

VNB-Fortbildung | 10.-11. Juni 2024 | 10-17 Uhr

Escape: Against the Machine

Praxiswerkstatt Escape Games & KI

Möglichkeiten für den Einsatz Künstlicher Intelligenz (KI) bei der Entwicklung von Escape Games gibt es zahlreiche: Von der Idee und Story über die Entwicklung von Rätseln bis hin zur Bildbearbeitung bietet die Verschränkung von KI mit Escape Games neues kreatives Handwerkszeug. KI-Szenarien bieten darüber hinaus Raum für gesellschaftspolitische Inhalte für Escape Games, etwa in Form von utopischen und dystopischen Storys. Im Fokus der Praxiswerkstatt steht analoges und interaktives Ausprobieren. Wir lernen spielerisch anhand von praktischen Übungen in Kleingruppen, experimentieren mit dem Einsatz von KI-Tools und entwickeln eigene Mini Escape Games rund um das Thema Künstliche Intelligenz. Wie kann Künstliche Intelligenz im Rahmen der Escape-Game-Entwicklung eingesetzt werden? Welche Chancen ergeben sich für die Arbeit an Rätseln und Story-Elementen?

Zu Beginn der zweitägigen Praxiswerkstatt lernen wir die Inszenierung „reconstruct:alan_turing“ in einem Workshop mit **David Bakke** vom „[Büro für Eskapismus](#)“ kennen, und diskutieren anhand dessen spielerische Einsatzmöglichkeiten von KI: *„1954 wurde der damals erst 41-jährige Mathematiker Alan Turing tot in seinem Bett gefunden. War es Suizid, ein tragischer Unfall oder sogar Mord? Sein Tod bleibt bis heute ein Rätsel, obwohl kaum jemand unsere Welt so geprägt hat wie er. Er war der Erfinder des Computers und Vordenker der Künstlichen Intelligenz. Eine KI soll herausfinden, wie Turing damals ums Leben kam. Dabei braucht sie menschliche Hilfe – eure Hilfe!“*

Referent*innen:

- **Juliane Liedtke & Erik Springer** entwickeln seit 2019 Escape Rooms und Games für die (politische) Bildungsarbeit. Mit den Spielen „Act. Change. Escape the Room. Spiel für eine zukunftsfähige Welt“ und „Lost & Found“ haben sie die Themen Nachhaltigkeit und Klimaschutz sowie „Nähe und Distanz“ in Escape Games aufgegriffen. Darüber hinaus bieten sie Workshops mit Jugendlichen und Fortbildungen für Multiplikator*innen an. [Mehr Infos](#).
- **David Bakke (Büro für Eskapismus)** ist Musiker, Kulturvermittler und Theatermacher. Über sein Masterstudium (Philosophie, Musik und Theater) hinaus interessiert er sich für Schnittstellen von Ästhetischer Praxis und künstlerischem Forschen. Im Büro für Eskapismus (BfE) wirkte er zuerst an der Umsetzung von „reconstruct:alan_turing“ mit. Bei der digitalen Version des Projekts, „reconstruct:alan_turing DIGITAL“, die u.a. für die Ruhrfestspiele Recklinghausen entwickelt wurde, war er verantwortlich für Videographie und Animation. Seit 2021 ist er Teil der Künstlerischen Leitung des Kollektivs mit dem Schwerpunkt Crossmediales Erzählen.

Zielgruppe: Diese Fortbildung ist offen für alle Interessent*innen.

Datum: 10.-11. Juni 2024 | 10:00 – 17:00 Uhr

Kosten: Die Teilnahme an dieser Fortbildung ist für Mitglieder und Kooperationspartner*innen des VNB kostenfrei. Für Externe wird ein Kostenbeitrag i.H.v. 90€ erhoben. Für ein Mittagessen sowie Kaffee und Tee ist gesorgt.

Ort: Die Fortbildung findet in der VNB-Geschäftsstelle Hannover statt.

Anmeldungen ab sofort [HIER](#) | Anmeldeschluss: **27.05.2024**

Kontakt: Juliane Liedtke | juliane.liedtke@vnb.de & Erik Springer | erik.springer@vnb.de

Veranstalter: Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. | Geschäftsstelle Hannover, Calenberger Esplanade 2 | 30169 Hannover | www.vnb.de