

SPIELERISCH ZU INTELLIGENTEN INHALTEN


Bei der Eingabe von Wissen in Computersysteme wird für spezielle Aufgaben der Mensch benötigt. playence nutzt dafür online Games. Die Spiele kombinieren menschliche mit maschineller Intelligenz und generieren semantische Beschreibungen von Daten.

Der Zugang zum größten Netz der Welt wird immer einfacher und billiger. Mit der steigenden Anzahl der Endgeräte und -nutzer steigt auch die Menge der Information an. Suchmaschinen versuchen, diese Informationsflut nutzbar zu machen, sind allerdings auf Schlüsselwörter begrenzt und können nicht nach Zusammenhängen suchen. Semantische Technologien bieten eine Lösung für dieses Problem. Die dafür notwendige semantische Annotation, also Daten über Daten, kann aber nur teilweise automatisiert werden und ist auf menschlichen Input angewiesen.

Warum aber sollten Menschen ihre Zeit darauf verwenden, Videos, Texte, und Bilder semantisch zu beschreiben? playence' Antwort: Spiele! Als Spin-off des STI Innsbruck (www.sti-innsbruck.at) und Gründerteam des CAST hat playence eine innovative Methode entwickelt, Wissen zu akquirieren und somit intelligenteres Wissensmanagement zu ermöglichen: Nützliche Aufgaben werden hinter kooperativen online-Spielen „versteckt“. playence kanalisiert die individuelle und kollektive Spielerintelligenz durch diese Games und kombiniert sie mit automatischen Methoden zur Annotation von verschiedenen Inhalten. Aus den Daten, die die Spieler erzeugen, werden semantische Inhalte abgeleitet.

DIE HERAUSFORDERUNG MULTIMEDIA

Videos, Bilder und Sound können von Maschinen nur schwer automatisch interpretiert werden, während diese Aufgabe für den Menschen trivial ist. Hier setzen die Spiele von playence an: Im Herbst 2009 soll das erste Spiel zur Annotation von Videos online gehen.

Die von playence generierten Daten können Suchergebnisse über alle Arten von Inhalten, besonders aber Multimedia-Inhalte, verbessern. playence beschreitet damit spielerisch einen innovativen Weg zum intelligenteren Web mit semantischen Technologien. *cast* 

KOOPERATIVE ONLINE SPIELE FÜR DIE WISSENSAKQUISE

In den Spielen müssen Spielerteams gemeinsam Aufgaben lösen, zum Beispiel die Beschreibung des Schauplatzes eines Videos. Aus den dabei erzeugten Daten werden semantische Inhalte abgeleitet. Das System nützt dabei nicht nur den einzelnen Spieler, sondern setzt auf intelligente Methoden, die sich der kollektiven Intelligenz aller Spieler bedienen, um eine hohe Qualität der semantischen Daten sicherzustellen. Im Hintergrund werden die so gewonnenen Daten unter anderem mit Inferenzmethoden weiter angereichert. Dabei können die Spiele für viele verschiedene Aufgaben der Wissensakquise angepasst werden. www.playence.com

