

KI-PROFESSOR INVESTIERT IN RACING GAME STUDIO VON IAN BELL

Interviewer: Peter Krell

Bei der diesjährigen Gamescom 2023 in Köln habe ich habe ich Professor Peter Gentsch, den Serieninvestor, Wissenschaftler und Koryphäe in praktischer Anwendung von KI-Technologien zum ersten Mal getroffen. Aufhänger war sein Investment, in das neue Racing Gaming Studio STRAIGHT4STUDIOS von Game Industrie Veteran Ian Bell, ein Studio mit starkem Schwerpunkt auf KI-Erweiterungen. Peter ist ein als KI Experte. Das muss ich mir mal anschauen, dachte ich und bin da hin.

Ian Bell, muss man dazu wissen, ist eine Legende der Game Entwicklerszene. Dieser Brite hatte sich schon früh auf Rennspiele konzentriert und Spieleklassiker wie Need for Speed und Cars über Game Publisher wie Electronic Arts zu weltweitem Erfolg gebracht.

Wie ich auf die Story gekommen bin? Kein Geringerer als Michele Pes, vor knapp 20 Jahren Gründer der ersten ernstzunehmenden Game Publishers Deutschlands (10Tacle) hatte mich darüber informiert. Schon früh hatte Michele an Ian geglaubt und dessen enormes Game Entwickler Talent erkannt und gefördert. Und nach wie vor ist Michele mit Ian, geschäftlich wie auch privat verbunden.

Und als mir Michele sagte, es werde bald eine Neuauflage des Racing Game Klassikers GTR geben, war ich ganz Ohr. Ian Bell habe erneut angefangen, an einem Game Projekt zu arbeiten. Schön und gut, aber natürlich war unser Aufhänger ein anderer. Und Michele ließ durchblicken, es handele sich auch um ein Spiel, das in vielfacher Hinsicht KI einsetzt. Damit hatte er meine Aufmerksamkeit. Jedoch stutze ich, als er sagte, bei der Gamescom werde ich aber nicht Ian treffen, sondern einen gewissen Prof. Peter Gentsch.

Meine Recherche ergab, dass dieser im Bereich der KI-Forschung einiges vorzuweisen hat wie Publikationen zum Thema KI und Marketing, ich dachte: what the hack. Trotzdem meine anfängliche Skepsis wurde belohnt.

Denn: ich erfuhr, dass Peter Gentsch zusammen mit Ian Bell und anderen Partnern in ein KI Kompetenzzentrum für KI-Gaming in Deutschland investieren werde: *Ein KI-Gaming Hub*. Von so etwas hatte ich bisher noch nie irgendwo etwas gehört. Denn allerorts hört man von KI-Hubs und oder E-Sport. Aber KI-Gaming Hubs hörte sich gut an. Logische Progression.

PK: Aber was genau bewegt einen Professor der KI in eine Racing Game Company einzusteigen?

PG: Also der Gedanke, die KI in Games zu perfektionieren und damit etwas ganz neues anzustellen, ist hochspannend. Und Automobil ist genau mein Thema, denn ich liebe

Auto's und speziell wenn sie schnell sind. Das Straight4 Team bietet da die perfekte Spielwiese und ganz zeitgerecht sind die Fahrzeuge in Games noch dazu umweltfreundlich „Augenzwinkern“.

PK: AI und Gaming.. Wie geht Ihr da ran. Nicht jeder hat Erfahrungen mit KI. Welche Rolle spielt für Euch bei KI Education? Und was verändert sich im Bereich Education in Hinblick auf bereits vorhandene generative KI Technologien?

PG: Education ist nur ein Building Blog beim Thema KI. Aber wir haben auch mal überlegt: wie kriegen wir das Thema transparenter, wie schaffen wir das auch, vielleicht junge Leute dafür zu begeistern? Mit der Idee eines AI Hubs, Unternehmer zu begeistern?

