

Computer
Schlackauf

Film
Besicht
Anverwandelt

Live
manipulieren

Design
ausgerollt

Byte dance
China
Inletts

The next Rembrandt
programmieren - KI
Seitliche Kunst Emulieren

Die Rechte der Maschinen
Lernen nach
Gestalt
In der

Japan Kl: Roman
Ziemanke Jury
Praxen

Musik
App Kostenlos
Videos
Allopop

Yes both
Ziller
Khor
for App

Lucas
KI
Kunst
Johannes

HALLO

Kirsten Kötter

2018-06-16_mak-maschine-talk_1

2018-06-16_mak-maschine-talk_2

jeweils: Aquarell, 24 x 32 cm

http://www.kunstgespraech.de/water_colours_2018_2.html

<http://www.kunstgespraech.de/da18.html>

Site-specific Artistic Research

16. Juni 2018, 17:00 - 20:00

Museum Angewandte Kunst Frankfurt am Main

Frankfurt Machine Talk: Kreative Maschinen – Wie verändern sich Kultur und Kreativität?

<https://www.frankfurt.de/sixcms/media.php/738/PM-FrankfurtMachineTalk.pdf>

Der Deutsche Designer Club e.V. (DDC), das Museum Angewandte Kunst und THE ARTS+ veranstalten gemeinsame Gesprächsrunde zu Künstlicher Intelligenz - Wir leben im Zeitalter der intelligenten Maschinen. Wo früher noch zwischen Technikpionier und Feingeist unterschieden werden konnte, verzahnen sich analoge und digitale Räume zunehmend miteinander. Kreative und Kulturschaffende werden täglich mit neuen technologischen Entwicklungen konfrontiert. Smarte Algorithmen schreiben, filmen, malen, komponieren, planen sogar unser ganzes Leben für uns. Wir befinden uns in einer Ära, in denen die gegensätzlichen Zukunftskonzepte der Utopie und Dystopie so nah beieinander liegen wie nie zuvor. Im Frankfurt Machine Talk möchten wir der Frage auf den Grund gehen, wie digitale Technologien Kultur und Kreativität beeinflussen. Und noch dringender: Was Kultur mit Technologie macht. Sprecher: Prof. Georg Bertsch, BERTSCH.BRAND CONSULTANTS, Mark Mattingley-Scott, Ph.D., IBM Quantum Computing Ambassador, Holger Volland, Frankfurter Buchmesse, Matthias Wagner K, Museum Angewandte Kunst

**Darf Google
beim Töten hel-
fen? [http://
www.kunstgesp-
raech.de/da18.
html#DGbTh](http://www.kunstgesp-
raech.de/da18.
html#DGbTh)**

[http://www.kunstgesp-
raech.de/da18.html#DGbTh](http://www.kunstgesp-
raech.de/da18.html#DGbTh)

Darf Google beim Töten helfen?

DGbTh: Darf Google beim Töten helfen? IT-Konzerne kooperieren eng mit dem amerikanischen Militär. Die Macht der stärksten Streitkraft soll mit den Fähigkeiten der reichsten US-Unternehmen verbunden werden. Manche Google-Mitarbeiter wollen das verhindern. Jannis Brühl, SZ, 2. / 3.06.2018, Wirtschaft, S. 25

Aus Artikel DGbTh: [nicht wörtlich zitiert] Drohnen der US-Armee fliegen und filmen - spezielle Software soll Menschen erkennen, ohne menschliche Hilfe. [wörtlich zitiert] Aber in den Testflügen lagen die Computer Ende 2017 nur in etwa 60 Prozent der Fälle richtig. ... Google an Bord geholt ... Aufstand im Silicon Valley ... Zwölf Angestellte von Google haben aus Protest gegen den Deal gekündigt, 4000 eine Petition an Alphabet-Chef Sundar Pichai unterschrieben, in der gefordert wird, die Zusammenarbeit mit dem Pentagon zu beenden. ... Einen weiteren offenen Brief gegen die Kooperation haben mehr als tausend Forscher signiert, darunter Pioniere auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz wie Jürgen Schmidhuber und der Bestseller-Autor Noam Chomsky. Sie werfen die Frage auf, inwieweit die mächtigsten Konzerne der Welt der mächtigsten Armee helfen sollen - und ob da ein militärisch-digitaler Komplex entsteht. Es geht um das Projekt Maven, auch bekannt als „Team für algorithmische Kriegsführung“ im Pentagon. Die Abteilung soll die amerikanischen Kriegssysteme mit künstlicher Intelligenz (KI) stärken. Automatische Bilderkennung soll die mühsame Identifizierung von Objekten am Boden beschleunigen. ... Der Streit über Projekt Maven findet vor dem Hintergrund der Furcht vor vollautomatischen „Killerroboter“ statt, die in wenigen Jahren entwickelt sein dürften. Die Vereinten Nationen erwägen, die Waffen prophylaktisch zu verbieten, so wie es die Staatengemeinschaft in den Neunzigern mit tückischen Laserwaffen getan hat, die Soldaten das Augenlicht raubten. ... Wie schlechtmöglichstes Timing wirkt da, dass Googles Weltverbesserer-Motto „Don`t be evil“ im Verhaltenskodex des Konzerns vom ersten zum letzten Satz wurde, wie der Konzern das Manifest kürzlich überarbeitete. ... Die Militärs träumen davon, über Sensoren und künstliche Intelligenz in der Cloud Munition, Reparaturteile und Benzin-Füllstände von Fahrzeugen live zu erfassen und perfekt auf dem Schlachtfeld zu verteilen. ... Die Furcht des Verteidigungsministeriums, den Anschluss zu verpassen, wird auch durch die Fortschritte Chinas bei Drohnenschwärmen und künstlicher Intelligenz geschürt.

