

Pressemitteilung

Max-Planck-Institut für Bildungsforschung

Nicole Siller

12.06.2023

<http://idw-online.de/de/news815861>

Forschungsprojekte
Gesellschaft, Informationstechnik, Medien- und Kommunikationswissenschaften
überregional



The Face Game: Ein Citizen Science-Projekt untersucht, wie sich künstliche Intelligenz Menschen gegenüber zeigt

Künstliche Intelligenz (KI) hält Einzug in die sozialen Medien. Haben Sie sich schon einmal gefragt, wie eine KI-Persona ihr Profilbild in den sozialen Medien gestalten würde? The Face Game ist ein Forschungsprojekt, in dem Menschen und KI miteinander interagieren, um herauszufinden, welches Gesicht die KI sich geben würde, je nach ihren Zielen und den Menschen, mit denen sie interagiert. Dieses multidisziplinäre Projekt von Forschenden, die auch das berühmte Moral Machine-Experiment entwickelt haben, soll helfen, die Zukunft der Interaktion mit KI zu verstehen und zu gestalten.

Profilbilder von menschlichen Gesichtern sind im Internet allgegenwärtig und spielen eine entscheidende Rolle bei der Gestaltung des ersten Eindrucks, den wir auf andere machen. KI gibt den Menschen heute die Möglichkeit, ihr Online-Erscheinungsbild nach Belieben zu verändern und sich oft jünger oder attraktiver erscheinen zu lassen. Aber das ist erst der Anfang: Die KI hilft uns nicht nur dabei, dieses „Spiel“ mit unserem Äußeren untereinander zu spielen, sondern sie lernt dieses Spiel auch von uns und entscheidet stillschweigend, mit welchem Gesicht sie sich präsentiert, wenn sie mit uns interagiert.

Um diese Mechanismen besser zu verstehen, haben Forschende des Max-Planck-Instituts für Bildungsforschung, der Toulouse School of Economics, der University of Exeter und der University of British Columbia zusammen mit der Universidad Autonoma de Madrid und der Université Paris Cité The Face Game entwickelt. In diesem Online-Experiment interagieren Menschen mit Menschen und mit neuronalen Netzen, und alle – inklusive der KI – posten ihre Profilbilder und reagieren auf die Profilbilder anderer. Das Spiel zielt darauf ab, zu verstehen, wie die KI lernt, verschiedene Gesichter für sich selbst auszuwählen – abhängig von dem Eindruck, den sie erwecken möchte und den Menschen, mit denen sie interagiert.

„Da wir zunehmend auf KI-Replikanten mit selbst generierten Gesichtern stoßen, müssen wir verstehen, was sie aus der Beobachtung unseres Spiels mit dem Äußeren lernen. Wir müssen sicherstellen, dass wir die Kontrolle darüber behalten, wie wir mit diesen digitalen Entitäten interagieren“, sagt Iyad Rahwan, Direktor am Forschungsbereich Mensch und Maschine des Max-Planck-Instituts für Bildungsforschung. Sein Forschungsbereich beschäftigt sich mit ethischen Fragen in Bezug auf KI und dem Konzept des Maschinen-Verhaltens (Machine Behavior).

Dieses Projekt stammt von jenem Forschungsteam, das auch die Moral Machine, ein großangelegtes Online-Experiment, entwickelt hat, welches sich 2016 viral verbreitete. Es untersuchte ethische Dilemmata, mit denen wir angesichts autonomer Fahrzeuge konfrontiert sind und zeigte sowohl universelle Prinzipien als auch kulturübergreifende Unterschiede auf, wie Menschen möchten, dass sich KI verhält. Die Ergebnisse wurden in führenden Fachzeitschriften, darunter Science und Nature, veröffentlicht.

The Face Game wurde von Forschenden der Universität Autonoma de Madrid technisch entwickelt und umgesetzt und nutzt multimodale KI-Methoden, einschließlich der Analyse menschlichen Verhaltens unter Verwendung von

diskriminierungssensiblen maschinellen Lernen und realistischen synthetischen Gesichtsbildern.

Zum Weiterlesen:

„Maschinen perfektionieren zunehmend ihre Interaktionsfähigkeiten mit uns“. Ein Interview mit Iyad Rahwan, Jean-Francois Bonnefon, and Aythami Morales Moreno:
<https://www.mpib-berlin.mpg.de/pressemitteilungen/the-face-game-interview>

The Face Game – Wie funktioniert es?

