



Linz 25.11.2016_PRESSEMITTEILUNG

Big Data-Veranstaltung im Museum Arbeitswelt Steyr



Klaas Bollhöfer, Fabian Fischer, Gabriel Grill und Thomas Wernbacher diskutierten mit den Gästen. Stephan Rosinger (Verein Steyr-Werke) stellt die Veranstalter vor. Foto-Credit: Tobias Zachtl

Das Spiel mit den Daten – wer gewinnt?

„Wir stehen möglicherweise kurz vor der Menschwerdung der Maschinen“, so eröffnete Martin Hollinetz, Moderator und Vorstand der Otelo eGen, die gut besuchte Veranstaltung „The Big Data Game“.

Gemeinsam mit der Creative Region, dem Verein Steyr-Werke und dem Museum Arbeitswelt lud er am 24. November vier Impulsgeber zum Talk über Big Data und Gamification: Klaas Bollhöfer, Thomas Wernbacher, Gabriel Grill und Fabian Fischer brachten brisante Inputs über die Auswirkungen des Datenzeitalters auf unser privates und berufliches Leben.

„Die Intelligenz der Maschinen wird unsere Wirklichkeit für immer verändern“, so Bollhöfer, Chief Data Scientist und Data Thinker von The Unbelievable Machine Company. Deep Learning wird künftig ermöglichen, dass Algorithmen mithilfe gewaltiger Datenmengen immer schneller komplexe Aufgaben bewältigen. So sind etwa computergenerierte Kompositionen on demand - auf den persönlichen Geschmack des Users abgestimmt - bald keine Zukunftsmusik mehr.

Dabei ist die Musikindustrie nur ein kleines Segment der betroffenen Branchen. Robotik und Smart Machines verändern Transportwesen, Mobilität, Logistik, Handel und Handwerk von Grund auf - überall entstehen neue Datenrealitäten.

„Synchron übersetzte Sprachtelefonie ist in fünf Jahren Realität“, meint Bollhöfer – und erzeugt im Publikum jene Mischung aus Begeisterung und Unbehagen, die dem Thema Big Data oft anhaftet. Denn bei aller Faszination für Innovation darf ein großer Schwachpunkt von Algorithmen nicht vergessen werden: Sie kennen keine Ethik.

Daher wird laut Bollhöfer einer der nächsten großen Schritte sein, Algorithmen Common Sense, also eine Art gesunden Menschenverstand, beizubringen.



Wie Big Data und Gamification auf transparenter Ebene eine gewinnbringende Symbiose eingehen können, zeigte Thomas Wernbacher vom Zentrum für Angewandte Spieleforschung der Donau-Universität Krems anhand des Projekts Bikecitizens: Ziel ist dabei die Verbesserung der Grazer Radinfrastruktur mittels der Sammlung von UserInnenfeedback via App. Die erstrampelten Kilometer werden so gesammelt und können individuell gegen Goodies wie Gratiskaffee oder eine Smartphonehalterung für das Rad eingetauscht werden.

Fabian Fischer (Wirtschaftsuniversität Wien) und Gabriel Grill (Technische Universität Wien) zeigten anschließend Widersprüche in der vermeintlichen Objektivität der Algorithmen auf: „IT-Beschäftigte sind noch immer eine sehr homogene Gruppe. Das schlägt sich entsprechend in ihren Produkten und Services nieder. Auch große Unternehmen wie Facebook, Google und Microsoft sind vor diesen Mechanismen nicht gefeit“, so Grill. Ethisch bedenklich sei außerdem, dass soziale Folgen von Technologien nicht ausreichend bedacht seien und die Interessen privilegierter Bevölkerungsschichten im Vordergrund stünden.

Anklang fand daher Martin Hollinetz abschließendes Plädoyer für mehr Digital Fluency, welche eine aktivere, partizipative Mitgestaltung der Bevölkerung ermöglichen soll.

Wir freuen uns über Ihre Berichterstattung. Bei Fragen können Sie sich gerne an uns wenden!

**Beste Grüße,
Verena Kroupa**

Ansprechpartnerin für Rückfragen:

Verena Kroupa

Pressearbeit CREATIVE REGION

presse@creativeregion.org

M: +43 (0)664 88302998

www.creativeregion.org