Kirsten Kötter

2018-07-05_da-phil-maren-wehrle

Aquarell, 24 x 32 cm

http://www.kunstgesprach.de/water_colours_2018_2.html

<http://www.kunstgesprach.de/da18.html>

Site-specific Artistic Research

5. Juli 2018, 10:00 - 11:00

Institut für Philosophie, Besprechungsraum Landwehrstraße 54

TU Darmstadt

Workshop „Öffentlichkeit, Privatheit und Pluralität im digitalen Zeitalter“

https://www.philosophie.tu-darmstadt.de/institut/aktuelles/aktuell_details_phil_28672.de.jsp

Maren Wehrle:

Unmittelbare Vermittlung: Die Vernetzung von Menschen, Daten und Dingen

Ausgehend von Helmuth Plessners anthropologischen Kriterien der natürlichen Künstlichkeit, dem utopischen Standort und der vermittelten Unmittelbarkeit, werde ich versuchen, die zunehmende Vernetzung von Menschen, Daten und Dingen anhand dreier Beispiele – soziale Netzwerke, smart devices/wearables, smart environments (internet of things) – phänomenologisch zu beschreiben. Wie verändern sich unsere Aufmerksamkeit, praktischen Handlungen und Erwartungen? Inwiefern lässt sich das Natürliche vom Künstlichen, das Hier noch vom Dort noch unterscheiden? Arbeitshypothese hierbei ist, dass die Vermittlung im digitalen Zeitalter zur eigentlichen Unmittelbarkeit wird und sich damit selbst auflöst. Dies zeigt sich darin, dass das Private gleichermaßen öffentlich ist, wie das Öffentliche privat. Anstatt einer Pluralisierung der Perspektiven und Meinungen, die mit einer Distanz und Vermittlung einhergeht, besteht die Gefahr einer Zentralisierung und Monopolisierung. Wenn alles bereits im Vorhinein antizipiert ist, unsere Interessen und Identität genauso wie unsere praktischen Ziele und Pläne, wenn wir nicht mehr auf die Dinge und die Umwelt reagieren, sondern diese proaktiv auf uns, führt dies zwangsweise zu einem Fehlen von Responsivität (Waldenfels) und damit auch Verantwortung.



Kirsten Kötter, Aquarell, 24 x 32 cm

Kirsten Kötter

2018-05-25_wolf-singer_sanford-kuinter-daniel-birnbaum

Aquarell, 24 x 32 cm

http://www.kunstgespraech.de/water_colours_2018_2.html

<http://www.kunstgespraech.de/da18.html>

Site-specific Artistic Research

25. Mai 2018, 17:30 - 19:00

Städelschule, Lichthalle, Dürerstr., Frankfurt am Main

Symposium „Breaking glass“

<https://sac.staedelschule.de/en/events/breaking-glass>

The symposium commences Friday, 25. May at 17:30 with a keynote talk by the world-renown neurophysiologist Wolf Singer. After the presentation, architectural theorist Sanford Kwinter, Allese Thomson, head of Fine Art Experiential division at Here Be Dragons, and former dean of Städelschule and current professor in the school and director of the Museum of Modern Art in Stockholm Daniel Birnbaum engage in conversation with Singer.

The Städelschule Architecture Class invites to a two-day symposium on May 25-26 addressing art, architecture and virtual reality. The conference, „Breaking Glass—Virtual Reality and Becoming a Subject through Arts and Architecture,“ raises questions pertaining to these creative disciplines, human perception and the formation of the contemporary self in relation to the emerging importance of virtual reality.

Virtual reality is currently causing a stir in art and architecture. The technology suggests a radical break with known conventions for creative work as much as individual experience. Virtual reality demands the design of whole new worlds with potentially new spatial qualities in relation to which the human subject must locate itself.

The symposium at the Städelschule seeks to locate the mondial impact of the

technology in the arts and architecture as a productive momentum centring on the subject. Given the immersive and ultimately architectural space of virtual reality, what are the parameters for the creative and experiencing subject engaging with this technology? What does the history of art and architecture tell us with respect to the new creative opportunities in this medium? How do we position the subject within our image-driven culture in relation to virtual reality's simulation of reality and alternative narrational structure? How can bodily performance and experience be comprehended with respect to the regime of images in virtual reality? And, finally, how can this multi-sensorial realm be comprehended in a coordinated and strategically productive manner?

The title of the event summons glass as the chief material means for the production and conveyance of our image culture and reverberates with how Marcel Duchamp delivered his main work, *Le Grand Verre* (“The Large Glass,” 1915-23), to posterity. The Large Glass - with its cracked glass panels, his autobiographical allusions and radical take on the floating picture plane within its given setting, could be seen to foreshadow virtual and augmented realities as they exist today. Moreover, the contemporary creative as well as experiencing subject was heralded in the bi-gendered subjectivity of Duchamp a.k.a. Rose Sélavy in 1921. Under his female alter ego, Duchamp created numerous works and Rose Sélavy is in and of itself a work of art.

