**K.J. Noh**

**KI im Zeitalter des Anti-China-Krieges**

Dieser Vortrag wurde für die International Manifesto Group/Friends of Socialist China über die Rolle der KI im Zeitalter des Anti-China-Krieges gehalten.

Ich glaube, dass jedem bewusst ist, dass die USA einen intensiven Wettbewerb gegen China führen – mit dem Potenzial, sich zu einem umfassenden Krieg gegen China auszuweiten –, um die Vorherrschaft zu bewahren und den Aufstieg Chinas zu verhindern. Mir geht es hier um die Rolle der KI in dieser kritischen Frage.

**Was ist KI?**

Um die Schlüsselprobleme zu verstehen, müssen wir zunächst begreifen, was KI ist: die Grundprinzipien der Informatik und der KI sowie ihre Herkunft.

Manche Denker sagten, dass „Denken nichts anderes als Rechnen ist “; dass Kognition Berechnung ist. Das ist ein guter Ausgangspunkt – die Prämisse, dass KI als Teilgebiet der Informatik ist selbst einfach angewandte Mathematik. Es gibt analoge und digitale Computer. Denken wir darüber nach, wie sie funktionieren und was Berechnung wirklich ist.

**Analoges Denken/Modellieren:**

Gehen wir zu den Ursprüngen der „Berechnung“ zurück, sind die frühesten Beispiele analoge Computer, die eine Struktur oder einen Mechanismus haben, der „analog“ zu dem ist, was sie modellieren oder berechnen wollen.

Zum Beispiel gab es Gezeitenrechner, die die komplexe Bewegung der Gezeiten mithilfe von Differentialgetrieben vorhersagten. Diese Getriebe bewegen sich und berechnen die Rhythmen verschiedener Kräfte, die die Gezeiten beeinflussen. Gezeitenrechner waren entscheidend für die D-Day-Invasion.Die Verwendung dieses Rechners ist ein wichtiger Teil der intellektuellen Geschichte.

Mechanische Integratoren verwenden die ein System von ineinandergreifenden Differentialgetrieben zur Berechnungen der Integralrechnung. Die Annahme ist, dass, wenn Mathematik ein Modell der physikalischen Realität ist, wir ein physikalisches Modell finden sollten, das diese Mathematik nachbildet.

Der Sojus-Globus war ein elektromechanischer Analogrechner, der von den Russen zur Berechnung der Position des Raumfahrzeugs verwendet wurde, was die frühe Raumfahrt erleichterte.

Das CSBS, das Course Setting Bomb Sight, Vorläufer des Milliarden-Dollar-Projekts Norden Bomb Sight waren analoge Computer, die automatisch Fluggeschwindigkeit, Höhe und Windgeschwindigkeit berechneten – komplexe mathematische Berechnungen – zur Verbesserung der Abwurfgenauigkeit von Bomben.

Der *Antikythera*-Mechanismus war eine antike Maschine zur Vorhersage der Bewegung von Himmelskörpern. Es ist vermutlich der früheste uns bekannte mechanische Rechner oder Computer.

Ökonomen kennen vielleicht auch die Philips-Wassermaschine. Dieser wassergetriebener „Computer“ mit einer Vielzahl von Rohren, Messgeräten und Tanks kann die Bestände und Ströme der Wirtschaft (Einkommen, Handel, Ersparnisse usw.) modellieren – nützlich für keynesianische wirtschaftliche Interventionen.

Dies sind nur Beispiele für analoges Modellieren.

Auf seine einfachsten Begriffe reduziert: Ein Rechenschieber ist eine Art Computer, der die Addition oder Subtraktion von physischer Distanz auf einer verschiebbaren Skala nutzt, um Multiplikation und Division wesentlich effizienter zu berechnen. Dies basiert auf der Erfindung von Logarithmen und logarithmischen Tabellen, die es ermöglichen, Multiplikation durch Addition zu ersetzen – eine deutlich einfachere Rechenoperation, die besonders für große Berechnungen in der Astronomie oder im Bankwesen nützlich ist.

Ein ähnliches Rechenmodell lässt sich mit elektrischen Schaltkreisen erkunden. Nehmen wir das Ohmsche Gesetz: Spannung gleich elektrischer Strom mal Widerstand (V = I x R oder I = V/R). Mit einem variablen Widerstand/Potentiometer kann man einen einfachen Computer bauen, um grundlegende Arithmetik zu berechnen, indem man den elektrischen Ausgang (Spannung oder Strom) mit einem sehr einfachen analogen Schaltkreis misst.

Ebenso könnte man, mit einem großen Krug und einer Reihe kleinerer Einmachgläser oder Becher mit Markierungen hätte, effektiv Division oder Multiplikation durchführen, da das Volumen des Wassers gleich Höhe mal Grundfläche ist (H = V/B).

Grundsätzlich gilt: Findet man eine analoge Struktur, kann man ein Rechengerät für diesen Zweck erstellen. Kann man sich eine konkrete physikalische Analogie vorstellen und bauen – ein physikalisches Modell, das einer Berechnung oder einem Prozess analog ist –, dann kann man dies nutzen, um die Lösung für ein spezifisches Problem zu „berechnen“.

Natürlich gibt es das alte chinesische I Ging – eine Art Computer: Es modelliert die stochastische fraktale Natur der Zeit: Es „prognostiziert“ Muster der Zeit durch eine angenommene Reihe von 64 „digitalen“ Elementen oder Zuständen.