Und ein KI-Hub für Gaming wäre für mich facettenreich, also einmal natürlich gibt es da das ganze Thema Education und dann auch den praktischen Ansatz, wie kann ich überhaupt eine generative KI verständlich machen? Wie kann ich auf Risiken hinweisen, wie generiere ich dafür ein Bewusstsein? Für solche Technologien ist das eine Frage, beider mit Sicherheit die ökonomischen Aspekte überwiegen, ein Ökosystem zu erschaffen für KI-Start-Ups, die sagen: Hier sind spannende Sachen, Know-How, Technologien, Startkapital, hier kann ich andocken.

PK: Wi eine Art J.A.R.V.I.S. KI-Co-Pilot?

PG: Ja, ich glaube, die Idee des Co-Pilot wäre in dem Zusammenhang interessant, der Start-Up Unternehmer:innen berät in Fragen wie: Wie schreibe ich einen sauberen Businessplan? Wie gründe ich, wie komme ich an Geld ran? Die Idee wäre generell, ein Ökosystem zu schaffen. Eine Art Inkubator, wo es bereits bestehende Module und Technologien gibt, die ein Start-Up Unternehmen nutzen kann. Ich glaube, dass diese generative KI Entwicklung auch zu einer Demokratisierung von Ökonomie beiträgt. Dazu möchte ich eine Anekdote erzählen: ich bin zum Beispiel null kreativ. Meine Kunstlehrerin hat mir damals nur eine vier gegeben. Das hat mich sehr belastet. Heute kann mich mittels generativer KI kreativ besser ausdrücken. Das ist, wenn man das so nennen möchte: eine Demokratisierung von Kreativität. Und ich glaube, dass Leute viel schneller, mit Hilfe von KI jetzt vielleicht auch eigene Spiele und auch andere Projekte kreieren werden, weil man ihnen jetzt ganz andere kreative Instrumente an die Hand geben wird und das macht unser KI-Gaming.Hub. Damit sagen wir: Guck mal: es gibt hier fertige Module, die einen auch dazu animieren, vielleicht auch unternehmerisch

n Gaming Bereich mutiger zu werden. Früher war ja nur n Thema der großen Gaming Studios, und ich glaube, dass o eine Demokratisierung Richtung Vielfalt und Spannung er Entertainment Industrie ganz gut täte.

K: Wie könnte in solch eine Rahmen eine KI-Strategie aussehen?

G: Also generell kann man natürlich nicht sagen, man braucht keine KI Strategie. Meine Sorge ist so ein bisschen: In Deutschland bezieht man oft eine sehr formale distanzierte Haltung, denn kaum ist die erste KI-Innovation da, versucht man eine europäische Strategie für Prävention vor Schäden durch generative KI zu verabschieden. In vorausweisendem Gehorsam. Und meiner Meinung nach ist der EU AI Act eher ein Subventionsprogramm für Berater und Juristen.

Die Idee ist ja gut, dass man ein Bewusstsein mit KI für hochriskante Applikationen schaffen möchte und natürlich will man instinktiv erstmal regulieren. da haben wahrscheinlich die meisten nichts dagegen, vor allem, wenn das mit der Innovation nur von Außen auf einen zukommt. Aber das macht es natürlich um so schwerer im eigenen Land, ähnliche Technologien zu entwickeln.

Und gerade, wenn es um hochsensible Daten geht, muss man sich auch fragen: Wie sicher ist eigentlich meine KI-Applikation? Und ist das ähnlich wie bei GPT? Gerade für Kleinunternehmer ist das ein riesenproblem. Und dieses ganze Thema Regulatorik und Steuerung mag gut gemeint sein, ist aber in der Praxis nicht zielführend ist, wenn man als Land auch Innovationsstandort sein möchte. Genau das Thema: Wir haben eine wahnsinnige Diskussion über Ethik und KI in Deutschland. Man tut ja immer so, als hätten wir eine ganz starke KI hätten, die wir bändigen müssten, aber: die Realität sieht oft anders aus. Ich sage: lassen Sie uns doch erst mal eine KI aufbauen, bevor wir allzu stark regulieren. Manchmal ist der Fokus ein falscher.