With virtual reality becoming a cause célèbre in art and architecture, essential questions arise regarding processes of subjectification - echoing those that emerged amidst the technological and social revolutions throughout the 20th century. Based on Michel Foucault's notion of the *dispositif*, the Italian philosopher Giorgio Agamben suggests that subjects as much as institutions are produced by an increasing number of apparatuses that ‘appear at the intersection of power relations and relations of knowledge.’ These philosophical observations are echoed in more recent attempts at unravelling the hidden infrastructure of the digital to address how the contemporary subject and its collective are politically engendered and socially staged - such as in the writings of Benjamin Bratton and Keller Easterling.

Breaking Glass - Virtual Reality and Becoming a Subject through Art and Architecture presents an interdisciplinary approach to speculate on these and related questions.



Kirsten Kötter, Aquarell, 24 x 32 cm

**Roboter sind noch
gewinnbringender
als Arbeiter
aus Billiglohn-
ländern. [http://
www.kunstgesp-
raech.de/da18.
html#HiHmdm](http://www.kunstgespraech.de/da18.html#HiHmdm)**

<http://www.kunstgespraech.de/da18.html#HiHmdm>

Roboter sind noch billiger als Arbeiter aus Billiglohnländern.

HiHmdM: Der Einsatz von Robotern kann Produktion in Deutschland wieder attraktiv machen, weil Roboter noch billiger sind, als Arbeitskräfte aus Billiglohnländern. So wird bald ein Smartphone „Made in Germany“ hergestellt.

HiHmdM: Hand in Hand mit der Maschine. In Deutschland werden keine Smartphones mehr produziert? Von wegen! In Bocholt hat die frühere Siemens-Tochter Gigaset eine Fertigungslinie gestartet, bald soll eine zweite folgen. Benedikt Müller, SZ, 11.7.2018, Wirtschaft & Technik, S. 24

HiHmdM: Mensch und Maschine arbeiten in dieser Fabrik am Niederrhein
Hand in Hand: „Die Roboter sind fast wie Arbeitskollegen“, sagt die Mitarbeiterin. „Manchmal erwischt man sich sogar dabei, dass man sie anspricht. Seit Juni fertigt der Hersteller Gigaset sein neues Smartphone „GS185“ in einer Fabrik im Nordrhein-westfälischen Bocholt. Mehr als 8000 Mobiltelefone hat die frühere Siemens-Tochter dort seitdem hergestellt. Es sind die ersten Handys seit zehn Jahren, die in einer Fabrik in Deutschland montiert werden. Und noch in diesem Jahr will Gigaset eine weitere Produktionslinie für ein zweites Smartphone „Made in Germany“ in Bocholt eröffnen. Das überrascht, hatte sich die Herstellung von Mobiltelefonen in den vergangenen Jahren doch fast ausschließlich in Staaten wie China, Thailand oder Vietnam verlagert. ... Zum anderen setzt Gigaset in der Fabrik am Niederrhein mehrere Roboter ein. Daher lägen die Stückkosten nicht höher als bei einer Fertigung in Asien, wenn man auch die Transportkosten einrechne. In der neuen Produktionsstrecke die in einem Halbkreis angeordnet ist, durchläuft ein Mitarbeiter die gesamte Montage eines Handys: ... Mit seinen Smartphones versucht das Unternehmen nun, das schrumpfende Festnetzgeschäft auszugleichen. ... Der Einstiegspreis von 179 Euro liegt deutlich unter den Angeboten der Marktführer Samsung und Apple.