Derzeit ist der wichtigste Typ des analogen Modellierens der von neuronalen Netzen. Diese leiten sich von einem früheren Modell Perzeptrons ab, das analog zu einem hypothetischen Modell des Neurons modelliert wurde. Perzeptrone konnten Elemente des visuellen Feldes erkennen (z. B. Kanten, Kontraste, Formen) und durch Training spezifische Objekte identifizieren. Sie waren die Grundlage eines „konnektionistischen“ Ansatzes, der die Basis moderner neuronaler Netze wie der Generativen Transformatoren von Chat GPT bildet.

Halten wir fest, dass im Gegensatz zu einigen früheren analogen Computern, die physikalische Prozesse zur Modellierung mathematischer Operationen verwendeten, diese analogen Ansätze mathematisch einen Aspekt der physikalischen Welt modellieren, wie eine vereinfachte Vorstellung neuronaler Wahrnehmung.

Hier ist Mathematik das Ur-Modell, das analoges Modellieren in Computern, einschließlich digitaler, ermöglicht. In einer für diese Arbeit typischen Umkehrung werden moderne digitale Computer auch verwendet, um hypothetische analoge Prozesse zu simulieren.

**Digitale Berechnung:**

Digitale Computer können als (universelle) Turing-Maschinen beschrieben werden. Turing-Maschinen modellieren einfach einen Aspekt menschlicher Kognition auf eine einfache, elegante und flexible Weise. Man kann eine Turing-Maschine aus Lego bauen. Man kann sie aus Schokolade herstellen. Man könnte das Londoner U-Bahn-System als eine große Turing-Maschine konzeptualisieren. Sie kann auch digital gebaut werden.

Die universelle Turing-Maschine ist einfach ein mathematischer Formalismus – ein Septupel: eine geordnete Liste von sieben mathematischen Objekten – für einen digitalen Computer. Dazu gehören ein Satz von Symbolen oder ein Alphabet (z.B. 1 oder 0), eine Reihe von Zuständen und ein Satz von Regeln für den Übergang von einem Zustand in einen anderen (ein Zustandsübergangsdiagramm/-tabelle), ein unendliches Band und eine Möglichkeit, auf das Band zu schreiben oder davon zu lesen (ein Lese-/Schreibkopf). Mit diesem einfachen, aber eleganten Formalismus modelliert die Turing-Maschine alles, was berechenbar ist, und stützt sich dabei auf nur drei sehr einfache Aktionen: Sequenzierung, Auswahl und Wiederholung.

Turing entwickelte diesen abstrakten Formalismus zur Untersuchung der Entscheidbarkeit mathematischer Theoreme. Doch die Konzepte wurden schnell für die Entwicklung sowohl des Bomb-Computers sowie des Colossus-Computers während des Zweiten Weltkriegs in der britischen Codeknacker-Zentrum Bletchley Park übernommen. Es waren die ersten echten Computer im modernen Sinne und ermöglichten eine elektromechanische Methode zur Entschlüsselung geheimer Codes. Vor der Einführung von Computern war die Kryptanalyse extrem arbeitsintensiv und wurde von Teams von Menschen durchgeführt – diese wurden tatsächlich als „Computer“ bezeichnet – die manuell durch schnelle und komplexe mathematische Berechnungen versuchten, Codes zu knacken. Die ersten mechanischen Computer beschleunigten und unterstützten diesen Prozess erheblich.

Jenseits des Ozeans wurde während des Manhattan-Projekts der Harvard MARK I entwickelt, einer der ersten elektromechanischen Computer, um die Auswirkungen einer Implosionsdetonation zu berechnen und das beste Design für die Zündung des Nuklearsprengkopfs zu ermitteln.

Gleichzeitig wurde der US-ENIAC-Computer entwickelt, der erste digitale Computer der USA, um schnell Artillerieflugbahnen zu berechnen. Er wurde ebenfalls im Manhattan-Projekt verwendet.

Selbst die oberflächlichste Betrachtung zeigt, dass Computer für militärische Zwecke entwickelt und gebaut wurden.

Einfach gesagt: Computer wurden ursprünglich als Kriegswaffen entwickelt, als Maschinen, die die Arbeit des Krieges und die Arbeit im Krieg beschleunigen, um einen kritischen kognitiv-mechanischen Vorteil im Kräftemessen zu verschaffen. Erst später fanden diese Maschinen ihren Weg in produktive Anwendungen – meist über eine Zwischenstation als Werkzeuge der Ablenkung und Illusion, bevor sie schließlich als arbeitssparende Geräte übernommen wurden. Zunächst dienten sie der Zerstörung, dann der Ablenkung, und schließlich der Produktion.

**Krieg als Ingenieurskunst:**

Beginnen wir mit der These, dass Krieg Ingenieurskunst ist und Ingenieurskunst ihren Ursprung im Krieg hat. Dies ist plausibel, sieht man sich die ersten Maschinen an – den Hebel, die Rolle, den Kran. Diese wurden zuerst im Krieg eingesetzt.

Während der römischen Eroberung Galliens sticht die Belagerung von Alesia in Gallien als ein monumentales Ereignis in der Geschichte der Eroberungen hervor. Die Römer umzingelten die befestigte Stadt Alesia, den letzten Widerstand der gallischen Stämme unter Vercingetorix, mit 40 Kilometern Gräben, Festungen und Wassergräben, hungerten die Stadt aus und wehrten gleichzeitig Verstärkungen und Ausbrüche ab. Für die Römer war die Eroberung Galliens, insbesondere von Alesia, ein riesiges Bauprojekt: Straßen, Brücken und Festungen sowie deren gezielte Anwendung zur Ausübung von Gewalt. Diese Einsicht setzt sich bis heute fort, da der moderne Infanterist nur zwei unverzichtbare Werkzeuge bei sich trägt: eine Waffe und einen Grabenspaten.

