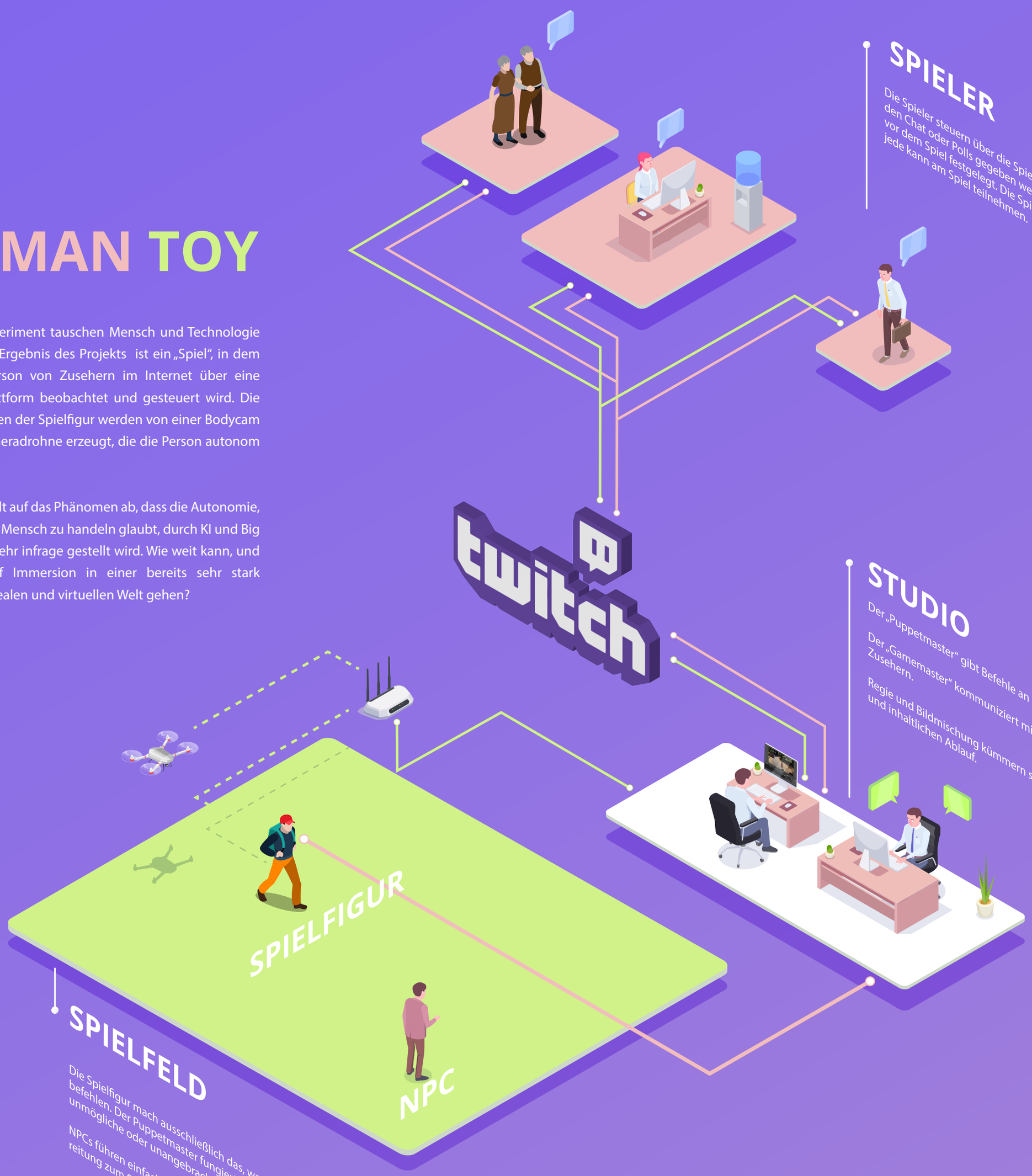
HUMAN TOY

In diesem Experiment tauschen Mensch und Technologie die Rolle. Das Ergebnis des Projekts ist ein „Spiel“, in dem eine reale Person von Zusehern im Internet über eine Streaming-Plattform beobachtet und gesteuert wird. Die Live-Aufnahmen der Spielfigur werden von einer Bodycam und einer Kameradrohne erzeugt, die die Person autonom verfolgt.

Das Projekt zielt auf das Phänomen ab, dass die Autonomie, nach der jeder Mensch zu handeln glaubt, durch KI und Big Data immer mehr infrage gestellt wird. Wie weit kann, und wie weit darf Immersion in einer bereits sehr stark verwobenen realen und virtuellen Welt gehen?



SPIELER

Die Spieler steuern über die Spielfigur. Befehle können über den Chat oder Polls gegeben werden. Regeln und Ziel werden vor dem Spiel festgelegt. Die Spieler sind anonym. Jeder und jede kann am Spiel teilnehmen.

STUDIO

Der „Puppetmaster“ gibt Befehle an die Spielfigur weiter.

Der „Gamemaster“ kommuniziert mit den Spielern bzw. Zusehern.

Regie und Bildmischung kümmern sich um den technischen und inhaltlichen Ablauf.

SPIELFELD

Die Spielfigur mach ausschließlich das, was die Spieler ihr befehlen. Der Puppetmaster fungiert dabei als „Filter“ für unmögliche oder unangebrachte Befehle.

NPCs führen einfache Befehle durch, die während der Vorbereitung zum Spiel festgelegt wurden.

EIN PROJEKT DER

GEFÖRDERT DURCH