Kirsten Kötter

2018-07-05_da-phil-tobias-holischka-virtuelle-ort_vortrag-diskussion

Aquarell, 24 x 32 cm

http://www.kunstgespraech.de/water_colours_2018_2.html

<http://www.kunstgespraech.de/da18.html>

Site-specific Artistic Research

5. Juli 2018, 11:00 - 12:00

Institut für Philosophie, Besprechungsraum Landwehrstraße 54

TU Darmstadt

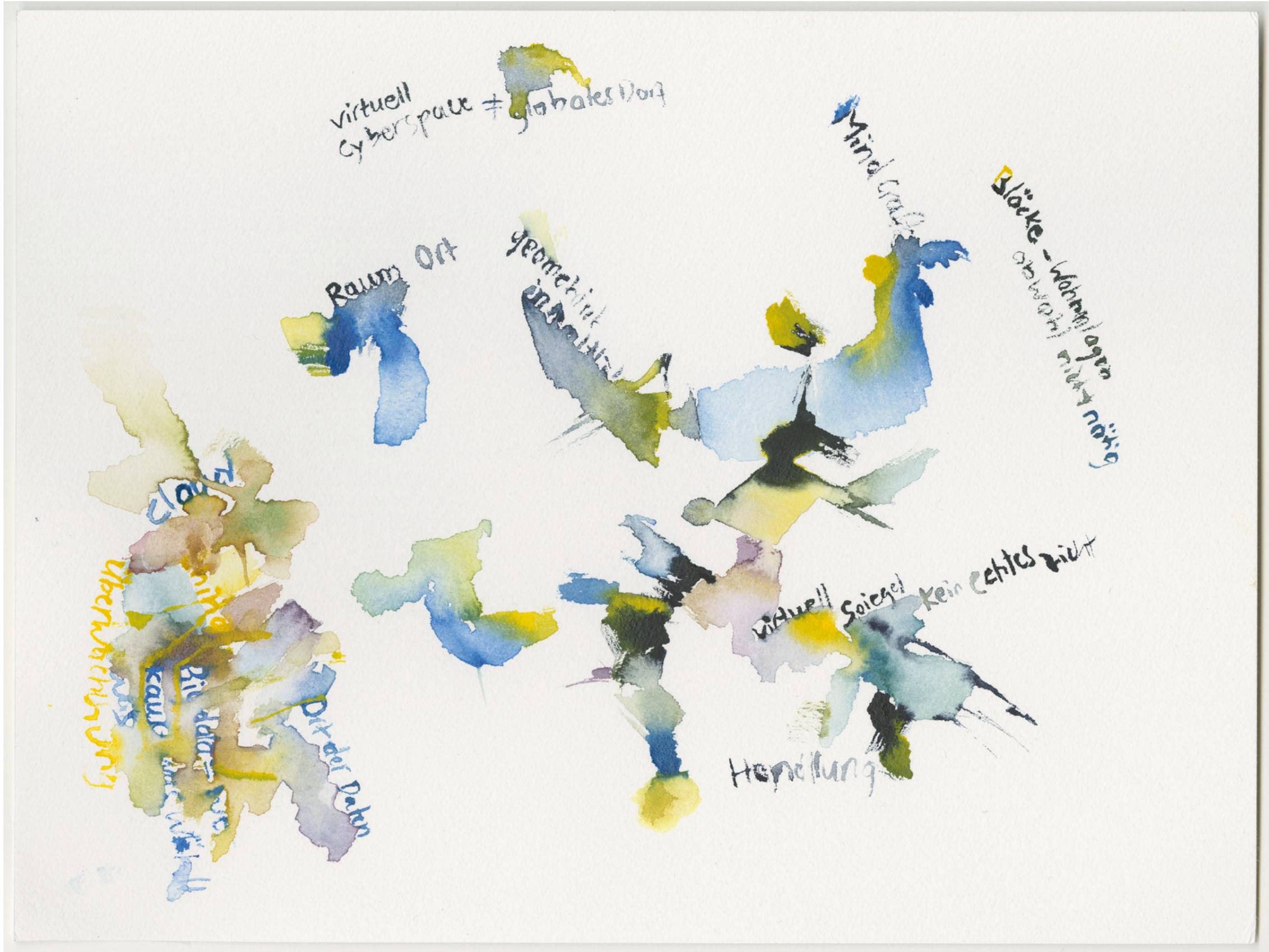
Workshop „Öffentlichkeit, Privatheit und Pluralität im digitalen Zeitalter“

https://www.philosophie.tu-darmstadt.de/institut/aktuelles/aktuell_details_phil_28672.de.jsp

Tobias Holischka

Der virtuelle Ort

Die Informationsgesellschaft pflegt einen selbstverständlichen Umgang mit ihren sich immer weiter entwickelnden technischen Geräten. Die neuen Phänomene der Virtualität sind dabei jedoch weitgehend unreflektiert als Schein oder Unwirklichkeit konnotiert. In der phänomenologischen Analyse zeigt sich, dass insbesondere der virtuelle Ort als versammelndes Prinzip eine Realität schafft, die, ganz im Gegensatz zum abstrakten Konzept des Cyberspace, eine ontologische Verbindung zur menschlichen Lebenswelt herstellt und sie auf diese Weise erweitert. In diesem Kontext stehen die Diskussionen um Leiblichkeit, Öffentlichkeit und Privatheit, sowie Wirklichkeit und Virtualität auf einem neuen und fruchtbaren Boden.



Kirsten Kötter, Aquarell, 24 x 32 cm

Kirsten Kötter

2018-05-28_efre-foerderung-digitalstadt-darmstadt

Aquarell, 24 x 32 cm

http://www.kunstgespraech.de/water_colours_2018_2.html

<http://www.kunstgespraech.de/da18.html>

Site-specific Artistic Research

28. Mai 2018, 16:30 - 19:00

Technologie- und Gründerzentrum HUB31, Hilpertstraße 31 in Darmstadt

EFRE-Förderung und Digitalstadt Darmstadt

<https://www.digitalstadt-darmstadt.de/events/infoveranstaltung-zur-efre-foerderung/>

16:30 Begrüßung: Georg Haumann, Wirtschaftsförderung Wissenschaftsstadt Darmstadt, Maria Rieping, Referat Digitalisierung, HMWEVL, Kirsten Rowedder, IT FOR WORK e.V., 16:40: Projekte der Digitalstadt Darmstadt, Anknüpfungspunkte für Projekte im Rahmen der EFRE F&E sowie Wissens- und Technologietransfer, Simone Schlosser, Geschäftsführerin Digitalstadt Darmstadt GmbH, 17:00 Vorstellung der EFRE-Förderung, insb. Beratungsprozess, Renate Kirsch HA Hessen Agentur GmbH

Kirsten Kötter

2018-06-10_kollege-roboter_darmstadt-hellwach

Aquarell, 24 x 32 cm

http://www.kunstgespraech.de/water_colours_2018_2.html

<http://www.kunstgespraech.de/da18.html>

Site-specific Artistic Research

10. Juni 2018, 15:30 - 16:30

Wilhelm-Köhler-Saal, Hochschulstraße 1, Gebäude S1|03, Raum 283, Darmstadt

Kollege Roboter – verändert Künstliche Intelligenz die Arbeitswelt?

