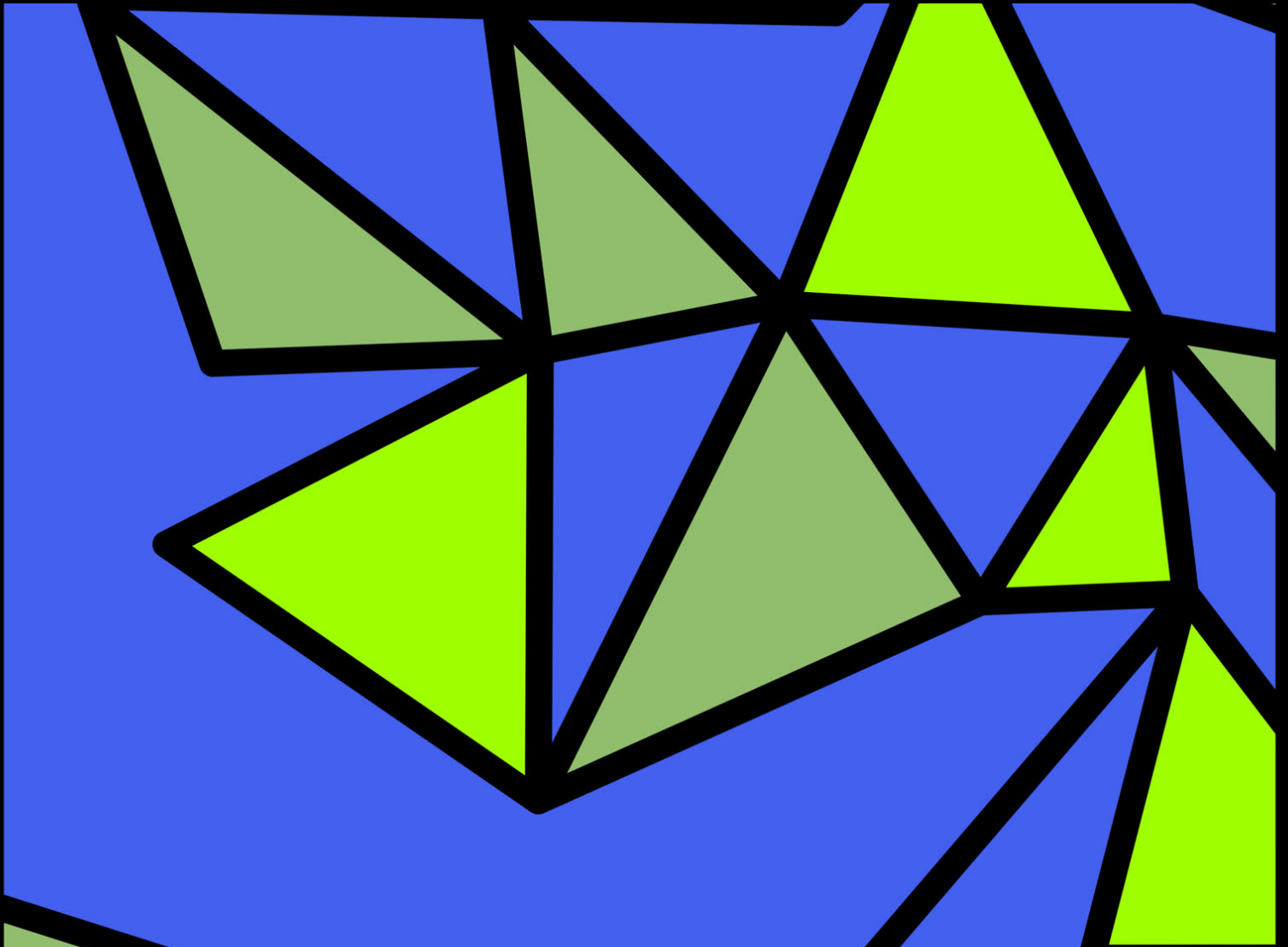




BACKGROUND · 2026

FROM POST-WAR SOCIETY TO AI SOCIETY

How human competence is shifting

TOBIAS POST

Artist · Digital Light Art · Painting · Curatorial Projects

TEST.CUBE4ARTS.COM

As of September 10, 2026

Technologische Revolutionen verändern nicht nur Werkzeuge. Sie verändern auch die Kompetenzen, die innerhalb einer Gesellschaft als besonders wertvoll gelten. Mit jeder neuen Entwicklungsstufe verschiebt sich die gesellschaftliche Knappheit. Dadurch verändern sich wirtschaftliche Wertschöpfung, kulturelle Leitbilder und das Verständnis menschlicher Kompetenz.

Die Geschichte der vergangenen achtzig Jahre lässt sich deshalb nicht nur als Abfolge technischer Innovationen lesen. Sie kann ebenso als Geschichte sich wandelnder Kompetenzmodelle verstanden werden.

Die Nachkriegsgesellschaft war vom Wiederaufbau geprägt. Nach Krieg und Zerstörung standen Stabilität, Verlässlichkeit und langfristige Entwicklung im Mittelpunkt. Ingenieure, Handwerker, Wissenschaftler und Unternehmer wurden zu den prägenden Leitbildern dieser Epoche. Kompetenz bedeutete, komplexe Probleme dauerhaft lösen, Systeme zuverlässig aufbauen und Verantwortung für ihre langfristige Funktion übernehmen zu können. Fortschritt entstand durch Konstruktion, Präzision und Beharrlichkeit.