PK: Wie passen aus Deiner Sicht Gaming und Generative KI zusammen? Lohnt sich das Investment?

PG: Zwei Sachen: also einmal ich habe ja ein Doppelleben aus Theorie und Praxis, da ich forsche und auch an Firmengründungen beteiligt bin. Insofern sage ich mal gefällt mir die Idee des KI-Gaming-Hubs natürlich gut, weil es hier um Labs geht. Es geht um Education. Academy. Das ist für mich ganz, ganz wichtig. Plus die kommerzielle Seite und ich habe selten so ein Match gesehen zwischen zwei Technologien wie bei Gaming und KI, die solch vielversprechende Synergien haben. Ich mach das ja nicht aus Nächstenliebe, sondern natürlich weil ich mir davon auch etwas erhoffe. Und da ich in meinem Leben schon viel auch in Sachen investiert habe, die ich nicht verstanden habe, wo ich nicht wirklich Teil der Sache war, ist mir das so wichtig, hier Teil des Ganzen zu sein und das Projekt mitzugestalten, weil man dann nicht nur Beifahrer ist, sondern auch mit im Driver Seat sitzt. Das ist es mir persönlich als Investor ganz wichtig, aber das muss jeder



für sich selber entscheiden. Am Ende des Tages sind solche Entscheidungen auch Bauchentscheidungen, aber ich glaube, man muss jetzt kein Hellseher sein, um zu erkennen, dass der Markt in der frühen Phase ist, was KI und Gaming angeht. Ich glaube, dass wir in einer ganz frühen Phase sind und dass wir eine Riesenchance haben, das Thema in der Kombination in Deutschland voranzubringen.

PK: Birgt das Thema Nutzerdaten in dem Zusammenhang mehr Chancen als Risiken? Sind Userdaten das neue Rohöl unserer global Tech-Dollar-Society?

PG: Also ich glaube, du lernst ganz viel, aber es hängt davon ab, welche Art von Spiel man betrachtet. Natürlich lernt man, wie man bei Online Spielen schon gesehen hat ohne KI, eine Menge über die jeweiligen User. Man lernt über Nutzungsverhalten und Audiences eine Menge, über Segmente etc. und das ist natürlich ein Wissen, das spannend sein kann für auch andere Bereiche.

Bei Games findet man ja praktisch eine Typologie des menschlichen Verhaltens und das kann man vielfältig evaluieren. Beispielsweise: welche Autos am Liebsten gefahren werden oder welche Fahrmodelle bei Rennspielen. Die Lerneffekte bei Games sind aus psychologischer Sicht natürlich gigantisch. Und in der Tat arbeiten in vielen Game Studios schon seit Jahren Psychologen. Aber natürlich gilt es hierbei darauf zu achten, das man das Thema Datenschutz ausreichend berücksichtigt und die geltenden Gesetze eingehalten werden. Insgesamt kann ich mir vorstellen, dass dieses Wissen über die Zielgruppen extrem wertvoll ist sowohl für die Game- als auch für die KI-Entwicklung, aber auch für viele andere Industrien.

PK: Wenn man Deutschland betrachtet, welche KI-Start-Ups sind momentan so etwas wie Hoffnungsträger?

PG: Wenn man heutzutage über generative KI in Deutschland spricht, kommt an Aleph Alpha mit Jonas Andrusis sicherlich nicht vorbei. Ein sehr mutiger Ansatz, auch sehr erfolgreich im Sinne auch was, glaube ich jetzt so Präsenz angeht. Safe. Sogar mit staatlicher Unterstützung. Sehr gut. Aber wir kennen eine Vielzahl von relativ spannenden KI-Start-Ups. Ich selbst habe ja so einen Foundation Start-Up mitgegründet. Und es gibt eine Reihe von



WORK IN PROGRESS
PRE-ALPHA IMAGE

Unternehmen, die sich mit der Thematik generativer KI beschäftigen in Deutschland für alle möglichen Use Cases und Industrien,

Also, wo kann man jetzt ansetzen, dass man jetzt konstruktiv irgendwie einen Beitrag leistet, so dass sich die Lage ändert und mehr Firmen das jetzt nutzen und beginnen Ängste abzubauen, damit sie dann in der Lage sind, dann auch für sich beispielsweise zur Prozessoptimierung KI-Technologien einzusetzen, die vielversprechend sind und wie genau? Und das hat mich genau dazu motiviert, einen Arbeitskreis ins Leben zu rufen, einen Foundation AI Circle.