<https://www.tu-darmstadt.de/hellwach/gespraechsbereit/index.en.jsp>

Die Digitalisierung hat die Arbeitswelt in den letzten Jahren und Jahrzehnten bereits massiv verändert und wird dies in Zukunft noch weiter tun. Automatisierung und besonders Robotisierung nehmen dabei als Trendthemen immer weiter an Fahrt auf. Schätzungen gehen so weit, dass in den kommenden Jahrzehnten jede zweite Tätigkeit von Robotern ausgeführt werden könnte. Welches Potenzial bieten humanoide, soziale Roboter für die Arbeitswelt der Zukunft und welche Herausforderungen sind mit ihrem Einsatz verbunden? Sind sie beispielsweise geeignet im Service, als Kollegen in Projektteams oder gar als Führungskräfte mit Menschen zusammenzuarbeiten? Werden Menschen im Bereich bestimmter Tätigkeiten überflüssig? Und falls ja, auf welche alternativen Aufgaben werden sich Menschen dann fokussieren? Es diskutieren: Professorin Ruth Stock-Homburg (Marketing und Personalmanagement), Professor Ralf Tenberg (Technikdidaktik), Professor Constantin Rothkopf (Psychologie der Informationsverarbeitung) Moderation: Patrick Körber (Leitender Redakteur Darmstadt & Südhessen, DA Echo)

Kirsten Kötter

2018-05-23_digiforum-darmstadt

Aquarell, 24 x 32 cm

http://www.kunstgespraech.de/water_colours_2018_2.html

<http://www.kunstgespraech.de/da18.html>

Site-specific Artistic Research

23. Mai 2018, 17:00 - 20:00

Wasserturm, Bismarckstr. 179, Darmstadt

Kollege Roboter – verändert Künstliche Intelligenz die Arbeitswelt?

<https://www.digitalstadt-darmstadt.de/events/digiforum-big-data-artificial-intelligence/>

Exponentiell wachsende Datenmengen und die enormen Fortschritte durch Deep Neural Networks beschleunigen die Innovationen auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz immer weiter. Es steht außer Frage, dass intelligente Maschinen unsere Alltags- und Arbeitswelt grundlegend verändern werden. Unter dem Motto „Übernehmen jetzt die Roboter?“ geben Experten auf dem nächsten #Digiforum Einblick in aktuelle Entwicklungen aus dem Bereich Big Data und künstliche Intelligenz.

AGENDA:

Machine Learning Basics and Myths Carlos Garcia Cordero, TU Darmstadt

Effektiver Zugang zu massiven Datenmengen durch Visual Analytics, Prof. Dr.

Jörn Kohlhammer, Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung IGD

The Third Wave of AI, Dr. Gunjan Bhardwaj, CEO Innoplexus AG

Über das #Digiforum: Die Veranstaltungsreihe #Digiforum soll Fach- und Führungskräften Einblick in neue Entwicklungen im Bereich Digitalisierung geben. Expertinnen und Experten aus Wissenschaft und Wirtschaft diskutieren die Möglichkeiten neuer Technologien und präsentieren Best-Practice-Lösungen. Thematisch geht die Veranstaltungsreihe über klassische Anwendungsthemen

hinaus, um auch die interessierte Öffentlichkeit für Themen der Digitalisierung zu sensibilisieren. Die Veranstaltung ist als After-Work-Format konzipiert, bei einem abschließenden Get-Together gibt es die Möglichkeit zum gegenseitigen Austausch. Die Teilnahme an den Veranstaltungen ist kostenfrei und nach vorheriger Anmeldung möglich.

**Jeansjacke
mit eingebaute-
bauter Smart-
phone-Steue-
rung [http://
www.kunstgesp-
raech.de/da18.
html#Ae-K](http://www.kunstgespraech.de/da18.html#Ae-K)**

<http://www.kunstgespraech.de/da18.html#Ae-K>

Ä-K: Armel-Kanal. In Googles Geheimlabor tüfteln 100 Ingenieure und Designer an neuen Produkten wie einer Jeansjacke mit eingebauter Smartphone-Steuerung. Ein Gespräch mit dem Leiter von Google Atap, Dan Kaufmann. Interview Kathrin Werner, SZ, 23. Mai 2018, Wirtschaft & Technik, S. 19

Ä-K: Er leitet Googles Geheimlabor Advanced Technologies and Products (Atap) und ist damit der Cheferfinder hinter der schlaunen Jeansjacke, die man in den USA inzwischen kaufen kann, eine Co-Produktion mit der Denim-Firma Levi'S. ... Google hat schlaues, unauffälliges Kupfergarn erfunden, das Signale ausliest und über ein kleines Bluetooth-Gerät an ein Smartphone weiterleitet. Bei der Jeansjacke ist das Garn in den linken Ärmel eingewebt. streicht der Träger über den Stoff oder tippt ein oder zwei Mal, empfängt das Smartphone Befehle. Wenn Kaufman auf eine besondere Art aus seinen linken Jackenärmel tippt, schickt sein Handy eine SMS: „Ich bin spät dran.“ Wenn er über den Ärmel Richtung Hals streicht, sagt das Handy die Uhrzeit an. In der anderen Richtung gibt es an, von wem das Lied ist, das Kaufman gerade hört. „Ich trage die Jacke dauernd“, sagt er. „Und ständig kommen Leute an und wollen mir über den Arm streichen.“ Preis 350 Dollar. ... Bei ATAP hat er ein Team aus Bastlern, aus Leuten, die gern Dinge herstellen. Es sind rund 100 Programmierer und Ingenieure, Designer und Elektrotechniker. ... [nicht wörtlich] keine Besucher, Stillschweigen über Projekte ... In den vergangenen Jahren: Virtual-Reality-Kurzfilme, bei denen Zuschauer Regisseur ist mit 360-Grad-Filmkulisse. ATAP-Kurzfilm Pearl war dieses Jahr für Oscar nominiert. Davor entwickelte ATAP einen Sensor, der per Radar die Bewegungen der menschlichen Hand verfolgt, Chip namens Soli für Gestensteuerung. Es gibt keine Vorgaben bei Google für die Projekte, nur dass sie in 2, 3 Jahren abgeschlossen sein sollen und sonst die größte Begeisterung beim Erfinder auslösen. Alphabet hat noch Firma Calico, die z.B. am Geheimnis des Älterwerdens forscht, nicht so ergebnisorientiert.