Frühere Beispiele sind noch aufschlussreicher: Der erste bekannte Einsatz des Rades war in einem sumerischen Streitwagen um 2500 v.u.Z., Katapulte (um 299 v.u.Z. verwendet) waren ebenfalls Kriegsmaschinen. Die *Hellepolis* („*Städteeroberer*“; 305 v.u.Z.) war eine Kriegsmaschine. Die antike Sambuka, einer der ersten Kräne, die einen mechanischen Vorteil schufen, fand Einsatz bei Belagerungen, ebenso wie die *Klaue des Archimedes*.

Die *byzantinische Trebuchet* verwendete die Winde, die Rolle und den Hebel, um mechanische Vorteile (erhöhten Moment und Geschwindigkeit) zu erzeugen, die durch einen asymmetrischen Hebel mit Gewicht projizierte Geschosse warf.

Die *Carroballista* war eine Form mobiler Artillerie, die die erste Torsionsfeder verwendete – was wir heute in einer Schnappmausefalle nutzen. „Bau eine bessere Mausefalle, und die Welt wird einen Pfad zu deiner Tür schlagen“, sagte Emerson. Doch der Weg zur besseren Mausefalle führt über das Niederreißen von Mauern und Festungstoren. Militärs entwickelten tausende Jahre vor der ersten Mausefalle bessere Methoden, um Menschen zu fangen und Türen einzureißen.

Natürlich waren die großen Ingenieure der Antike Kriegsingenieure. Vitruv – bekannt durch Leonardo Da Vincis Vitruvianischen Mann – und Archimedes waren Kriegsingenieure und Kriegsarchitekten.

Offensichtlich ist: Krieg erfordert die Ingenieurskunst von mechanischem Vorteil und Effizienz.

Bei Bauarbeiten in Sklavengesellschaften war der mechanische Vorteil relativ unwichtig. Große antike Bauwerke wurden angeblich ohne große Maschinen, Kräne oder sogar Wagen gebaut. Stattdessen hatte man unendlich viele Sklaven, die man notfalls zu Tode arbeiten konnte. Aber im Krieg sind Effizienz und mechanischer Vorteil entscheidend. Daher waren die ersten Maschinen ursprünglich Kriegsmaschinen.

**Beschleunigung nekrotischer Arbeit:**

Krieg ist Arbeit – nekrotische, katabolische Arbeit. Auch das entsetzliche Töten eine Art Arbeit. Der Sieg im Krieg erfordert dabei mechanischen Vorteil und mechanische Effizienz: eine Arbeitseffizienz, die die des Gegners übertrifft. Daher die endlose Kriegsmaschinerie, die darauf abzielt, den mechanischen Vorteil der Arbeit zu verstärken. Belagerungsmaschinen oder Katapulte ermöglichen konzentrierte Kraft – Maschinen, die schneller zerstören, als Gegner wiederaufbauen, verstärken oder auffüllen können.

Die westlichen Imperialmächte beherrschten den Planeten aufgrund der brutalen Effizienz dieser zerstörerischen Technologien, die durch Jahrhunderte interner Kriegsführung und Kriegsingenieurskunst entwickelt und dann mit genozidaler Wirksamkeit bei der Kolonisierung und Unterwerfung des Restes der Welt eingesetzt wurden.

Da Krieg auch kognitive Arbeit beinhaltet (wie Planung, Zuteilung, Wahrnehmung, Entscheidungsfindung, Berechnung), suchen auch moderne kriegsführende Staaten mechanischen Vorteil in der kognitiven Arbeit, in der Berechnung.

Der Schlachtruf von Verteidigungsminister Robert McNamara während des Vietnamkriegs: „*Gebt mir Kennzahlen. Ich brauche mehr Kennzahlen*!“ fasst diese Denkweise zusammen, den Gegner durch Übertreffen im Töten zu besiegen.

Als Alan Turing die Konzepte hinter dem Computer entwickelte, wurden seine Ideen sofort auf die militärische Kryptanalyse angewendet. Codes wurden mit Chiffriermaschinen verschlüsselt und entschlüsselt. Ohne Zugang zu diesen Maschinen und ihren Schlüsseln war Kryptanalyse sehr umständlich. Computer mechanisierten, was große Teams von „Computern“ – Menschen – tun mussten.

Ebenso sind moderne neuronale Netze nach Frank Rosenblatts *Perzeptron* modelliert, das ursprünglich für Zielerfassung im Krieg entwickelt wurde. Die Auswahl von Zielen im Krieg ist ein komplexer, schwieriger und zeitaufwändiger geistiger Prozess. Das *Perzeptron*, das auf einem Modell der Netzhaut aus den 1950er Jahren basiert, wurde ursprünglich für die automatische Zielidentifikation und -erfassung entwickelt. Zielerfassung beinhaltet die Identifikation von Zielen, Auswahl, Entscheidung zum Angriff und dann die Ausführung. Das *Perzeptron* wurde entwickelt, um Wahrnehmung und damit Entscheidungszeit zu mechanisieren und voranzutreiben – um Töten und Zerstörung zu beschleunigen. Mit anderen Worten: Das erste neuronale Netz wurde entwickelt, um die Zielerfassung und das Töten von Menschen im Krieg zu beschleunigen.

