

Inhalt

Vorwort	5
---------------	---

Gudrun Schiedermeier

1 Diskriminierende Systeme - Rassismus und Frauenfeindlichkeit in KI-Systemen	11
1.1 Einleitung	11
1.2 Definition Diskriminierung.....	12
1.3 Rassismus in KI-Systemen.....	12
1.3.1 Algorithmus zur Einschätzung der Rückfallwahrscheinlichkeit von Straftätern	12
1.3.2 Bewertungssysteme für Bewerber*innen.....	13
1.3.3 Entscheidungssystem zur Kategorisierung von Arbeitslosen	14
1.3.4 Fehlerhafte Klassifizierung durch Bilderkennung	14
1.3.5 Vorurteile in Sprachmodellen	15
1.4 Mögliche Quellen von Diskriminierung	15
1.5 Frauenfeindlichkeit in KI-Anwendungen	16
1.5.1 Sprachassistenten-Systeme	16
1.5.2 Frauenfeindlichkeit in Sprachassistenten-Systemen	17
1.5.3 Auswirkungen auf die Gesellschaft	18
1.5.4 Empfehlungen.....	18
1.5.5 Männliche Berufsbezeichnung bei maschineller Übersetzung	18
1.6 Ansatzpunkte für diskriminierungsfreie Software-Entwicklung.....	19
1.6.1 Diversitäre Entwicklerteams	19
1.6.2 EqualAI Initiative.....	19
1.6.3 Empfehlungen der AG3 der Plattform Lernende Systeme.....	20
1.7 Fazit	21
1.8 Literaturverzeichnis	22

Josephine D'Ippolito

2 Künstliche Intelligenzen im Film	25
2.1 Einführung.....	25
2.2 Ausgewählte Filmbeispiele zu KI im Film.....	26
2.2.1 Maschinen-Mensch in Fritz Langs <i>Metropolis</i> (1927).....	26
2.2.2 Die Stepford-Frauen in Forbes <i>Stepford Wives</i> (1975) und Ozs <i>Stepford Wives</i> (2004)	27

2.2.3	Die Nexus 6 Replikanten in Scotts <i>Blade Runner</i> (1982).....	28
2.2.4	T-800 in Camerons <i>Terminator</i> (1984)	30
2.2.5	Die Mechas in Spielbergs <i>A. I. – Artificial Intelligence</i> (2001)	30
2.2.6	Wall-E in Pixars <i>Wall-E</i> (2008).....	31
2.2.7	Mutter in Sputores <i>I am Mother</i> (2019)	32
2.3	Zusammenfassung	33
2.4	Literaturverzeichnis	34
<i>Ralph-Miklas Dobler</i>		
3	„Künstliche Intelligenz“ als Simulation und als Simulakrum.....	35
3.1	Simulation	35
3.2	Simulakrum	37
3.3	Vertrauen	39
3.4	Empathie	40
3.5	Idolatrie.....	42
3.6	Künstliche Intelligenz als sozialer Akteur	45
3.7	Literaturverzeichnis	47
<i>Jens Schröter</i>		
4	KI und die Wissenschaften. Das Beispiel der Teilchenphysik	51
<i>Philip Hauser</i>		
5	Virtuelle Spielfelder als Begegnungsorte von Menschen und Computern	59
5.1	Virtuelle Spielwelten	60
5.2	Virtuelle Spielfelder	64
5.3	Fazit	69
5.4	Literaturverzeichnis	69
<i>Nicole Brandstetter</i>		
6	KI und Literatur: Gesellschaftsentwürfe und Zukunftsbilder.....	71
6.1	Radikales Effizienzstreben	71
6.2	Ökonomisierte Selbstoptimierung	77
6.3	Entfesselte Fremdsteuerung	82
6.4	Fazit	85
6.5	Literaturverzeichnis	87

Daniel Jan Ittstein

7	Rolle der Interkulturalität bei der Entwicklung, Etablierung und Verbreitung von KI-Geschäftsmodellen	89
7.1	Künstliche Intelligenz agiert im kulturellen Kontext	89
7.2	Interkulturalität als Wertschöpfungsfaktor	90
7.3	Reziprozität zwischen künstlicher Intelligenz und Kultur	92
7.4	KI und interkulturelle Kompetenz	97
7.5	KI und Interkulturalität als Chance begreifen	97
7.6	Literaturverzeichnis	99

Martin Hennig

8	KI-Marketing und Gesellschaft	103
8.1	Einleitung	103
8.2	KI-Marketing und kulturelle Projektionen	104
8.2.1	KI-Diskurse als Identitätsdiskurse	104
8.2.2	Eine kurze Geschichte von KI im Film	107
8.3	Marktsegmente	109
8.3.1	Teamarbeit	110
8.3.2	Sozialität	112
8.3.3	Individuelle Arbeit, Familie und Freizeit	113
8.4	Fazit	116
8.5	Verzeichnis der Werbespots	118
8.6	Literaturverzeichnis	119

Alicia Sommerfeld

9	Zu den Rhetoriken Künstlicher Intelligenz	123
9.1	Critical Algorithm Studies – Programm, Kritik und Verschiebung	124
9.2	Rhetoriken Künstlicher Intelligenz	126
9.3	Rhetoriken Künstlicher Intelligenz in sozialen Medien	129
9.4	Fazit	134
9.5	Literaturverzeichnis	134

Über die Autor*innen	137
-----------------------------------	------------