

4 Data

Subdoel 2: Dataverwerking en AI

Les 2: AI en eigenaarschap

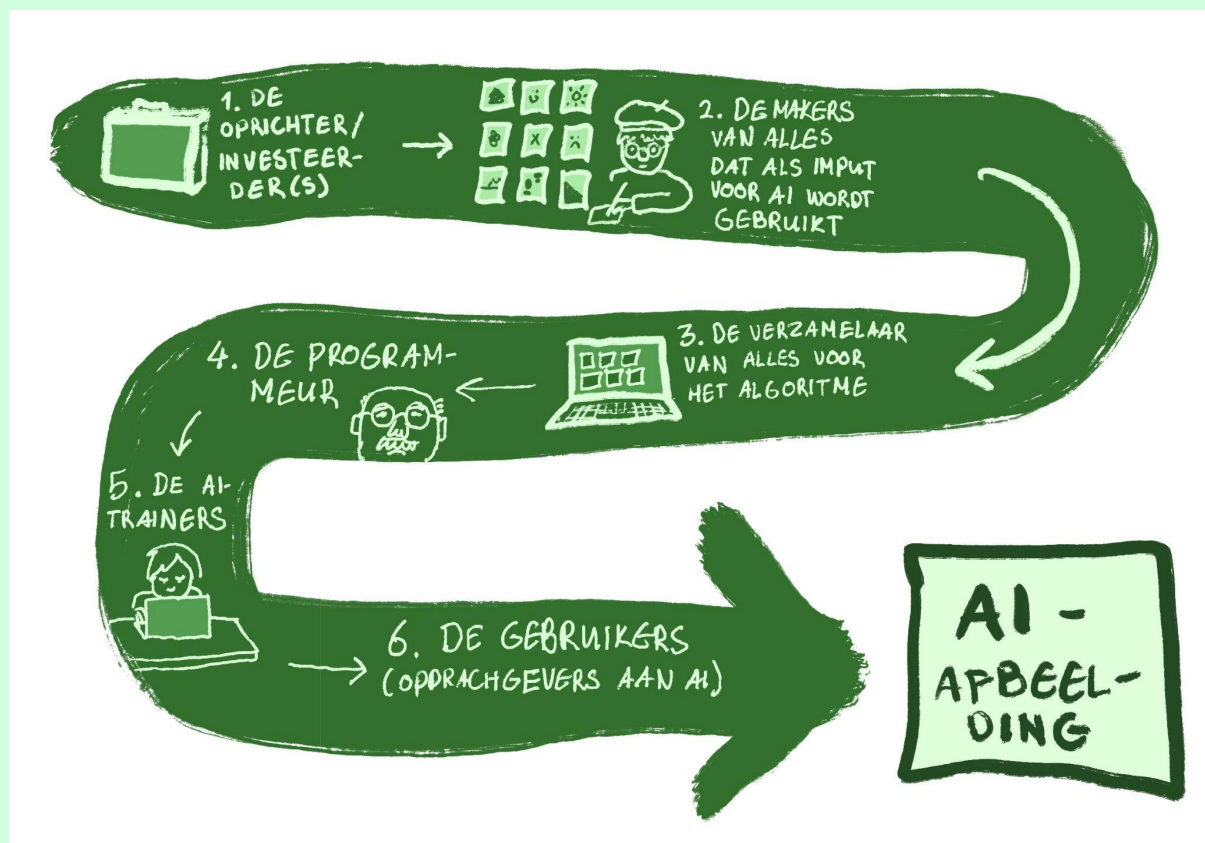
Leerdoel: Studenten kunnen nadenken over de impact van AI op eigenaarschap en makerschap door te reflecteren op wie verantwoordelijk is voor en recht heeft op AI-geproduceerde creaties.

Benodigdheden

- Een scherm om op te projecteren
- De hand-out geprint en geknipt (eventueel ieder kaartje in een envelop)

Les opbouw

Introductie: Eerst vraagt de docent wat de studenten al weten over wie geld verdienen aan AI-afbeeldingen. De docent legt vervolgens aan de hand van de infographic uit welke mensen er allemaal een rol spelen bij het genereren van een AI-afbeelding.



- **1. De oprichter/investeerders:** *Starten het AI-project, geven geld om het te laten werken en bedenken hoe ze er geld mee kunnen verdienen.*
- **2. De makers van inhoud:** *Creëren de originele content (zoals tekeningen en teksten) die de AI gebruikt om te leren.*
- **3. De verzamelaars:** *Verzamelen en ordenen de content zodat de AI ermee kan trainen.*
- **4. De programmeur:** *Ontwikkelt en verbetert de AI-programma's zodat ze goed werken.*
- **5. De AI trainers:** *Helpen de AI beter te worden door extra training en aanpassingen.*
- **6. De gebruikers:** *Gebruiken de AI door opdrachten te geven en nieuwe content te maken.*

Activiteit:

- De docent deelt de kaartjes (geknipt uit de hand-out) met de verschillende rollen uit. **Let op:** De studenten mogen nog niet weten welke rol ze hebben, als de kans op stiekem kijken te groot is, deel de kaartjes dan pas uit als ze meteen bekeken mogen worden.
- Leg de casus aan de studenten voor: *“Een AI-afbeelding wordt verkocht voor een miljoen euro, wie verdient er volgens jullie (een deel van) het geld?”*
- Ga met elkaar in gesprek en maak klassikaal afspraken. Bijvoorbeeld: *“90% gaat altijd naar de gebruiker (6) en de overige 10% wordt verdeeld over de oprichters en investeerders (1). Iedereen die werkt voor het AI-bedrijf (3, de verzamelaars, 4, de programmeurs en 5, de AI-trainers) moet per uur worden betaald en hebben daarna geen recht meer op een aandeel van de winst.”*
 - Het doel is niet om een eerlijk en werkend systeem te maken, maar om te beseffen dat het nog best ingewikkeld is.
 - Besteed aandacht aan de rol van de makers van de inhoud (2), is er een manier om hen te betalen? (Hun content wordt zonder toestemming of melding gebruikt, het traceren van deze makers is vrijwel onmogelijk en niet rendabel voor het tech-bedrijf). **Wat als je een kunstenaar bent en je hebt na jaren een heel eigen stijl ontwikkeld. Vervolgens zie je een AI-afbeelding in precies die stijl. Het is duidelijk dat jouw kunst is gebruikt om de afbeelding te genereren, maar je hebt geen manier om het te bewijzen.**

Bespreking: Optie 1: *Wat vinden we van de uitkomsten van de opdracht? Voelt dit eerlijk? Willen we dingen aanpassen?* Doe de activiteit nu een tweede keer met elkaar. Stel samen nieuwe regels op en deel de kaartjes uit, wat is er nu anders?

- Variatie: deel eerst de kaartjes uit en maak daarna regels. Hoe verandert (de sfeer van) het gesprek als mensen van tevoren weten welke rol ze hebben? Is het nu meer of minder eerlijk verdeeld?

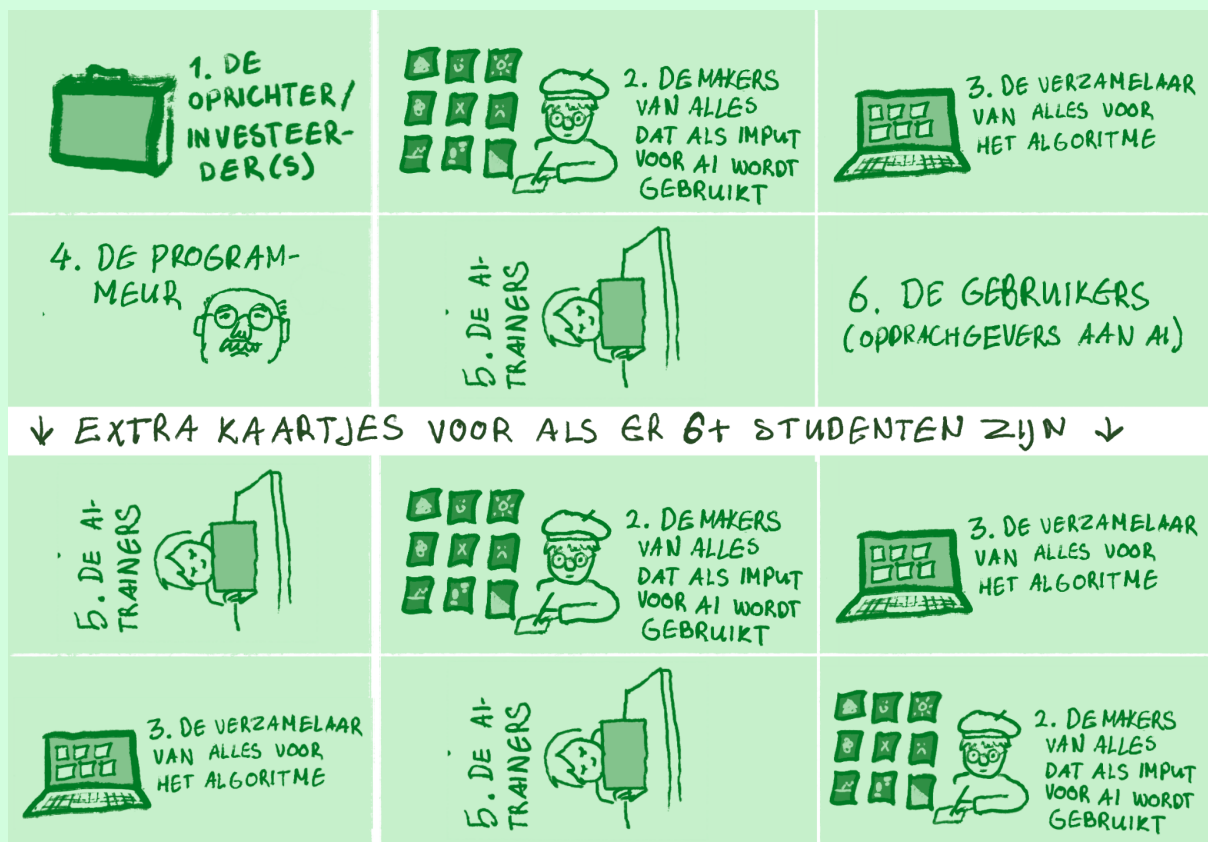
Optie 2: Bespreek met elkaar wat voor problemen er kunnen voortkomen uit de complexiteit van eigenaarschap bij AI.

Tips voor de docent

- Bekijk eventueel de volgende video (4 min) over de ethiek van AI-imaging. Er wordt uitleg gegeven over hoe er plagiaat wordt gepleegd van kunstenaars, en hoe er vooroordelen en aannames worden overgenomen (zoals discriminatie en overseksualisering) door het gebruik van een algoritme. (Verdiepende vraag: “is AI objectief?”)
 - https://www.youtube.com/watch?v=gNtVek0xS5c&ab_channel=7NEWSAustralia

Bijlagen

Download en print de bijlage 422.2 om deze te gebruiken in de les.



Bijlage 422.2