Diese militärischen Ursprünge der KI sind in die Kultur, das Ethos und die Entwicklung der KI von ihren Anfängen an eingeschrieben, wie man an der Denkweise und den Zielen ihrer derzeitigen Führer, Forscher, Geldgeber, verbundenen Unternehmen und politischen Entscheidungsträger sehen kann.

Dies gilt auch für die Entstehung der symbolischen KI (KI, die digitale Computer und gespeicherte Programme verwendet). Von ihren frühesten Anfängen an wurde symbolische KI als eine Möglichkeit zur automatisierten Gefechtsführung konzipiert: Krieg ohne Menschen zu führen. Die damalige Frage war: „Wie können wir die Gefechtsführung automatisieren, sodass wir nicht nur schneller und effizienter töten können, sondern auch den Feind weiter töten können, selbst wenn alle auf unserer Seite tot sind oder sogar nachdem das menschliche Leben auf dem Planeten ausgelöscht wurde?“

Dieses Konzept fand dramatische Veranschaulichung in Stanley Kubricks *Dr. Strangelove*, mit seiner „Untergangsmaschine“ – einer Maschine, die einen nuklearen Angriff ohne menschliches Eingreifen auslöst. Daniel Ellsberg, elitärer Forscher und später als Whistleblower, der an der nuklearen Strategie des Pentagons gearbeitet hatte, nannte den Film „eine Dokumentation“.

**Denkt KI? KI als Mathematik.**

Manchmal fragen Leute: „Denkt KI? Fühlt sie? Kann sie ethische Entscheidungen treffen?“ Diese Fragen sind meines Erachtens Kategoriefehler. Als fragt man: „Denkt ein Neuron?“ Ein Neuron denkt nicht, es feuert. Daher möchte ich diese philosophische Frage einfach ausklammern und das Wesentliche klarstellen: KI ist Mathematik.

Digitale Computer können deduktive Logik ausführen: Computer können eine Art deduktive Logik analog mit Schaltern und Schaltkreisen replizieren, die die Boolesche Algebra modellieren. Diese Schaltkreise können dann Zählen und Addition modellieren, dann Arithmetik und schließlich allgemeine Berechnungen.

Neuronale Netzwerk-basierte Computer können Mustererkennung durchführen, das heißt, sie können Muster vorhersagen, wie zum Beispiel das „Lesen“ des Musters eines Satzes, um erfolgreich das nächste Wort in einem Satz vorherzusagen. Das ist grob analog zu einer Art induktiver Logik und, wenn man so will, Abstraktion. Man könnte also sagen, dass Computer sowohl deduktive als auch induktive Logik simulieren können.

Aber es ist wichtig zu betonen, dass all dies nur Mathematik ist: Es ist lineare Algebra, Statistik, Analysis: mehrdimensionale Vektorfunktionen, die durch Matrixmultiplikation laufen, mit Werten („Gewichten“), die durch einen Backpropagation-Algorithmus angepasst werden. Man kann Daten (z.B. das visuelle Muster von hellen und dunklen Pixeln) in mathematischer Form darstellen – ein Vektor in einem mehrdimensionalen Raum, der mathematisch manipuliert und berechnet werden kann, um nützliche Ausgaben zu erzeugen. Daher ist die Frage, ob es denkt oder nicht, nicht wirklich sinnvoll. Es ist einfach Mathematik. Elegante Mathematik, aber einfach Mathematik.

**KI in der modernen Kriegsführung: KI-gestützter Völkermord**

Führen wir diese Ideen zusammen: das Bedürfnis nach Effizienz und mechanischem Arbeitsvorteil im Krieg sowie die Entstehung von Maschinen als Waffen. Denken wir auch die militärische Finanzierung der KI-Forschung. Wir können nun betrachten, wie KI in der modernen Kriegsführung angewandt wird.

Die USA entwickeln derzeit eine Vielzahl von KI-Anwendungen für den Krieg, insbesondere in folgenden Bereichen:

* Entscheidungsdominanz: schneller denken, schneller entscheiden.
* Überwachung und prädiktive Analytik
* Autonome Systeme (autonome Drohnen, autonome Tötungsmaschinen)
* KI für Kriegssimulationen und Planspiele
* Beschleunigung von Lieferketten
* Automatisiertes Gefechtsmanagement

Das sind keine theoretischen Forschungsfelder. Sie sind Teil der Doktrin des „Third Offset“, einer Strategie zur Kriegsführung gegen China, insbesondere durch diffuse, verstreute, verteilte und automatisierte Angriffe. Einige dieser Kapazitäten wurden bereits beim Völkermord an den Palästinensern demonstriert – dem ersten KI-gestützten Völkermord. Wir wissen bisher, dass die KI-Programme *Lavender, Habsora, Where’s Daddy* und *Fire Factory*, allesamt KI-gestützte Methoden zur Erleichterung von Massenmord, gegen die Palästinenser eingesetzt wurden.

