

Inhalt

1. Endzeit ... 7
2. „Output ist alles, was wir bekommen“ ... 18
 - 2.1 Intelligenz als Leistung ... 18
 - 2.2 Der Weg der Künstlichen Intelligenz:
Freie Konstruktion oder Nachbau? ... 20
 - 2.3 Pragmatiker und Philosophen ... 31
 - 2.4 Philosophische Anthropologie im Geiste
des Behaviorismus ... 33
 - 2.5 Konkurrenz von Mensch und Maschine ... 36
3. Turings Intelligenztest für Maschinen –
ein Kommunikationsspiel ... 39
 - 3.1 Ein Computer spielt „Mensch“ ... 39
 - 3.2 Computer oder Mensch – man oder frau?
Das Imitationspiel – Vorbild des Turing-Tests ... 40
 - 3.3 Zum Kommunikationsmodell des Turing-Tests ... 42
4. Die Intelligenz eines Zimmers.
Über Searles Chinesen-Simulation ... 59
 - 4.1 Sind Chinesen im Zimmer ... 59
 - 4.2 „Intentionalität“ als Bedingung von
Verstehen und Intelligenz ... 63
5. Systemische Intelligenz ... 69
 - 5.1 Minskys und Paperts Systemtheorie des Geistes ... 69
 - 5.2 „Objektiver Geist“ in biologischen und sozialen Systemen ... 74
 - 5.3 Intelligenz der Systemreproduktion
oder der Systemüberwindung ... 82

6. Der Computer und die Werkzeugmetapher ...	90
6.1 Werkzeuge als pädagogische Medien ...	91
6.2 Entwicklung der Werkzeuge:	
Die schrittweise Entfernung des Menschen ...	93
6.3 Der Computer: von der Gehirn-Substitution zur Mensch-Substitution ...	110
6.4 Grenzen der Werkzeugmetapher ...	123
7. Die reine Vernunft in der Welt des Programms Zur Psychoanalyse des Programmierens ...	125
7.1 Ist Programmieren eine Krankheit? ...	125
7.2 Ist Programmieren eine neue (zeitgenössische) Kunstform? ...	134
7.3 Noch einmal: Spiel und Spieler ...	143
8. „Künstliche Intelligenz“ und die Zukunft der Bildung ...	148
8.1 Technologischer Extremismus ...	148
8.2 „Künstliche Intelligenz“ als Provokation für die Pädagogik ...	157
8.3 Pädagogisch gebildete oder künstlich produzierte Intelligenz ...	163
Literaturverzeichnis ...	173
Sachregister ...	203
Namensregister ...	207