich nicht verläuft, ist es heute eher hinderlich, das Vorgehen genau zu beschreiben. Vielmehr hat sich das prompting dahingehend verändert, nur noch Ziele und Kontexte vorzugeben, damit sich die KI die optimale Vorgehensweise selbst suchen kann. Und das funktioniert zunehmend besser.