Aus dieser Kultur entwickelte sich in den 1970er- und 1980er-Jahren die erste Generation der digitalen Systementwickler. Sie übernahm das Denken der Ingenieursgesellschaft und übertrug es auf den Computer. Software war damals kein fertiges Produkt, sondern ein offenes System. Wer programmierte, musste Rechnerarchitekturen, Betriebssysteme, Speicherverwaltung, Algorithmen und Datenstrukturen verstehen. Entwicklung bedeutete Konstruktion. Der Entwickler war Architekt eines vollständigen Systems.

Die gesellschaftliche Knappheit dieser Epoche bestand im Systemverständnis. Technische Kompetenz war die entscheidende Voraussetzung für Innovation. Neue Produkte entstanden aus der Fähigkeit, Systeme von ihren Grundlagen her zu entwickeln und langfristig weiterzuentwickeln.

Mit der Verbreitung des Internets und der Plattformökonomie veränderte sich dieses Kompetenzmodell grundlegend. Technologische Grundlagen wurden zunehmend verfügbar. Open-Source-Software, Frameworks, Cloud-Dienste und standardisierte Entwicklungsumgebungen machten es möglich, immer größere Teile eines Systems aus vorhandenen Komponenten aufzubauen.

Damit verschob sich die Rolle des Entwicklers. Die zentrale Kompetenz bestand nun immer seltener in der vollständigen Konstruktion eines Systems. Wichtiger wurde die Fähigkeit, vorhandene Technologien sinnvoll zu integrieren, digitale Ökosysteme aufzubauen und Märkte zu organisieren. Gleichzeitig gewannen Kapital, Netzwerkeffekte, Reichweite und Skalierung

erheblich an Bedeutung. Innovation entstand zunehmend durch Vernetzung statt ausschließlich durch Konstruktion.

Mit der Entwicklung leistungsfähiger künstlicher Intelligenz beginnt gegenwärtig ein weiterer historischer Übergang. Er unterscheidet sich grundlegend von den vorherigen. Erstmals wird nicht nur die technische Produktion automatisiert, sondern auch ein Teil der eigentlichen Entwicklungsarbeit. Programmcode, Dokumentationen, Tests und Lösungsvorschläge können zunehmend durch KI erzeugt oder vorbereitet werden.

Damit verschiebt sich die gesellschaftliche Knappheit erneut. Wenn technische Umsetzung immer leichter verfügbar wird, verliert sie ihren Charakter als zentrale Ressource. Wertvoll werden jene Fähigkeiten, die sich nicht automatisieren lassen: Orientierung, Urteilskraft, Kontextverständnis und die Entwicklung neuer Fragestellungen.

Der Entwickler der KI-Epoche wird deshalb eine andere Rolle einnehmen als seine Vorgänger. Seine Aufgabe besteht immer weniger darin, jede technische Lösung selbst zu erzeugen. Seine zentrale Kompetenz liegt darin, Probleme zu definieren, Systeme kritisch zu bewerten, unterschiedliche Wissensgebiete miteinander zu verbinden und aus einer Vielzahl möglicher Entwicklungen diejenigen auszuwählen, die langfristig gesellschaftliche Bedeutung besitzen.

Diese Verschiebung verändert nicht nur die Informatik. Sie verändert das Verhältnis zwischen Technologie, Wissenschaft und Kunst.

Kunst und Wissenschaft arbeiten traditionell nicht in erster Linie an der Optimierung bestehender Lösungen. Sie entwickeln neue Perspektiven, formulieren Fragestellungen, untersuchen Zusammenhänge und schaffen neue Begriffe. Ihre eigentliche Leistung besteht darin, Orientierung zu erzeugen, bevor technische oder wirtschaftliche Anwendungen entstehen.

Gerade diese Kompetenzen gewinnen unter den Bedingungen künstlicher Intelligenz an Bedeutung. Je leistungsfähiger technische Systeme werden, desto wichtiger wird die Fähigkeit, ihre Möglichkeiten sinnvoll einzuordnen, ihre Folgen zu bewerten und neue Richtungen zu entwickeln.

Die historische Funktion von Kunst und Wissenschaft verändert sich dadurch. Beide Bereiche werden nicht allein zu Orten kultureller Produktion oder wissenschaftlicher Erkenntnis. Sie entwickeln sich zunehmend zu gesellschaftlichen Orientierungsräumen, in denen neue Denkmodelle, Bewertungsmaßstäbe und Zukunftsbilder entstehen.

Die Geschichte der Digitalisierung lässt sich damit als Abfolge dreier Kompetenzverschiebungen verstehen. Die erste Epoche war durch Konstruktion geprägt. Die zweite durch Integration und Skalierung. Die dritte richtet den Blick auf Orientierung, Urteilskraft und die bewusste Gestaltung von Bedeutung.

Die eigentliche Revolution der künstlichen Intelligenz besteht daher möglicherweise nicht in der Automatisierung menschlicher Arbeit. Sie besteht in einer historischen Neubewertung dessen, was als genuin menschliche Kompetenz gilt. Die Leitkompetenz der kommenden Gesellschaft könnte nicht mehr die Produktion technischer Lösungen sein, sondern die Fähigkeit, Richtung zu geben – wissenschaftlich, kulturell und gesellschaftlich.

ARTIST

TOBIAS POST

Artist · Digital Light Art · Painting · Curatorial Projects

BORN

1969 · Bochum

MEMBER

WBK e.V. (2026) · BBK Westfalen e.V. (2025) · VERA e.V. · VG Bild-Kunst

ROLE

Sprecher Ruhrgebiet West (2026)

CONTACT

test.cube4arts.com

Images: © 2026 Tobias Post

Dossier · As of September 10, 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Artist · Digital Light Art · Painting · Curatorial Projects

TEST.CUBE4ARTS.COM

Images: © 2026 Tobias Post
Dossier · As of September 10, 2026