*Lavender*, ähnlich dem ursprünglichen *Perzeptron*-Zweck, wird zur KI-automatisierten Zielauswahl genutzt. Diese Auswahl basiert auf einem geheimen, KI-berechneten „Sozialkredit-Score“ – etwas, das oft fälschlich China zugeschrieben wird, aber in den besetzten palästinensischen Gebieten definitiv existiert: Bei zu großem Mobiltelefon-Wechsel, Teilnahme an den falschen Chatgruppen, Äußerung falscher Meinungen, häufigem Adressenwechsel, beim Hinterlassen verdächtiger digitaler Spuren oder einem fehlerhaften Mausklick – könnten Sie bombardiert werden, meistens in Ihrem Familienhaus mitsamt Ihrer ganzen Familie. Laut einem Bericht im *972 Magazine[[1]](#footnote-2)* wurde israelischen Truppen befohlen, *Lavenders* Urteile als Befehle zu behandeln. Obwohl ein menschlicher Entscheidungsträger involviert war, benötigten Menschen laut Bericht im Durchschnitt 20 Sekunden, um zu bestätigen, dass das Ziel gültig war – in der Regel durch die einfache Bestätigung, dass es sich um einen Mann handelte.

*„Fehler wurden statistisch behandelt“, sagte eine Quelle, die* Lavender *benutzte. „Aufgrund des Umfangs und der Größenordnung war das Protokoll, dass selbst wenn man nicht sicher war, dass die Maschine richtig lag, wusste man, dass es statistisch in Ordnung war. Also hat man es durchgezogen... Im Krieg gibt es keine Zeit, jedes Ziel zu überprüfen. Also nimmt man die Fehlerquote von KI in Kauf, riskiert Kollateralschäden und zivile Opfer, riskiert Angriffe auf falsche Ziele – und lebt damit.“*

*„An einem Tag ohne Ziele [die eine ausreichend hohe Bewertungsstufe für einen Angriff hatten] griffen wir mit einer niedrigeren Schwelle an. Wir standen ständig unter Druck: ‚Bringt uns mehr Ziele.‘ Sie haben uns wirklich angeschrien. Wir haben unsere [Tötungs-]Ziele sehr schnell abgearbeitet.“[[2]](#footnote-3)*

*Habsora* und *Fire Factory* waren weitere israelische KI-Programme, die zur Beschleunigung der Zielauswahl und Tötung genutzt wurden. *Fire Factory* reduzierte angeblich die Planzeit eines Angriffs von Stunden auf Minuten, priorisierte die Auswahl von Zielen und koordinierte Angriffe. Es beschleunigte den industriellen Massenmord durch die Rechenleistung von KI.

Natürlich hat diese Art des Massenmords einen schändlichen Präzedenzfall mit IBM. Die IBM Corporation stellte dem Nazi-Regime Lochkarten und Lochkartentabellierer zur Verfügung. Ohne IBM wäre die kognitive Arbeit für den industriellen Massenmord des Holocaust unmöglich gewesen: Jahrelange rassistische Volkszählungsanalysen wurden durch IBM-Maschinen in Tagen erledigt. IBMs Lochkartenmaschinen beschleunigten das Verfolgen, Sortieren, Aussondern, Transportieren und Töten von Menschen in Konzentrationslagern und ermöglichten die brutale Effizienz des Völkermords.

**Die Techno-Genozidäre-Klasse rüstet für den Krieg:**

Yannis Varoufakis warnt vor der techno-feudalistischen Klasse und ihrem nebulösen „Cloud-Kapital“. Es wäre angemessener, sie als die modernen techno-faschistischen Genozidäre zu bezeichnen. Wir kennen die Hauptakteure:

**Der allwissende Dämon: Anduril**

*Anduril* konzentriert sich auf automatisierte Gefechtsführungssysteme. Unter anderem entwickelt das Unternehmen ein Betriebssystem für den Krieg. Dazu gehören *Lattice-Netzwerksysteme* wie „*Menace*“, die Befehl, Kontrolle, Kommunikation, Überwachung und Logistik integrieren, zwecks KI-gesteuerter Kriegsführung. Palmer Luckey, CEO von Anduril beschrieb *Lattice* als einen allwissenden Dämon mit der Fähigkeit, vorherzusagen und zu zerstören:

„*Laplaces Dämon... ist die Inspiration für* Lattice*, die KI-Software, die jedes Überwachungs- und Waffensystem von Anduril Industries antreibt. ‚Wie kann man ein künstliches Wesen erschaffen, das wahrnehmungsfähig genug ist, genug von der Welt sieht und fortschrittlich genug denkt, um nicht nur vorherzusagen, was jetzt passiert, sondern auch, was in zehn Sekunden, zehn Minuten oder zehn Stunden passieren wird?‘ Kann man das zuverlässig tun... hat man ein wirklich mächtiges militärisches Werkzeug.“[[3]](#footnote-4)*

Luckey bezeichnet sich selbst als „radikalen Zionisten“, für den „Waffen Teil meiner Religion sind“. Er gibt an, dass er „*virtuelle Realität und Werkzeuge der Gewalt entwickelt, um Ziele durchzusetzen und sich dabei überlegen zu fühlen...*“[[4]](#footnote-5)

Er ist zudem ein unbelehrbarer China-Falke mit einer wirren, idiotischen Sicht auf die Geschichte. Er glaubt, dass China die Welt bedroht und angreifen wird und dass es notwendig ist, es ständig zu bedrohen:

*Alle Menschen, die glauben, dass der Kampf um Taiwan der eigentliche Kampf sei, verfehlen den Kern. China glaubt, dass die Philippinen ihr Territorium sind. Sie glauben, dass Korea ihr Territorium ist… Sie denken sogar, dass der Großteil Japans ihnen gehört. Sie haben es über Jahrtausende immer wieder versucht, und selbst heute, selbst öffentlich, werden sie nicht sagen, dass ihnen ganz Japan gehört – aber sie bestehen darauf, dass ihnen ein Teil Japans zusteht. Es ist wirklich gefährlich, Menschen mit jahrtausendelangen Ambitionen, diese Gebiete zu beherrschen, unbehelligt agieren zu lassen. Denn selbst wenn dir Taiwan scheißegal ist… gibt es viele Gründe China an Tag 8, Tag 80 und Tag 800 einzuschüchtern*.[[5]](#footnote-6)

**Das Abschlachten und Überwachungsmaschinerie der Ukraine: *Palantir***

Ein weiteres KI-Unternehmen ist *Palantir*. *Palantir* arbeitet an automatisierter Kriegsführung und automatisierter Überwachung. Laut Alex Karp, dem CEO von *Palantir*, ist das Unternehmen „verantwortlich für den Großteil der [KI-gestützten] Zielerfassung in der Ukraine“.[[6]](#footnote-7)

Karp sagte außerdem: „*Die USA kann nur sicher gemachet werden, indem ihre Gegner mit Angst aufwachen und mit Angst schlafen gehen… Die USA sollten kollektive Bestrafung einsetzen, nicht nur gegen ihre Feinde, sondern auch gegen deren ‚Freunde, Cousins, Geliebte und alle, die involviert waren…‘“[[7]](#footnote-8)*

Dieses techno-faschistische elektronische Panoptikum hat seinen Ursprung in den früheren Programmen „*Total Information Awareness*“ und „*Genoa*“, die vom US-amerikanischen Sicherheitsapparat konzipiert wurden: große datengestützte totale Überwachungssysteme, die jedes kleinste Detail über eine Bevölkerung sammeln, um „Terroristen vorherzusagen“ und gezielt auszuschalten. Dies ist in Wirklichkeit das „Social Credit Score“-System, das westliche Mächte auf China projizieren – und das sie selbst seit Jahren aufbauen. Die Anschuldigung ist ein Geständnis.

Karp sagte auch: „Wir befinden uns im Krieg mit China… wir sind in einem KI-Wettrüsten, und die Mobilisierung war gestern.“[[8]](#footnote-9)

Ein weiterer „Vordenker“ dieser *mis*anthropischen techno-faschistischen Junta ist Dario Amodei von *Anthropic*.

Amodei argumentiert, dass KI in der modernen Kriegsführung, in autonomen Waffen, in Cyberkrieg und Überwachung eingesetzt werden wird und dass diese Automatisierung zu einer unkontrollierbaren Eskalationsspirale führen könnte. Er befasst sich auch mit KI-gesteuerter Desinformation zur Destabilisierung von Regierungen. Wie andere Mitglieder der techno-faschistischen Junta behauptet er – ohne den geringsten Beweis –, dass China KI für autoritäre Ziele einsetze und plädiert dafür, dass die USA KI und die dafür nötigen Technologien vollständig kontrollieren und monopolisieren müssen.

Der ehemalige Google-CEO Eric Schmidt bringt das Thema aggressive KI auf den Punkt:

„*Ob man es mag oder nicht, zukünftige Kriege werden von KI bestimmt. Wie Verteidigungsminister Mark Esper kürzlich auf der Konferenz der National Security Commission zur AI feststellte: ‚Fortschritte in der KI haben das Potenzial, den Charakter der Kriegsführung für kommende Generationen zu verändern. Wer KI zuerst beherrscht, wird für viele, viele Jahre einen entscheidenden Vorteil auf dem Schlachtfeld haben.*‘“[[9]](#footnote-10)

Bemerkenswert ist der Bezug auf „Der Herr der Ringe“. Unternehmen wie *Anduril* und *Palantir* sind nach magischen Artefakten benannt, die dem Besitzer unbegrenzte Macht verleihen. Diese Führungspersönlichkeiten sind von populären Interpretationen der nordischen Mythologie durchdrungen – eine Mischung aus romantischer Irrationalität, rassistischen Fehleinschätzungen Chinas und kindischen Träumen von allmächtiger Vorherrschaft.

**Die digitale Wolfowitz-Doktrin:**

Diese Ideen haben sich zu einer Erklärung US-amerikanischer digitaler Hegemonie verdichtet. Wie die ursprüngliche Wolfowitz-Doktrin von 1992 – ein Bekenntnis der USA zur unipolaren globalen Vorherrschaft – erklärte JD Vance unlängst, dass die Trump-Administration absichern werde, dass die mächtigsten KI-Systeme in den USA entwickelt und bleiben werden.

Dies baut direkt auf der Blockbildung und der Abschottung der KI-Technologie durch die Biden-Regierung auf, insbesondere durch den „Rahmen für die Verbreitung Künstlicher Intelligenz“, der die Technologiewelt in Verbündete, Feinde und überwachte „Swing States“ unterteilt. Wenn KI *die* Technologie der Dominanz und des Kriegsvorteils, der Überwachung, des Terrors und der Ausbeutung ist, dann will die US-Regierung ein vollständiges Monopol darauf.

Dieser Rahmen beschränkt den Export fortschrittlicher KI-Chips und der Parameter, die ein KI-System kodieren (Modellgewichte).

