



Bemerkenswertes

Bezug zu Soziosphäre

- faul und dick
- effizienter
- Erleichtert uns den Alltag
- Maschinenethik
- Werteübernahme
- Wechselseitige Abhängigkeiten und Undurchsichtigkeiten
- Überlegenheit bei kognitiven Fragen

Begrifflichkeiten zur Technik und künstlichen Intelligenz

- Werkzeug
- Maschine: Input ist ungleich Output nach vorab definierten Regeln und die Maschine macht es (Energie nötig)
- Roboter: Übernahme menschlichen Handelns/Arbeitsweise (elektrisch, Computer)
- Medium; bei guten Medien ist der Input möglichst gleich dem Output (Körnigkeit bei Fotos; Qualität von Filmen); kein Verlust
- Computer als Medium und Maschine; Medium weil Input = Output und Maschine weil Input ungleich Output

mögliche Veränderungen

- Jobs; Anwaltskanzleien nehmen es zur Überprüfung ihrer eigenen Dokumente
- Notwendigkeit von (smarten) Systemen / Maschinen

Nützlichkeit aus der Sicht der Menschen

- Dienstleistungen für ärmere Schichten
- Limitationen beim Denken

Funktionsweisen

- Deep Learning:
 - Große Datenmengen
 - Damespiel als Ursprung
 - vgl. zum menschlichen Lernen
 - z.B. Deep L, RoboAnwalt
- Grenzen der Maschinen
 - Körperpflege?
 - Gespräche? (Turing Test)
 - Kreative Tätigkeiten
 - Tätigkeiten mit hoher Sozialkompetenz
- Etwas völlig Neues hat keine Maschine hervorgebracht