

PRESSEMITTEILUNG

Fachkonferenz „AI Utopia and Dystopia“ auf dem Games Ground-Festival Berlin gibt Programm bekannt

- Mit Speaker*innen von CD Projekt RED, btf Games, Gamebook Studio, SpielFabrique, USK, Zentrum für Kunst und Medien sowie aus Forschung und Zivilgesellschaft
- Am 14. November von 10 bis 18 Uhr auf der Ex-Machina Stage in der Alten Münze

Berlin, 06. November 2024: Auf der Fachkonferenz „AI Utopia and Dystopia: How Artificial Intelligence and Games Are Shaping Futures“ trifft Praxiswissen aus der Games-Branche auf aktuelle Erkenntnisse aus der KI-Forschung. Eröffnet wird das ins Games Ground-Festival integrierte Programm am 14. November um 10 Uhr von Nandita Wegehaupt, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. Nach Grußworten von Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche, und Helge Jürgens, Geschäftsführer der New-Media-Förderung des Medienboard Berlin-Brandenburgs, erwartet das Publikum ein abwechslungsreiches Programm aus Vorträgen, Podiumsdiskussionen und Spielungen. Die Fachkonferenz ist eine Veranstaltung der Stiftung Digitale Spielekultur und wird vom Medienboard Berlin-Brandenburg gefördert.

Am Vormittag werfen Gründerin **Ulrike Küchler** (Gamebook Studio HQ) und Gastprofessor **Dr. Dr. Stefan Höltgen** (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg) in ihren Vorträgen einen Blick auf die Geschichte und den Status Quo der Verflechtungen von Games und KI. Im Anschluss widmen sich **Kai Bodensiek** und **Igor Rudolph** von der Anwaltskanzlei Brehm & v. Moers den Urheberrechtsrisiken beim KI-Einsatz in der Games-Entwicklung. Nach der Mittagspause diskutieren **Katja Anclam** (Deutsches Institut für Gutes Leben), **Marco-Alexander Breit** (Bundeministerium für Wirtschaft und Klimaschutz), **Prof. Stephan Jacob** (Hochschule Darmstadt) USK-Geschäftsführerin **Elisabeth Secker** und Spieleprogrammierer **Julian Viezens** (btf Games) über Chancen und Herausforderungen von KI in der digitalen Spielekultur.

Am Nachmittag erweitert das Programm den Blick auf das Konferenzthema mit drei Spielungen, die beleuchten, wo und wie KI inhaltlich und spielmechanisch in Games eine Rolle spielt. So diskutiert Schriftstellerin und Spieleautorin **Lena Falkenhagen** mit **Dr. Lars Schmeink** (Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt) und begleitet von Lead International Community **Carolin Wendt** sowie Level Design Lead **Miles Tost** von CD Projekt RED, wo die dystopische Vision des Action-Rollenspiels „Cyberpunk 2077“ (CD Projekt RED, 2020) an KI-Entwicklungen in der realen Welt anknüpft. Danach werfen Professorin **Johanna Pirker** (Ludwig-Maximilians-Universität München und Technische Universität Graz), Forschungsassistentin **Laura Carolin Schmidt** (ZKM | Zentrum für Kunst und Medien) und Kulturwissenschaftler **Christian Huberts** einen Blick auf die

positive KI-Vision des Sci-Fi-Adventure „Tacoma“ (Fullbright, 2017). Abgerundet werden die Spieleindrücke durch das Detektivspiel „Uncover the Smoking Gun“ (ReLU Games, 2024), in dem Spieler*innen via ChatGPT-Integration verschiedene Roboter verhören. Über die Integration der KI-Technologie diskutieren Games-, KI- und XR-Berater **Thomas Bedenk**, EU Acceleration Manager **Matthes Lindner** (SpielFabrique) und **Prof. Marion Plank** (International University of Applied Sciences).

Konferenzleiterinnen **Melanie Fussenegger** und **Malina Riedl** von der Stiftung Digitale Spielekultur beschließen das Programm um 17:45 Uhr mit einer Zusammenfassung des Tages. Programmsprache der Konferenz ist Englisch.

Alle Infos zum Programm auf: www.stiftung-digitale-spielekultur.de/ai-utopia-dystopia

Grafik: https://t1p.de/Grafik_GamesGround_Stiftung

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de, sowie bei Instagram [@stiftung_digitale_spielekultur](https://www.instagram.com/stiftung_digitale_spielekultur), X/Twitter [@Digitale Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele) und LinkedIn (<https://www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur>).

Pressekontakt

Benjamin Hillmann
Senior-Kommunikationsmanager
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: 030 23 62 58 94 15
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de