Tier-1-Länder erhalten uneingeschränkten Zugang – das sind 18 Staaten, hauptsächlich ehemalige Kolonialmächte und ihre sub-imperialen Vasallenstaaten (Japan, Taiwan, Südkorea). Diese Länder haben freien Zugang zur US-Technologie und zu KI-Modellen, einschließlich der Modellgewichte bereits trainierter Systeme.

Tier-2-„Swing States“ unterliegen starken Beschränkungen, werden mikrogemanagt und überwacht.

Tier-3-Länder – darunter China, Russland und andere Feinde der USA – werden ausgeschlossen.

Zudem müssen autorisierte Unternehmen mindestens die Hälfte ihrer Rechenleistung in den USA behalten und drei Viertel innerhalb der Tier-1-Länder.

Diese Politik ist die Entwicklung einer de facto digitalen Wolfowitz-Doktrin: eine Strategie der Einhegung zur Sicherung der digitalen unipolaren Hegemonie, die direkt auf Chinas Aufstieg als technologische Alternative abzielt.

Wenn die Geschichte zeigt, wird die US-Regierung ihre Monopolstellung missbrauchen – genau wie bei Atomwaffen, mit denen KI verglichen wird. Wie der Ukraine-Krieg und der palästinensische Genozid soll auch der kommende Krieg gegen China ein durch generative KI gesteuerter Krieg werden – den die USA bereits mit "Algorithmic Warfare Cross-Functional Teams" proben.

Der Krieg gegen China – letztlich der Krieg der USA gegen die Welt – ein technologischer Krieg: Westliche Technologie war immer ein Kriegsinstrument, das sie monopolisieren wollen. KI ist die Technologie, mit der sie China besiegen wollen.

**Juristen vs. Mathematiker**

Hier liegt eine Schwachstelle. Ironischerweise sind viele dieser US-Strategen Juristen, die wenig von Technik oder Mathematik verstehen. Karp, Thiel und viele führende Investoren und Denker sind keine Mathematiker.

Doch DeepSeek – und KI generell – ist einfach Mathematik. DeepSeek - bessere Algorithmen, Expertenmodelle, 8-Bit-Zahlen, Reinforcement Learning. Die Geschichte der Mathematik ist die Suche nach effizienteren Lösungen für Probleme.

Ein Blick auf die Sieger der Mathe-Olympiaden zeigt: fast alle sind junge Chinesen. Selbst wenn ein nicht-chinesisches Team gewinnt, verraten die Nachnamen ihre chinesische Herkunft. Das gleiche Muster findet sich in der KI-Forschung: 47 % der KI-Forscher sind Chinesen. Ein US-chinesischer KI-Krieg wäre also chinesische Amerikaner gegen Chinesen in China. China übertrifft die USA bei KI-Patenten um das 2,5-Fache und produziert ein Vielfaches an MINT-Absolventen.

In den USA herrscht die rassistische Annahme, dass chinesische Technologiestudenten Diebe und Spione seien und chinesische Errungenschaften auf Diebstahl beruhen. Dies führt zu Maßnahmen wie dem Hawley Act, der Chinesen vom KI-Studium und technikbezogener Forschung ausschließt, um ihre Entwicklung zu behindern. Der Widerspruch: Die USA wollen in der KI dominieren, verlassen sich dabei aber auf chinesische Forscher, deren Loyalität sie misstrauen. Die meisten Chinesen lehnen jedoch eine Kriegsdenkweise ab und streben stattdessen danach, durch Forschung zum Gemeinwohl beizutragen – ein grundlegender Unterschied in der Einstellung.

Der Widerspruch der westlichen Imperialmächte: Sie wollen in KI und Technologie dominieren und Chinesen ausschließen, obwohl die Mehrheit ihrer Forscher chinesische KI-Experten sind, deren Loyalität sie misstrauen. Die meisten Chinesen lehnen jedoch eine Kriegsdenkweise ab und sehen KI nicht als Kriegswerkzeug, sondern wollen durch Forschung zum Gemeinwohl beitragen – ein grundlegender Unterschied.

Mathematik ist eine universelle Sprache und Teil des geistigen Gemeinguts der Menschheit. Sie einzugrenzen, ist absurd, da es keine privaten Sprachen gibt – sie wären sinnlos – und Abgrenzung zerstört. Geschlossene Monopolsysteme wie MS Windows, trotz jahrzehntelanger Entwicklung oft unzuverlässig, zeigen, dass Abgrenzung zwar Profite bringt, aber schlechte Ergebnisse liefert. Die USA riskieren, KI in ein ähnliches Chaos zu verwandeln.

**Kapitalismus und KI**

Dennoch folgt das Kapital der Logik von Abgrenzung und Monopol. Es eignet sich Gemeingüter an, monopolisiert sie und vermietet sie für Rentenprofite, während es die Unterwerfung und Ausbeutung von Arbeit erzwingt. Kurz: Kapitalismus ist ein „Krieg gegen die Gemeingüter“. Er erfordert ständiges Wachstum und die beschleunigte Ausbeutung – ein „Fracking“ – von Arbeit, die er durch Automatisierung überflüssig macht.

Diese Arbeit ist sowohl geistig als auch körperlich. Versteht man Arbeit als den Stoffwechsel des Kapitals – sowohl anabol als auch katabol –, dann ist Krieg der ursprüngliche und endgültige katabole Stoffwechsel des kapitalistischen Zyklus. Er ist sein grundlegendster Kreislauf, sein Anfang und sein Ende: Ohne zyklische und fortwährende Kriege gibt es keinen Kapitalismus.