**The Selfish
Ledger: Smart-
phone lenkt
Mensch. [http://
www.kunstgesp-
raech.de/da18.
html#NiB](http://www.kunstgespraech.de/da18.html#NiB)**

<http://www.kunstgespraech.de/da18.html#NiB>

The Selfish Ledger: Smartphone lenkt Mensch.

NiB: Neulich im Bienenstock. In einem internen Video denkt Google über die Zukunft nach. Freier Wille ist dabei nicht mehr vorgesehen. Michael Moorstedt, SZ, 26.06.2018, Feuilleton, S. 9

NiB: Ohne offizielle Ankündigung tilgte das Unternehmen [= google] irgendwann Ende April oder Anfang Mai das Credo „Don't be evil“ aus den offiziellen Konzern-Verhaltensregeln. Stattdessen gibt es dort jetzt belanglose Sätze über hohe Standards und Prinzipien und Respekt vor den eigenen Kunden zu lesen. Wie es aussehen könnte, wenn sowohl der moralische Kompass als auch der ebenerwähnte Respekt abhanden kommt, konnte man in der vergangenen Woche beobachten. Da tauchte auf der Tech-Website The Verge ein Google-internes Video [The Selfish Ledger] auf, in dem spekuliert wird, wie durch permanentes Datensammeln und gleichzeitigen Einsatz von künstlicher Intelligenz (KI) die individuellen Probleme der Menschen, aber gleich auch die großen Herausforderungen der gesamten Spezies gelöst werden können. ... Der Titel [The Selfish Ledger] ist dabei eine Anspielung an Richard Dawkins Buch „Das egoistische Gen“. Ledger ist dabei eines dieser Wörter, die sich kaum wörtlich übersetzen lassen, von denen aber jeder weiß, was sie ungefähr bedeuten [persönliches Journal, Buch des Lebens] ... Oder wie es im Google-Video heißt, „eine beständige Repräsentation dessen, wer wir sind eine verschlüsselte Version unseres Selbst“ bestehend aus sämtlichen „Handlungen, Entscheidungen, Vorlieben, Aufenthaltsorten und Beziehungen“. Ausgehend von dieser Informations-DNA könnte der Nutzer dann Lebensziele definieren, zu deren Umsetzung das Smartphone die Lösungsansätze parat hat und hilft, das große Ganze auf quantifizierbare Mikro-Aufgaben herunterzubrechen. ... Geht es nach der Vision von Google, würden die Tech-Konzerne also nicht mehr nur bestimmen, was wir auf unseren Bildschirmen zu sehen bekommen, sondern auch, wie wir uns vor Ihnen verhalten ... In einer Szene des Videos geht es darum, dass die KI dem Menschen empfiehlt, eine Waage zu kaufen, damit dessen Gewicht und somit die Erfolge oder ein Stück weit auch die Gesundheit getrackt werden können. Dann wird berechnet, mit welcher Wahrscheinlichkeit welches Produkt am attraktivsten ist und am ehesten zu einer konsumpositiven Handlung führt. Es ergibt sich also ein geschlossener Kreislauf. Je mehr Informationen vorhanden sind, desto besser und treffsicherer fallen die Entscheidungen aus, die der Ledger für seine Nutzer

trifft, und desto häufiger wird dieser auch auf die Einflüsterungen der KI) hören. Der Nutzer degeneriert zur fernsteuerbaren Drohne. So weit, so paternalistisch. Unter dem Motto „Einer für alle, alle für einen“ wird dann aber noch eine Schippe „Schöne neue Welt“ draufgelegt. Was wäre denn etwa, mirakelt der Sprecher im Video, wenn die im Ledger gespeicherten Informationen genau wie die genetischen Eigenschaften von einer Generation zur nächsten weiter gegeben werden könnten? In Googles Gedankenspiel könnten Nutzer also von den Erfahrungen und Fähigkeiten ihrer Vorgänger profitieren, indem „immer genauere Vorhersagen über die Entscheidungen und zukünftige Verhaltensweisen getroffen werden könnten“. Die quantifizierten Erfolge oder Misserfolge unserer Vorfahren sollen allen anderen Menschen zugutekommen, um „speziesweite Probleme“ angehen zu können: Keine Krankheiten mehr, keine Depressionen und keine Armut mehr, aber halt auch kein freier Wille. ... Dieser implizite Verdacht der Unmündigkeit des Nutzers ist ja auch geradezu beleidigend eindimensional. Sind nur genügend Daten vorhanden, kennt das System den Menschen besser als er sich selbst. Facebook glaubt zu wissen, mit wem wir uns vernetzen sollten. Googles Foto-App markiert die vermeintlichen Highlights unsers Lebens, die gezielten Anzeigen der großen IT-Konzerne kennen unsere vermeintlichen Bedürfnisse. Neu ist nur, dass der KI-induzierte Behaviorismus durch den Ledger so gar nicht zu den neoliberalen Produkten passen will, die sonst so in den Moonshot-Fabriken, Thinktanks und all den anderen ideologischen Gibtküchen des Silicon Valley fabriziert werden. Nicht mehr der Markt wird es schon regeln, sondern die Maschine. ... Noch passen sich die Geräte ihren Nutzern an. Dieses Verhältnis könnte sich bald umkehren. ... und blickt man in die Patentanmeldungen von Google, finden sich in der Tat diverse Einreichungen, die ich schon sehr nach den im Video abgehandelten Dystopien anhören. „Detecting and correcting potential errors in user behaviour“, heißt es da etwa oder auch „Guided purchasing via smartphone“. In der neuesten Version des konzerneigenen Betriebssystems Android, die diesen Sommer erscheinen soll, gibt es jedenfalls schon diverse Neuerungen, die den Selfish Ledger vorwegnehmen. Diese sogenannten Actions und Slices sollen die Handlungen des Nutzers antizipieren und ihm davon ausgehend mögliche Optionen vorschlagen. Du musst zu einer Verabredung und es beginnt zu regnen? Bestell ein Uber-Taxi, so viel wird es kosten, so lange dauert die Fahrtzeit. Unsere Geräte werden schon bald besser verstehen, wie wir mit ihnen leben, und sich entsprechend anpas-

