

That's real! Programm GamesFestival 2023 ist online

München, 10.04.2023 – **Gaming zwischen Kunstform und Programmieren | Herausforderung KI | digitales Spielen als individuelle Ausdrucksform | Lernkonzept und Geschäftsmodell**

Das Programm des GamesFestival 2023 steht und wurde soeben auf der [Website des Festivals](#) veröffentlicht. Die dritte Auflage des bayernweiten Mitmach-Festivals steht unter dem Motto „What's Real?“ und befasst sich mit verschiedenen Perspektiven auf das digitale Spielen. Neben der technischen Dimension des Gaming, werden in den insgesamt über 40 Sessions und Einzelveranstaltungen Themen aus den Bereichen Bildung, Soziales bzw. Kultur behandelt. Das GamesFestival ist inklusiv und partizipativ – es soll vor allem jungen Menschen lebensweltbezogene Antworten auf ihre Fragen zur Zukunft der digitalen Gesellschaft geben.

Neben vielen anderen Impulsgeber*innen konnten die Veranstalter Albert Bozesan gewinnen, der unter dem Titel „[Art und Storytelling mit KI](#)“ am 30. April 13:30 bis 15:30 eine interaktive Live-Demonstration bzw. eine Gesprächsrunde mit dem Publikum anbietet. Er wird auch einer der Gesprächspartner beim [Eröffnungstalk](#) des Festivals am 28.04. 19:30.

Worüber reden wir heute, wenn wir über Gaming sprechen?

Albert: *Gaming hat inzwischen alle Lebensbereiche erfasst. Es dient zunächst der Unterhaltung – aber Gamification findet man inzwischen auch in der Bildung, der Fitness oder der produktiven Gestaltung des Alltags. Menschen spielen von Natur aus, also fällt uns alles leichter mit einer Portion Gaming!*

Was ist dein Ansatz?

Angefangen habe ich als Filmemacher, und habe in den letzten Jahren beispielsweise Werbeclips für Unternehmen wie Hugendubel, fritz-kola und diverse Start-Ups produziert, sowie das Bestseller-Hörspiel „Schund und Schmutz“ mitentwickelt. Gaming ist nun eine logische Fortsetzung meines Storytellings.

Was tust du genau?

Ich bin zugleich Autor und Medienproduzent. Bei der Gamesentwicklung habe ich gemerkt, dass neue Technologie – respektive Künstliche Intelligenz – die Prozesse des Storytellings und der technischen Umsetzung extrem beschleunigen kann. Ich verstehe mich zwar einerseits als Künstler – andererseits aber auch als Ermöglicher von Medienprodukten, der neue Methoden nicht nur selbst anwendet, sondern auch anderen beibringt, damit sie in der Zukunft weiterhin von ihrer Kunst leben können.

Bedeutet das, dass KI künftig allein agiert, wenn es zum Beispiel um die Entwicklung neuer digitaler Spiele geht?

KI kann heute schon wahnsinnig viel und wird täglich leistungsfähiger. Aber sie ersetzt nicht die Idee, die ich als Mensch haben muss. KI gibt uns lediglich „Superkräfte“, weil sie mühsames Recherchieren, das Finden von effizienten Workflows oder die Ausarbeitung einer Idee unterstützt.

Du verstehst dich als Künstler – hast aus diesem Ansatz aber auch ein Geschäftsmodell entwickelt. Wie geht das zusammen?

Mich als menschlichen Autor und die KI unterscheidet vor allem die Intention. KI kann momentan nur Anweisungen befolgen – sie wird dir nicht helfen können, wenn du kein klares Ziel vor Augen hast. Ich nutze KI einerseits für eigene Projekte, aber

bringe auch anderen bei, ihre Ideen möglichst so präzise zu formulieren, dass die KI ihnen auch tatsächlich helfen kann. Das ist aber bei einem Künstler genauso wichtig wie für ein Unternehmen.

Was werden wir bei der Session beim GamesFestival sehen und erleben?

Ich will zeigen, dass es heute ganz einfach ist, die Story und Visuals eines Spiels zu entwickeln – ohne, dass man der Wahnsinns-Kreative ist. Man muss nur eine Idee und eine Botschaft haben – dann unterstützt die KI diese Arbeit in einem atemberaubenden Tempo. Diesen Prozess werde ich in meinem Workshop zeigen.

Und deine Botschaft?

Ich möchte, dass junge Menschen sehen und erleben, welche beruflichen und persönlichen Perspektiven die Verschmelzung von Engagement, Ideenreichtum und KI haben. Es tun sich unzählige neue Berufsfelder auf. Und zudem können junge Menschen so ihre Lebenswirklichkeit gestalten.

Du gibst all dein Wissen direkt an die Zuschauer*innen weiter?

Fast alle Werkzeuge die ich nutze sind Open Source – also von der Gemeinschaft entwickelt und geteilt. Ich fände es absurd, davon zu profitieren und mit meiner eigenen Arbeit dann geheimniskrämerisch zu sein. Alle sollen und müssen die KI verstehen um mithalten zu können, also teile ich so viel wie ich kann!

Trotzdem – bleibt nicht die Angst, KI werde uns eines Tages alle arbeitslos machen?

Dem könnte man beispielsweise damit begegnen, dass KI Bestandteil der Lehrpläne wird. So weiß man wenigstens konkret, was sie kann und was nicht. Aber natürlich wird es bestimmte Berufsbilder nicht mehr geben – andere dagegen entstehen neu. In dem Zusammenhang muss sich die Gesellschaft übrigens ernsthaft mit der Frage eines bedingungslosen Grundeinkommens befassen.

Wie haben dich persönlich die letzten zehn Jahre Entwicklung im Gaming-Bereich verändert und was willst du den Gästen mitgeben?

*Ich habe gelernt, Technologie für mich zu nutzen, damit sie mich in meinen kreativen Prozessen unterstützt und nicht verzichtbar macht. Und ich habe gelernt, dass vieles nur im Team machbar ist. Die Botschaft wäre: Lasst euch nicht von Technik und den dahinterstehenden Konzernen vereinnahmen, sondern werdet zu Redakteur*innen eurer eigenen Ideen. Wenn man weiß, wofür man eintritt, werden automatisch die Botschaften wichtiger als die Werkzeuge zu deren Umsetzung.*

Gern vermitteln wir Interviews mit Albert Bozesan und anderen Impulsgeber*innen, die auf dem GamesFestival23 die verschiedenen Angebote gestalten.

Das GamesFestival im Netz: www.gamesfestival.de

[28.04.-01.05.2023 im Kreativquartier München, Dachauer Str. 112 D, 80636 München](http://www.gamesfestival.de)

Hashtag: #gamesfestival23

Über das GamesFestival: Das GamesFestival (vom 28.04 bis 01.05.2023) feiert Spielkultur in all ihren Facetten. Workshops, Talks, Play Jams, Ausstellungen, Theaterstücke, Turniere und mehr; vor Ort in München im Kreativquartier oder digital per Stream. Initiiert wird das partizipative Festival von der Computerspielakademie (CSA), die 2019 vom Medienzentrum München des JFF – Institut für Medienpädagogik sowie dem Medienzentrum Parabol gegründet wurde. Das GamesFestival richtet sich vor allem an junge Menschen bis 27 Jahren in Bayern.

Pressekontakt:

JFF | Ulrich Tausend | Tel.: +49 (0)179.295 19 79 | ulrich.tausend@jff.de