Und mit den interessierten Firmen, die wir zum ersten Meeting eingeladen haben, haben wir eine Erwartungsrunde gemacht und ich war hoch motiviert und ich nenne jetzt mal keine Namen der beteiligten großen Konzerne aus Deutschland. Da hieß es durch die Bank weg: Wir dürfen KI ja gar nicht anwenden. Und die erste große Frage war: Wie überzeuge meine Vorgesetzten, dass ich KI überhaupt nutzen darf. Compliance, Governance all das. Die Frage war: Wie kriegen wir das überhaupt kommunizierbar im Unternehmen, dass wir das machen dürfen? Ja, und jetzt sind wir so weit. Wir haben im Januar angefangen, dass wir jetzt sagen, wir kriegen auch das auf die Straße. Aber der erste Reflex war wirklich bedrückend. Viele haben sich gesperrt, sagten: Die IT-Abteilung will das nicht. Willkommen in Deutschland! Wir haben hier so eine Mega-Technologie am Start. Aber ich glaube, jedes Unternehmen ist auch für sich selbst verantwortlich.

Aber das Schöne mit generativer KI ist heute im Gegensatz zu vor ca. zehn Jahren, dass man in wenigen Tagen zeigen kann, was diese Technologie kann. Ich rede nicht vom Produktivsystem also mir kann keiner sagen, er hat nicht das Budget, denn wir haben heute Möglichkeiten, Prozesse zu optimieren etc. Man kann mit KI heute viel schneller Sachen zu zeigen, als das jemals der Fall war. Und ich habe viele Projekte gesehen, wo wirklich der Wert der Anwendungsbeispiele klar erkennbar wird. Dadurch steigt mit einem Mal die Bereitschaft zu sagen: lasst es uns versuchen.

PK: Und was war Eure Absicht mit dem KI-Gaming-Hub?

PG: Grundidee war einfach eine Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit generell im Bereich KI und natürlich dann im Besonderen im Bereich Gaming, weil was man immer wieder sehen kann: Du hast hier in Deutschland Talente... Uns fehlt vielleicht die ökonomische Kraft, manchmal ein Stückweit, ein bisschen die Vision, die Strategie und ich glaube, in dem man einen KI-Gaming-Hub erschafft, der eine Richtung der Vision vorgibt, können wir Gründer:innen ermutigen, selbst aktiv zu werden.

Das ist jetzt keine Wirtschaftsförderung, sondern man kann ein ganzes Thema voranbringen, in dem man dafür erstmal eine Struktur und einen Ort des Austauschs erschafft. Beispielsweise für KI und Gaming. Denn ja, wir haben schon in Deutschland die Plattformökonomie verschlafen mit den Googles, Facebooks und anderen. Bitte lasst uns nicht schon wieder eine grundlegende Technologie verschlafen und in der in der Fokussierung auf einzelne Branchen eine neue vertikale Entwicklung vernachlässigen durch Nichtstun. Denn KI offenbart neue Chancen und der Markt ist weltweit und vielleicht sogar von galaktischen Dimensionen.

Jedenfalls freue ich mich mit dem Team von Straight4 und auch den Studierenden gemeinsam was Neues, Spannendes auszuprobieren. Und bei zur Hilfenahme von Games wird es hoffentlich für viele noch attraktiver und anschaulicher für alle Beteiligten.

PK: Viel Erfolg bei diesem Vorhaben!

Bleibt auch in der nächsten Ausgabe dabei, dann mit IAN BELL persönlich und dem AI Team von Straight4.... stay tuned!



PETER GENTSCH



STRAIGHT4