sen, anstatt so zu handeln, wie wir sie konfiguriert haben. Wer steuert hier eigentlich noch wen?

Facebook verkauft Zeit. kunstgespraech/ da18/WFww

<http://www.kunstgespraech.de/da18.html#WFww>

WFww: Was Facebook wirklich weiß. Die Nutzer können die vom Netzwerk gespeicherten Daten einsehen, doch was heißt das genau? Ein Selbstversuch. Simon Hurtz, SZ 26.07.2018, Wirtschaft, S. 20

WFww: [nicht wörtlich] Mensch in Facebook = Daten: 472 MB der Autor, verteilt auf 2362 Dateien in 752 Ordnern = persönliches Archiv, das Facebook-Nutzer herunterladen können. [wörtlich] Angeblich enthält es alles, was Facebook über seine Mitglieder weiß. [nicht wörtlich] Ist nur kleiner Ausschnitt, von dem, was Facebook weiß; Facebook überwacht umfassender. Datensammlung: 2 Teile - „Deine Informationen“: Beiträge, Likes, Fotos, private Nachrichten, alle Freunde, wann Freundschaftsanfragen gelöscht wurden, jede Information und „Informationen über Dich“: Bild Facebooks vom Nutzer, welche Werbezielgruppe, wofür man Interesse hat, wirkt auf Autor vage und teils fehlerhaft. [wörtlich zitiert] Doch dieser Eindruck trügt, Facebook sammelt viel mehr Informationen. Selbst Mark Zuckerberg kommt manchmal durcheinander. Bei einer Anhörung vor dem US-Kongress fragte ein Abgeordneter, ob es möglich sei, alle Informationen herunterzuladen, die Facebook über ihn gespeichert habe, inklusive der Webseiten, die er besucht habe. Diese Option gebe es seit Jahren, antwortete der Facebook-Chef. In einer Pause besprach er sich mit seinen Mitarbeitern und korrigierte seine ursprüngliche Aussage. Demnach seien die besuchten Webseiten kein Bestandteil des Archives und könnten nicht heruntergeladen werden. Angeblich würden sie nur temporär gespeichert. ... Facebook verkauft nicht Daten, sondern Aufmerksamkeit. Nicht die Nutzer sind das Produkt, sondern die Zeit, die diese auf Facebook verbringen. Bei Google ist es genauso: Böten diese Unternehmen tatsächlich Nutzerdaten zum Kauf an, wären sie schlagartig wieder wertlos. Der Datenschatz ist das wichtigste Kapital von Facebook und Google. Niemals würden sie ihn freiwillig Dritten überlassen. Persönlich sind Nutzer für Facebook irrelevant. Es geht nun darum, sie in feine abgestufte Zielgruppen für Werbetreibende einzuordnen, damit Kunden passende Anzeigen schalten können. Dafür sammelt Facebook Informationen, ohne dass Nutzer es merken. Mit seinen Like-Buttons hat Facebook das Netz verwanzt. Jede Webseite, die diese Schaltfläche oder andere Facebook-Elemente einbindet, übermittelt Informationen. Facebook erfährt, wer diese Webseite besucht. Ob Nutzer bei Facebook angemeldet sind oder nicht, spielt keine Rolle. Selbst wer gar kein Konto besitzt, landet

