

nordmedia
Film- und Mediengesellschaft
Niedersachsen/Bremen mbH

Expo Plaza 1
30539 Hannover

www.nordmedia.de
info@nordmedia.de

Tel. +49 511/123 456-0
Fax +49 511/123 456-29

Presse: Lena Jawurek
Tel. +49 511/123 456-54
Mobil +19 171 860 4006
l.jawurek@nordmedia.de

PRESSEINFORMATION

19. Juni 2018

Mensch und Maschine im Dialog: Künstliche Intelligenz erobert die Industrie

Zum elften Mal fand am vergangenen Donnerstag die Serious Games Conference (SGC) im Rahmen der CEBIT auf dem Messegelände Hannover statt. Die bis auf den letzten Platz besetzte Konferenz war einer der großen Zuschauermagnete im Programm der Messe. Unter dem Leitthema „AI – Levelling Up to Intelligent Worlds“ wurden Chancen und Risiken künstlicher Intelligenz (KI) branchenübergreifend diskutiert sowie der Einfluss von KI auf Games-Technologien betrachtet. Im *d!talk* Programm auf der Expert Stage wurde ein vielfältiges Programm mit Vorträgen, Interviews und Praxisbeispielen hochkarätiger, internationaler ReferentInnen geboten. Diese stellten sich anschließend in einer Podiumsdiskussion der Frage nach der Bedeutung von KI für Technologie, Wirtschaft und Games.

nordmedia-Geschäftsführer **Thomas Schäffer** richtete das Grußwort an die Kooperationspartner, Speaker und Gäste: „Im Wandel der CEBIT ist die Serious Games Conference mit der elften Ausgabe eine feste Konstante. Auch, wenn das Thema Games für die Industrie greifbarer wird, ist KI ein nächster Schritt, der die Branche noch weiter beschäftigen wird.“

Staatssekretär **Dr. Berend Lindner** (Niedersächsisches Ministerium für Wirtschaft, Arbeit, Verkehr und Digitalisierung) blickte auf die Anfänge der SGC im Jahr 2008 als eine der ersten Konferenzen zum Thema Serious Games zurück. Er betonte dabei den branchenübergreifenden Charakter des Events. „Es ist ein enormes Wachstums- und Innovationsfeld mit großem Potenzial. Die Digitalisierung stellt auch die Politik vor große Herausforderungen. Wir befinden uns in einem Epochenwechsel, der unglaublich schnell voranschreitet. Das verlangt eine ständige Neuorientierung.“ Das nordmedia-Beratungsangebot *APITs Lab* (Expertenzentrum für *Applied Interactive Technologies* geführt durch Tim Mittelstaedt und Anna Weisenberger) wurde im letzten Jahr vom Niedersächsischen Ministerium für Wirtschaft, Arbeit, Verkehr und Digitalisierung zusammen mit dem Innovationszentrum Niedersachsen GmbH initiiert, um die regionale Games-Branche mit der klassischen Wirtschaft zu vernetzen.

Lars Janssen, Vorstand des game – Verband der deutschen Games-Branche und CEO bei Travian Games, bedankte sich für die langjährige Kooperation mit nordmedia und die Unterstützung durch das niedersächsische Wirtschaftsministerium. Er sprach die hohe Relevanz für den Entwickler-Standort an: Ohne die richtigen Rahmenbedingungen werde ein Großteil des Potenzials von Serious Games verschenkt, da viele kluge Ideen im medizinischen Sektor, im Bildungsbereich und der industriellen Fertigung nicht umgesetzt werden könnten. Die SGC biete eine ideale Möglichkeit, um Verständnis dafür zu schaffen, wie Games und Industrie sich gegenseitig beeinflussen.

Moderatorin **Kathleen Schröter** (Fraunhofer Heinrich Hertz Institute) leitete zum fachlichen Teil des Programms über, indem sie KI als „*helpful tool*“ für ein besseres Leben beschreibt.

Im ersten Teil des Programms widmete sich **Dr. Ed Doran**, leitender Programm Manager von Microsoft Research Artificial Intelligence, in der Keynote „*AI – Amplifying Human Ingenuity*“ dem Stellenwert von KI in Industrie und Wirtschaft sowie der Frage danach, wie durch KI-Technologien das menschliche Denken und sogar der Einfallsreichtum optimiert werden können. Dabei gehe Microsoft Research von den „*human needs*“ aus, die neue Entwicklungen antreiben. Es ginge nicht darum, was möglich ist, sondern, was für den Menschen nützlich ist und wie neue KI-Methoden für die Mehrheit zugänglich gemacht werden können. Unter dem Titel „*When games meet coaching in an AI-assisted world*“ unterhielt sich Kathleen Schröter beim Fireside Chat mit **Roberta Lucca** (Bossa Studios, BOLDR) über derzeitige Entwicklungen und Neuerscheinungen. Beim aktuellen Projekt BOLDR erkennt der Chatbot „Charlie“, ein virtueller Coach für den täglichen Gebrauch, die individuellen Potenziale des Nutzers. Der Vortrag „*AI getting Serious... about Games*“ von **Prof. Georgios Yannakakis** (Director Digital Games, University of Malta) lieferte eine wissenschaftlich-praktische Perspektive. Der Fokus lag hier auf der Kombination aus KI und (Serious) Games.

