

## Mit Online-Spielen zu intelligenteren Computern



STI Innsbruck

Wien/Innsbruck APA - Weg von der Informationsflut, hin zum schnellen Finden der nützlichen Information - um Computern diese Intelligenz zu verpassen, muss ihnen erst einiges an Wissen vermittelt werden. Ein schneller, kostengünstiger und zudem spielerischer Weg zum intelligenteren, semantischen Rechner liegt für Informatiker der Uni Innsbruck im Verstecken von nützlichen Aufgaben in Online-Spielen.

Die Entwicklung der Spiele sei dabei nicht ganz trivial, so Katharina Siorpaes vom Semantic Technology Institute (STI) gegenüber der APA. Stehen Spannung und einfache Spielregeln im Vordergrund, müssen auch die passenden Methoden und die sichere Datenauswertung im Hintergrund gewährleistet werden.

Ein Video oder Bild kann von Maschinen beispielsweise nur schwer automatisch interpretiert werden. Für den Menschen ist es eine eher leichte Aufgabe, etwa den Ort der Aufnahme, die Jahreszeit oder das Wetter und damit semantische Inhalte zu beschreiben. Die Eingabe von menschlichem Wissen in den Computer ist für Informatiker aber zeitaufwendig und teuer. "Ein Ansatz, um Wissen zu sammeln, sind Spiele: Nützliche Aufgaben werden in kooperativen Onlinespielen quasi versteckt", so Siorpaes. Mittels der Spiele könnten nun die Anwender zu kostenlosen Wissenssammlern werden und zur Erzeugung von semantischen Daten beitragen, sie schaffen "die Grundlage für ein intelligenteres Wissensmanagement".

Dabei treten Spielerteams an, um die Aufgaben zu lösen - Punkte werden nur vergeben, wenn sie die selbe Antwort geben. "Da die Spieler ihre Partner nicht kennen und nicht kommunizieren können, ist die beste Strategie, Punkte zu bekommen, die Wahrheit zu sagen", so Siorpaes. Aus den von den Spielern erzeugten Daten werden semantische Inhalte abgeleitet. Um eine hohe Qualität der semantischen Daten sicherzustellen, bedient sich das System der kollektiven Intelligenz aller Spieler.

### OntoGames

Mit semantischen Technologien kann jede Art von Daten, u.a. im World Wide Web, verarbeitet und interpretiert werden, um nützliche Informationen herauszufiltern. Der Großteil der Methoden, die dieses ausgereifte Wissensmanagement ermöglichen, ist bis zu einem gewissen Grad auf menschliche Eingaben angewiesen. Die Möglichkeit, spielerisch Wissen zu akquirieren, testeten die Innsbrucker Forscher bereits bei sogenannten Ontologien, also Wissensmodellen, welche die Bedeutung von Daten und ihre Beziehung in eine für Computer verständlichen Sprache übersetzen.

Zu ihrem Aufbau schufen die Informatiker die "OntoGames". Hier müssen die Spieler etwa Eigenschaften eines Musik- und "Snoopy"-Videos dokumentieren. Insgesamt habe man mit den OntoGames bisher 350 Spieler gewinnen können und 2.000 Datensätze (gleich Spielrunden) gesammelt. "Erste Ergebnisse belegen, dass mit dem System nicht nur richtige, sondern auch viele Daten generiert werden können - und das gratis", so Siorpaes. Das Feedback der Spieler sei positiv, die Spiele machten Spaß.

Die Idee des spielerischen Zugangs zur Wissens-Akquise liegt auch dem in Innsbruck neu gegründeten Spin-off Unternehmen "playence" zugrunde, das sich mit der Beschreibung von Videos mit Hilfe von Spielen beschäftigt und im Herbst das erste Onlinespiel vorstellen will. Die Spiele sollen auf der eigenen Website wie auch auf Online-Netzwerken wie Facebook zur Verfügung gestellt werden.

**Service:** <http://www.ontogame.org> ; <http://www.playence.com>

© APA - Austria Presse Agentur reg.GenmbH. Alle Rechte vorbehalten. Die Meldungen dürfen ausschließlich für den privaten Eigenbedarf verwendet werden - d. h. Veröffentlichung, Weitergabe und Abspeicherung ist nur mit Genehmigung der APA möglich. Sollten Sie Interesse an einer weitergehenden Nutzung haben, wenden Sie sich bitte an Tel. ++43-1/36060-5750 oder an [zukunftwissen@apa.at](mailto:zukunftwissen@apa.at).