auf Facebooks Servern. Der Verlauf der aufgerufenen Webseiten verrät oft mehr über die Persönlichkeit als Beiträge und Fotos, die man freiwillig teilt. Noch genauer beobachtet Facebook das Verhalten der Nutzer, wenn sie durch ihren Newsfeed scrollen, sei es in der App oder auf der Webseite. Wie lange betrachten sie ein Foto, das sie schließlich doch nicht liken? Wie lange verharrt der Cursor über einem Link, selbst wenn sie ihn nicht anklicken? Wann scrollen sie schnell, wann scrollen sie langsam? Welche Artikel öffnen sie nur kurz, um direkt im Anschluss wieder zu Facebook zurückzukehren? ... Hinzu kommen etwas Verbindungsgeschwindigkeit, verbleibende Akkulaufzeit, installierte Apps und die Namen der auf dem Smartphone gespeicherten Dateien. Wie das die Algorithmen beeinflusst, die Inhalte für die Newsfeeds auswählen, ist nicht bekannt. Klar ist nur: Je mehr Zeit Nutzer auf Facebook verbringen, desto mehr Werbung kann Facebook einblenden, desto mehr Geld verdient Facebook. ... Man arbeitet „mit einer auserlesenen Gruppe externer Datenanbieter zusammen“, schreibt Facebook. Dazu zählen Dienstleister wie Acxion, Detalogix, Epsilon, Experian und Quantum, die ihrerseits online und offline Daten zusammentragen. 2013 schrieb die Zeit: „So kann man Acxion beispielsweise eine Liste mit allen Latinos kaufen, die Linkshänder sind und über 40 000 Dollar im Jahr verdienen.“ Das Unternehmen besaß zu dem Zeitpunkt im Durchschnitt mehr als 1500 Datenpunkte zu fast jedem US-Amerikaner und 44 Millionen Deutschen. Wer sich um Privatsphäre sorgt, darf nicht nur Facebook betrachten. Firmen wie Acxion legen riesige Datensammlungen an und vermarkten diese. Amazon-Bestellungen lassen detaillierte Rückschlüsse auf die Persönlichkeit zu. Twitter-Nutzer befüllen einer Studie zufolge „144 obskure Datenfelder“ und können allein anhand der Metadaten identifiziert werden. Google ist vielleicht nicht böse, aber einer der größten, privaten Datensammler der Welt - von Geheimdiensten wie der NSA erst gar nicht zu reden.

**Microsoft bittet
um staatliche
Reglementierung
bei der Ge-
sichtserkennung
mit künstli-
cher Intelligenz
(KI) . [http://
www.kunstgesp-
raech.de/da18.
html#EdsStw](http://www.kunstgespraech.de/da18.html#EdsStw)**

<http://www.kunstgespraech.de/da18.html#EdsStw>

Eds!Stw: Erkenne dich selbst! Sonst tun wir's. Die Fortschritte in der KI gestützten Gesichter-Identifizierung sind so groß, dass Microsoft um staatliche Reglementierung bittet, Bernd Graff, SZ, 18.07.2018, Feuilleton, S. 9

Eds!Stw: Microsoft, der Software-Gigant aus Redmont, Washington, ja richtig unser oberster Windows-Word-Tabellenkalkulierer, hat gerade den amerikanischen Kongress, beide Kammern der US-Legislative, aufgefordert, den Einsatz von Gesichtserkennungs-Algorithmen gesetzlich zu regulieren, um die Freiheit des amerikanischen Volkes und die Daten seiner Bürger zu schützen. ... In einem auf der Firmen-Website veröffentlichten Essay hat sich Brad Smith, der Chef-Jurist von Microsoft, zum Einsatz einer von künstlicher Intelligenz (KI) befeuerten Gesichtserkennung erklärt. Gerade die immensen Fortschritte bei der automatischen Erkennung - sei es, dass Abgebildete auf den Fotos identifiziert werden, sei es, dass Überwachungskameras Menschen live erkennen - hätten Fragen aufgeworfen, die „an die Substanz der Verteidigung fundamentaler Menschenfreiheit“ geben. ... Da wäre etwa der Fall des Todesschützen im Newsroom der Capital Gazette in Annapolis, Maryland. Er hatte Ende Juni fünf Journalisten erschossen. Offenbar hat der nach den Schüssen inhaftierte Verdächtige versucht, seine Identifizierung dadurch zu erschweren, dass er seine Fingerkuppen verletzte, um deren Abdrücke unkenntlich zu machen. Die Behörden setzten also Gesichtserkennung ein. Im Vergleich zu der - so ein beteiligter Polizist in der New York Times - „alles andere, auch ein Fingerabdruckabgleich, viel länger gedauert hätte“. Es geht also mittlerweile schneller, einen einzelnen unter 325,7 Millionen US-Bürgern per Gesichtserkennung zu identifizieren als durch seine Fingerabdrücke. Ende Mai haben die American Civil Liberties Union (ACLU) und mehr als zwei Dutzend Bürgerrechtorganisationen den Online-Omnivoren Amazon aufgefordert, den US-Behörden nicht mehr das hauseigene Gesichtserkennungssystem „Recognition“ auszuliefern. Es sei „ein zu mächtigstes Überwachungssystem“ und „prädestiniert für einen Missbrauch durch die Regierung.“ Denn „Recognition“, das von Amazon angepriesen wird als „hochpräzise Gesichtsanalyse“, vermag, so die ACLU in ihrer Begründung, „bis zu 100 Personen in Bewegungsbildern von beliebigen Menschenmengen zu identifizieren und zu verfolgen“. ... Amazons Preisübersicht belegt übrigens, dass man lediglich 10 Cent pro Minute Video-Erkennung

und 12 Cent für eine Videominute Live-Überwachung bezahlen muss. Das Speichern von 1000 identifizierten und verschlagworteten Gesichtsdaten kostet: 1 Cent. Das ist ziemlich günstig, und die Nachfrage steigt. ... Die Systeme sind ja auch beängstigend verlässlich. So erreicht uns gerade die Meldung, dass das texanische Start-up „Blink“ ein System erarbeitet, mit dem Konzerttickets durch Selfies ersetzt werden. Der Konzertgänger bezahlt, schickt sein Selfie an die Agentur und wird dann am Konzerteingang von einer „Identity-in-Motion Technology! nach Hochgeschwindigkeitsidentifizierung eingelassen.