

## 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.

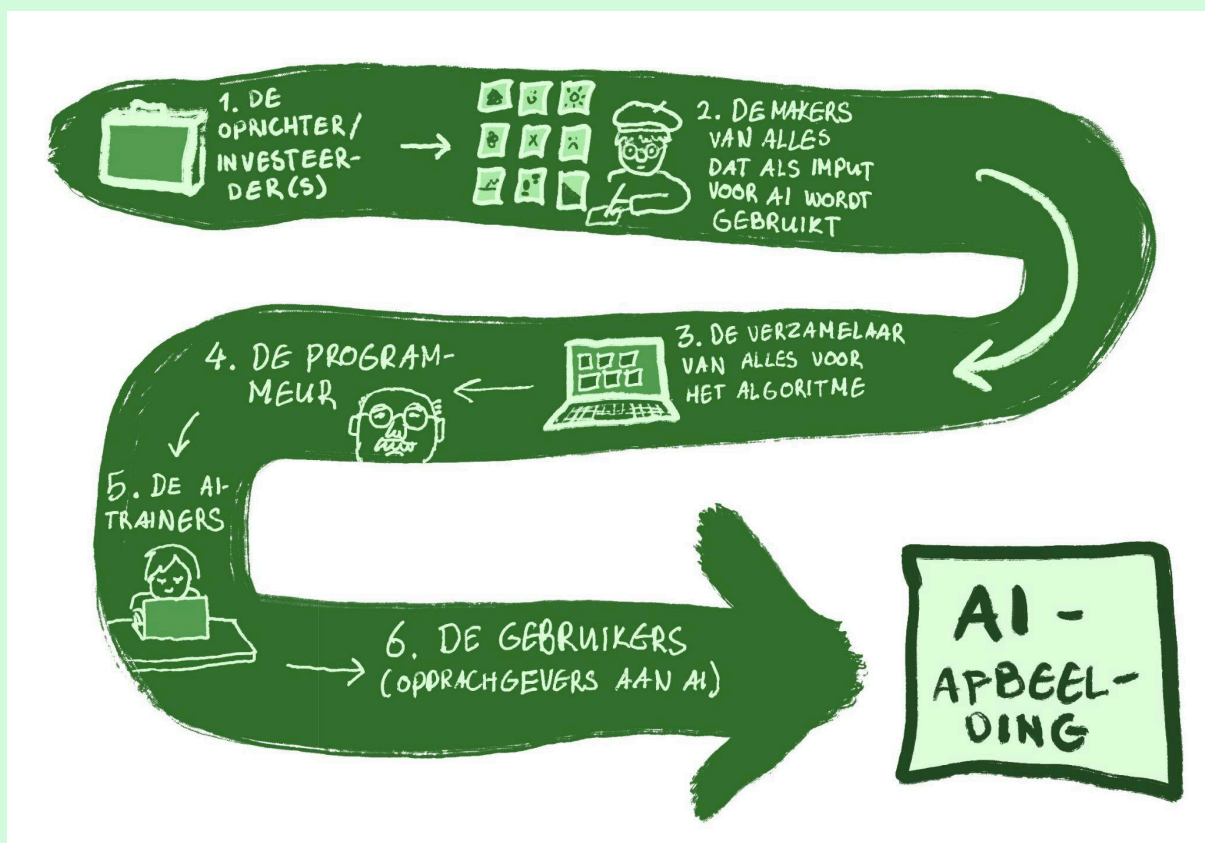
#### Benodigdheden

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

#### Les opbouw

**Introductie:** Vraag aan de klas:

“Als een AI-afbeelding wordt verkocht voor veel geld, wie verdient dat geld?” Laat studenten kort antwoorden. Leg daarna uit dat veel verschillende mensen betrokken zijn bij AI.



#### Bijlage 4.2.2-1

- **1. De oprichter/investeerdere:** *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:

Geef elke student een kaartje met een rol. Laat de studenten deze rol vertegenwoordigen. Vertel deze situatie: "Een AI-afbeelding wordt verkocht voor 1 miljoen euro." Vraag aan de klas: Wie moet volgens jullie geld krijgen? Laat studenten hierover discussiëren.

Daarna maken jullie samen regels, bijvoorbeeld:

- De gebruiker krijgt 70%
- De programmeurs krijgen 10%
- De investeerders krijgen 10%
- De rest wordt verdeeld over de anderen

Er is geen goed of fout antwoord. Het doel is om te laten zien dat dit best ingewikkeld is.

#### Extra opdracht:

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:

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

---

## Tips voor de docent

- Wanneer het vertegenwoordigen van een rol te lastig is kan er ook klassikaal besproken worden wie hoeveel zou moeten verdienen.
  - 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](https://www.youtube.com/watch?v=gNtVek0xS5c&ab_channel=7NEWSAustralia)
- 

## Bijlagen

**Bijlage 4.2.2-1** AI afbeelding genereren

**Bijlage 4.2.2-2** De AI rollen