

Di. 12.7.2016

[Zurück](#)[Suche](#)[Alle](#)[Hightech](#)[Business](#)[Medien](#)[Leben](#)[Adhoc](#)

Schlaue Maschine simuliert emotionale Intelligenz

System "Virtual Actor" lernt spielerisch auf Basis sozialer Interaktion



Gehirn: System simuliert emotionale Intelligenz (Foto: pixelio.de/A.Rausch)

Moskau/Berlin (pte008/12.07.2016/06:15)

Der "Virtual Actor" ist das erste Computersystem, das Emotionen lesen und zum Ausdruck bringen kann. Das Programm, das sowohl über eine narrative als auch eine emotionale Intelligenz verfügt, ist von Forschern der National Nuclear University (MEPhI) <http://mephi.ru/eng> entwickelt worden. Den Wissenschaftlern zufolge versteht der Virtual Actor auch die Umgebung sowie den Kontext, in dem sich Dinge abspielen.

Integration von Werten wichtig

"Ein Computer, der Emotionen simulieren soll, kann zwar leicht auf bestimmte Emotions-Trigger programmiert werden, er müsste aber auch auf so etwas wie Werte und Glaubenssätze programmiert sein, damit er Erlebnisse in deren Bedeutung erfassen kann. Denn letztendlich reagieren wir mit unseren Emotionen nicht auf die tatsächliche Außenwelt, sondern auf unsere meist unbewusste Interpretation davon", erklärt Dirk Eilert, Leiter der Eilert-Akademie für emotionale Intelligenz <http://eilert-akademie.de>, gegenüber presstext.

Bereits in eineinhalb Jahren wird das emotionale System Künstlicher Intelligenz zur Realität. Laut Alexei Samsonovich, Professor des Cybernetics Department an der MEPhI, versucht man die Prinzipien der natürlichen Intelligenz, auf denen das menschliche Gehirn basiert, auf einen Computer zu übertragen. Den Forschern geht es in erster Linie um ein gegenseitiges Verständnis zwischen Mensch und Maschine.

Alleinige Programmierung kein Ziel

Das Ziel der Forscher bestand darin, einen virtuellen Akteur zu erschaffen, der in Form eines Computerspiels auftritt. Der Virtual Actor interagiert mit Menschen, indem er Figuren auf einem Display kontrolliert. Dadurch wird eine soziale Interaktion geschaffen, die auf menschlichen, von Emotionen getragenen Handlungen basiert. Der Fortschritt ist hierbei nicht auf Programmierung oder maschinelles Lernen zurückzuführen, da das System in gleicher Weise wie eine denkende Person

lernt. Es muss in der Lage sein, sich Ziele zu setzen, diese zu erreichen sowie Fragen zu stellen und aktiv nach Antworten zu suchen.

"Selbst, wenn all dies erlern- beziehungsweise programmierbar wäre, treten in der menschlichen Natur Emotionen häufig gemischt auf. Das heißt, Freude mischt sich zum Beispiel mit Trauer. Wir nennen diesen Zustand im Alltag Wehmut", führt Eilert aus. Emotionen auf eine konkrete Anzahl an zu reduzieren und einem Computer nur diese beizubringen, spiegle nicht die natürliche menschliche Erfahrung wider. "Solange die Wissenschaft noch nicht endgültig geklärt hat, was Emotionen überhaupt sind, kann kein Computer dieser Welt emotionale Fähigkeiten in ihrer Gänze und Fülle simulieren", sagt der Experte abschließend.

Aussender: [presstext.redaktion](mailto:presstext.redaktion@presstext.com)
Ansprechpartner: Carolina Schmolzmüller
Tel.: +43-1-81140-314
E-Mail: schmolmueller@presstext.com
Website: www.presstext.com

© 2011-2016 presstext | [AGB](#) | [Impressum](#) | [Kontakt](#)