Der NYTimes-Hawk Thomas Friedman brachte es prägnant auf den Punkt: „*Die unsichtbare Hand des Kapitals braucht die gepanzerte Faust militärischer Macht*.“ Ebenso hätte er sagen können: „Die unsichtbare Hand des Kapitals *ist* die gepanzerte Faust militärischer Macht.“ Kapital strebt nach Marktmonopolen, Gewaltmonopolen und der Kontrolle über die produktiven Kräfte, die diese Gewalt erzeugen: Es ist ein fortwährender extraktiver Krieg gegen Menschen, Natur und den Planeten. In diesem Krieg gibt es eine ständige Suche nach Effizienz und Neuheit.

Dies ist das Rechenprojekt des KI-Kriegs-Monopol-Komplexes: mechanisierter Krieg, Monopol auf Gewalt und panoptische Überwachung und Kontrolle; die Nutzung des Webs für ein Internet gefährlicher Dinge, das letztlich zur planetaren Katastrophe führt. Gleichzeitig zielt es darauf ab, alle konkurrierenden Gesellschafts- und Regierungsmodelle, insbesondere das Chinas, zu zerstören.

**Sozialismus oder Barbarei**

Marx erklärte in der *Deutschen Ideologie*, dass echte menschliche Befreiung ohne die Nutzung von Maschinen unmöglich ist. Wiederholende Arbeit, sowohl kognitiv als auch manuell, kann von Maschinen übernommen werden. So entsteht das „soziale Gehirn“, der „General Intellect“ – die konkrete Totalität menschlicher Fähigkeiten –, das entweder Machtkonzentration oder die Bedingungen für echte, materielle Freiheit schaffen kann.

Wenn Marx recht hat, öffnen DeepSeek und andere chinesische KI-Initiativen den Weg zu intellektuellen KI-Gemeingütern. Im Gegensatz zum abgeschotteten US-Ansatz hat DeepSeek seine Trainingsparameter in nutzbaren, komprimierten Modellen open-source veröffentlicht und ermöglicht so den Zugang für jeden mit einem Laptop oder Smartphone. Wie Mark Andreessen sagte: „DeepSeek ist ein großes Geschenk an die Welt.“ Es demokratisiert KI.

Während Kapital ein Krieg gegen Gemeingüter und Menschen ist, ist dieser chinesische Ansatz ein Schritt zur Befreiung der technologischen Gemeingüter. Er gibt die Produktionsmittel des Wissens an die Menschen zurück und entzieht sie dem Monopol der Tech-Kapitalisten. Dies bietet die Chance auf Befreiung: Während *Palantir* behauptet, „KI ist ein Winner-takes-all-Spiel“, erklärt China: „Alle können gewinnen.“ KI gehört den Menschen.

Zwar wurde KI aus Daten, geistiger Arbeit und Leiden der Menschen geschaffen, mit den Werkzeugen der mathematischen Gemeingüter verarbeitet, aber durch Rechenleistung privatisiert und wird nun als Werkzeug des Krieges und der Unterdrückung eingesetzt. Diese Aneignung kann rückgängig gemacht und den Menschen zurückgegeben werden. Dies entspricht Chinas Herausforderung an die Imperialmächte: eine Welt der gegenseitigen Achtung, des Win-Win und des gemeinsamen Wohlstands – eine digitale Bandung-Bewegung.

Befreiung beginnt mit Multipolarität. Eine digitale Wolfowitz-Doktrin würde Länder der Überwachung, Ausbeutung und Manipulation der Imperialmächte und ihrer techno-faschistischen Mandalorianer-Klasse unterwerfen. Ohne Souveränität keine Demokratie, keine Menschenrechte und keine Gleichheit.

Open-Source-KI wie DeepSeek ermöglicht digitale Souveränität und Widerstand gegen den digitalen Feudalismus des US-Tech-Imperialismus und seiner ausbeuterischen, überwachenden, einmischenden und kontrollierenden Macht. Sie fordert die digitale Hegemonie der imperialen Elite heraus, die Hüter des elektronischen Panoptikums, die uns in unseren winzigen elektronischen Silos isolieren und die Welt in den planetaren Tod treiben würden.

Die Wahl ist klar: Abschottung oder Gemeingüter, Kapitalismus oder Sozialismus, Multipolarität oder Barbarei. Wir sollten weise wählen.

***Arbeitsübersetzung für Marxistische Blätter 2\_2025: Jenny Farrell***

1. https://www.972mag.com/lavender-ai-israeli-army-gaza/. [↑](#footnote-ref-2)
2. Ebd. [↑](#footnote-ref-3)
3. https://www.tabletmag.com/feature/american-vulcan-palmer-luckey-anduril. [↑](#footnote-ref-4)
4. Ebd. [↑](#footnote-ref-5)
5. <https://x.com/polanskydj/status/1891667520479773164> (video clip). [↑](#footnote-ref-6)
6. https://www.reuters.com/technology/ukraine-is-using-palantirs-software-targeting-ceo-says-2023-02-02/. [↑](#footnote-ref-7)
7. https://x.com/RnaudBertrand/status/1865958355212423327. [↑](#footnote-ref-8)
8. https://www.benzinga.com/tech/25/02/43453553/palantirs-shyam-sankar-us-is-at-war-with-china-in-ai-and-the-time-to-act-was-yesterday. [↑](#footnote-ref-9)
9. https://www.belfercenter.org/publication/china-beating-us-ai-supremacy. [↑](#footnote-ref-10)