Nachdem sich die Teilnehmenden bei The Face Game angemeldet haben, bewerten sie anhand der Profilbilder anderer Spieler*innen, ob diese wie ein Teamplayer („Team“ oder „Solo“) aussehen. Dabei bekommen Sie sofortiges Feedback über ihre Vorhersagen. Darüber hinaus bekommen die Teilnehmenden nach dem erfolgreichen Hochladen ihres Profilbildes regelmäßige Statistiken darüber, wie andere Mitspielenden auf ihr Profilbild reagiert haben. Die Spieler*innen können mit verschiedenen Profilbildern experimentieren, um herauszufinden, welche als "Team" oder "Solo" bewertet werden. Schließlich treffen die Teilnehmenden auf nicht-menschliche Spieler, auch Replikante genannt, deren Gesichter von hochmoderner KI generiert wurden und die kontinuierlich beobachtet, wie menschliche Teilnehmende das Spiel spielen. Alle Interessierten können an dem Spiel teilnehmen, solange sie den Nutzungsbedingungen zustimmen.

Link zum Spiel: <https://the-face-game.net/>

MPI für Bildungsforschung (MPIB)

Das Max-Planck-Institut für Bildungsforschung (MPIB) wurde 1963 in Berlin gegründet und ist als interdisziplinäre Forschungseinrichtung dem Studium der menschlichen Entwicklung und Bildung gewidmet. Das Institut gehört zur Max-Planck-Gesellschaft zur Förderung der Wissenschaften e. V., einer der führenden Organisationen für Grundlagenforschung in Europa. Projektbeteiligte: Prof. Iyad Rahwan, Dr. Nils Köbis, Amee Assad

Toulouse School of Economics (TSE)

Die Toulouse School of Economics ist ein weltweit anerkanntes Forschungs- und Bildungszentrum mit mehr als 150 internationalen Dozenten, darunter ein Nobelpreisträger von 2014. Sie gehört zu den 10 besten Wirtschaftsfakultäten weltweit und hat den Auftrag, "Wirtschaft für das Gemeinwohl" zu fördern.

Projektbeteiligte: Prof. Jean-Francois Bonnefon

University of Exeter

Die University of Exeter ist eine Universität der Russell Group, die Weltklasse-Forschung mit einer hohen Zufriedenheit der Studierenden verbindet. Exeter hat über 30.000 Studierende und gehört zu den 15 besten Universitäten im Guardian University Guide 2023 und zu den 150 besten Universitäten weltweit in den QS World Rankings 2022 und THE World University Rankings 2023. Projektbeteiligte: Dr. Edmond Awad

University of British Columbia

Die University of British Columbia ist ein weltweites Zentrum für Lehre, Lernen und Forschung, das immer wieder zu den drei besten Universitäten Kanadas und zu den 20 besten öffentlichen Universitäten der Welt zählt.

Projektbeteiligte: Prof. Azim Shariff

Universidad Autonoma de Madrid

Die Universidad Autonoma de Madrid ist eine führende Forschungs- und Bildungseinrichtung in Spanien, die gut mit den wichtigsten KI-Forschungsnetzen und Initiativen in Europa wie ELLIS (über die ELLIS Unit Madrid) vernetzt ist. Die UAM hat sich seit langem durch ihre Beiträge zur Biometrieforschung und zur angewandten KI einen Namen gemacht. Projektbeteiligte: MSc. Ignacio Serna, Prof. Julian Fierrez, Assoc. Prof. Aythami Morales.

Université Paris Cité

Das LaPsyDE-Labor der Université Paris Cité und des französischen Nationalen Zentrums für wissenschaftliche Forschung (CNRS) ist ein führendes Zentrum für die Untersuchung des menschlichen Denkens und seiner Entwicklung.
Projektbeteiligter: Prof. Wim De Neys

URL zur Pressemitteilung: <https://www.mpib-berlin.mpg.de/pressemeldungen/the-face-game> Die Pressemitteilung sowie Bildmaterial zum Download finden Sie hier

URL zur Pressemitteilung: <https://www.mpib-berlin.mpg.de/pressemeldungen/the-face-game-interview> Ein begleitendes Interview zum Thema finden Sie hier

URL zur Pressemitteilung: <https://the-face-game.net/> Der Link zu The Face Game