Der zweite Teil des Programms widmete sich dem Thema „KI in der Industrie“. So präsentierte **Dr. Christian Thureau** (Twenty Billion Neurons GmbH) eine Technologie, welche Maschinen menschlicher werden lässt. Der Mitgründer des Berliner Startups stellte in seinem Vortrag „*Teaching machines to ,see‘*“ die „*crowd-acting*“ Plattform als innovative Datenbank vor. **Janette Kothe** (IoT Business Model Exploration, Bosch Rexroth) gab mit „*Scotty vs. Data – an Industrial Engineer’s Perspective on the Potentials of AI*“ einen Einblick in die Prozesse der Entwicklung von IoT Anwendungen (IoT: Internet of Things). Den letzten Beitrag „*From trash to space station – supporting AI solutions across industries*“ lieferte **Matthias Biniok** (IBM), der als Lead Watson Architect (DACH) über aktuelle Technologieentwicklungen berichtete. Er sieht KI als eine neue Art von Beziehung zwischen Mensch und Technologie und informierte unter anderem über das interaktive KI-Projekt CIMON (Crew Interactive Mobile CompaniON). Der frei fliegende Roboter begleitet Alexander Gerst zur Internationalen Raumstation ISS.

Als Höhepunkt trafen die ReferentInnen innerhalb einer **Podiumsdiskussion** aufeinander und unterhielten sich angeregt über die Fragestellung „*AI - Journey, Destination or Vehicle?*“. Im Gespräch tauschten sich die ExpertInnen über Chancen und Risiken des digitalen Wandels und die Abgrenzung und



Überschneidungen von Mensch und Maschine aus. Bei dieser dynamischen Diskussion, inklusive Fragen aus dem Publikum, wurden ethische und philosophische Ansätze mit einbezogen und lieferten weitere Denkanstöße. Die Teilnehmenden waren sich einig: Eine Maschine kann die Fähigkeiten der Menschen nicht ersetzen, sie jedoch optimieren, inspirieren und neu formen.

Die SGC bot durch den Austausch von ExpertInnen aus der Games-Branche und KI-Forschung eine Plattform für den Dialog über den Fortschritt und den „richtigen“ Einsatz dieser bedeutenden Technologien.

Eine ideale Einstimmung auf die diesjährige Konferenz bot das vorabendliche **Serious Games Network Dinner** im Restaurant „Funky Kitchen“, welches zum Netzwerken mit den ReferentInnen und BranchenvertreterInnen in entspannter Atmosphäre einlud. Die thematische Eröffnung übernahm dabei Dr. Ed Doran mit einer anregenden *dinner-speech* über innovative Möglichkeiten durch KI und die Fortschritte der Computer-Mensch-Interaktion.

Die Serious Games Conference wird von der nordmedia – Film- und Medien-gesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH im Auftrag des Niedersächsischen Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit, Verkehr und Digitalisierung und in Partnerschaft mit dem game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. sowie der Deutschen Messe AG durchgeführt.

Informationen zur nordmedia

fördern – vernetzen – entwickeln! Diese Begriffe bilden in Kurzform den Kern der Aktivitäten der nordmedia. Seit 2001 gestaltet nordmedia als zentrale Medien-Fördereinrichtung für Niedersachsen und Bremen den Ausbau und die Entwicklung der Medienbranche in den beiden norddeutschen Bundesländern.

Informationen zum game – Verband der deutschen Games-Branche

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie eSports-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Träger der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft und beantworten Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielkultur und Medienkompetenz. Unsere Mission ist es, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen.

Informationen zur CEBIT

CEBIT 2018 – Business, Leads und Ideen. Der Dreiklang aus Messe, Konferenz und Networking-Event ermöglicht den 360-Grad-Blick auf die Digitalisierung von Unternehmen, Verwaltung und Gesellschaft. Auf der Messeplattform "d!conomy" finden IT-Professionals und Entscheider aus Unternehmen, öffentlichem Sektor und Handel alles, was für die Digitalisierung von Wirtschaft und Verwaltung notwendig ist. Beim Messeformat "d!tec" dreht sich alles um Entwickler; Startups zeigen disruptive Geschäftsmodelle und Forscher zeigen Technologien von morgen und übermorgen. Auf den Konferenz-Bühnen von "d!talk" sprechen Visionäre, Querdenker, Kreative und Experten aus aller Welt. Das emotionale Herzstück der CEBIT ist der "d!campus" mit Platz zum Netzwerken in Lounge-Atmosphäre, für Streetfood und Livemusik. Die CEBIT inszeniert Digitale Transformation neu – aber bei einem bleibt es: Es geht um Business und Leads, Leads, Leads! Die CEBIT 2018 startet am Montag, 11. Juni mit einem Konferenz- und Medientag, die Ausstellung beginnt am Dienstag, 12. Juni. Die Messehallen sind von Dienstag bis Donnerstag von 10 bis 19 Uhr geöffnet, der d!campus bis 23 Uhr. Der CEBIT-Freitag geht von 10 bis 17 Uhr. Mit den CEBIT Events Worldwide bietet die Deutsche Messe ihren Kunden weitere Plattformen zur Geschäftsanbahnung in Zukunftsmärkten wie China, Australien, Thailand und Spanien.



Ansprechpartner/in

nordmedia

Lena Jawurek

Tel.: +49 511 123456-54

E-Mail: l.jawurek@nordmedia.de

game

Martin Puppe

Tel.: +49 30 240 87 79 0

E-Mail: martin.puppe@game.de

Deutsche Messe

Gabriele Dörries

Tel.: +49 511 89-31014

E-Mail: gabriele.doerries@messe.de

