

## **Ego shooter (2014)**

Zur Arbeit

T.Adler hat zusammen mit Nicole Bürgi ein Spiel entworfen, dessen Zielführung ist, den Spieler trotz voller Konzentration und Einsatz immer knapp scheitern zu lassen. Adler und Bürgi haben sich mit dem Verarbeiten von Informationen beschäftigt, durch vorgegebene Abfolgen sinken Informationen in die Erinnerung und durch das Erkennen und stetige Wiederholen sollen automatisierte Handlungsabläufe in digitale Vorgaben analog übersetzt werden. Der Spielverlauf wirkt simpel, was der Spieler nicht weiss, die Spielgeschwindigkeit wird vorher von den „Spielmachern“ so eingestellt, dass die Aufgabe knapp nicht zu bewältigen ist. Das Scheitern der Partizipanten ist vorprogrammiert, die gestellte Aufgabe lässt sich trotz stetiger Selbstoptimierung und Eifer nicht schaffen.