

Intro	Abstract	Biobots
	Purpose	
	Past	PROLOG: BIOBOTS GAME LOG
Concepts	Attitudes	Welcome User "AnlarUbot", your last login was 15.2.2006.
	Strategies	Your current rating is 298'043 points, means you are placed 112 in
	Modalities	top score.
Partners	Students	Biobot "Bender", location Basel has been requested for participat
	Teachers	Game Event "Holy Grail in Basel " on 24.2.2006, wait for confir
	Institutions	will be sent by mail.
Spaces	Buildings	"Anlo-Ubot" sent request for "Hot Chick" (not Online).
	Exhibitions	Please wait.
	Interspaces	Press EXIT to abort
Output	Workshops	"Anlo-Ubot" sent request for "Jörgobot" (Available).
	Projects	Please wait.
	Events	Press EXIT to abort
		Jörgobot online
Extras	Business	Request successful, "Jörgobot" accepted invitation.
	Statements	Connection established. Enjoy the Game.
	Glossary	
		WARNING - NEVER FORGET THAT YOU ARE DEALING WITH REAL PEOPLE,
		TAKE CARE OF YOUR ACTIONS AND REMEMBER THE "BIOBOTS DISCLAIMER"
		AnlarUbot: Hello Jörgobot. Here Pete, been playing with you 2 Mont
		/We is ill at home. Got a party to join. Hope u agree.
		Me and my Biobot

Einleitung: Der gesellschaftliche Kontext

Noch im letzten Jahrhundert entwickelten sich aus klar konstituierbaren Zeiterscheinungen neue, sich parallel entwickelnde Subkulturen, die es schwierig machten, vorherrschende Stimmungen oder Bewegungen festzuhalten. In einer jetzt Realität gewordenen polysubkulturellen Gesellschaft ist die Frage nicht mehr, welcher Trend sich durchsetzt, sondern wie viel Gewicht er erhalten wird. Dies illustriert sich am Beispiel der Spaltung der 70er Jahre in Hippies und nicht-Hippies und an dem Nebeneinander von Hippie, Techno, Metal, Rock, Pop der Jugend der neunziger Jahre. Markt und Politik funktionieren nach demselben Prinzip. Das eine folgt dem anderen: Es stellt sich nicht mehr die Frage, welches Produkt, welcher Trend oder eben, welcher Musikstil sich durchsetzt, sondern wie und wie stark es oder er sich durchsetzt. Hausse und Baisse beginnen sich an der Börse auf Teilmärkte zu verlagern, wer in der Politik von Links und Rechts redet, beschreibt Symbole, denn die Partei X ist je nach Thema links und rechts. Dies krönt sich diese Tage in dem in der Werbewelt als „Polka-Phänomen“ titulierten Prinzip: Die Polka Fans sind eine weltweit verstreute, meist zahlungskräftige „Gemeinschaft“, die aber nicht beworben werden kann, da sie einzig und allein durch ihren Musikgeschmack, nicht aber über irgendwelche demographischen Daten zusammen zu fassen sind.

Soweit so trivial. Entgegen dem steht jedoch in unserer westlichen Welt ein spürbarer Drang nach Dualität. Differenzierte Betrachtungen, sei es in aktuellen Diskursen wie Genmanipulation, Religion oder Datenschutz, sind unpopulär. Populär ist der Papst. Eine Weltunterteilung in Gut und Böse verkauft sich gut, so sind sich die Medien inzwischen einig und man kommt zum Schluss, dass der Papst nicht trotz, sondern wegen der vehementen Verneinung von Kondomen so beliebt ist.

In der westlichen christlichen Moral ist eine binäre Betrachtungsweise verankert. Nebst der Gott-Teufel Situation in der Bibel selbst, aufgegriffen in Miltons «Paradise Lost» findet man bis heute in der Literatur meist eine klare Trennung in Gut und Böse. In diese zweiseitige Rollenverteilung haben Protagonisten in Literatur, Film und Theater zu fallen, um vor dem Publikum zu reüssieren. Ausnahmen wie Goethes «Faust» oder die Protagonisten der Francis

Ford Coppola Filme können zwar ebenfalls sehr erfolgreich sein, nur scheinen die Produzenten und Autoren mit einer solchen Denkweise die Ausnahme darzustellen. Das marktwirtschaftliche Risiko, ein Werk zu produzieren, welches nicht dieser binären Betrachtungsweise entspricht, scheint gross, bzw. es entsteht der Verdacht auf eine auserlesene, wohl meist gebildete, aber nicht repräsentative Zielgruppe. Man ist versucht, Yin und Yang als richtungweisende Symbolik für die Bedürfnisse, nicht aber für die Realität unserer modernen Gesellschaft festzuhalten.

Dem gegenüber steht die Aussage eines Kollegen von mir, der nach einem halben Jahr Aufenthalt in Brasilien meinte: „Die kennen Graustufen, nicht nur Schwarz und Weiss, wir können viel von ihnen lernen“. Scheint so. Brasilien hat in seiner Geschichte noch nie Krieg geführt.

Zurück zur Identitätsuche, die sich für die hier studierende Generation stellt. Uns wird es nicht so leicht fallen wie der 68er - Generation, die mit leicht verklärtem Blick nostalgisch einen Zugehörigkeitsseufzer aufsteigen lässt, trotz der Unzulänglichkeit der damals angestrebten Ideale. Welche Postpostpostkultur sind wir? Peter Gross' Begriffspaar der «Multioptionsgesellschaft/Multiobligationsgesellschaft» mag soziologisch korrekt sein, hilft aber auch nicht weiter. Wenn sich denn die neuen Zeiterscheinungen für jeden Einzelnen in einem individuellen, matrixförmigen Portfolio darstellen, wie soll sich ein gemeinschaftliches Gefühl entwickeln?

Konkretisierung der Fragestellung

In dieser Portfoliokultur stellt sich nun die Aufgabe, Axiome festzuhalten, also die „Hard“ Facts, die unsere erlebte Welt beweisbar von den früheren Generationen unterscheidet, zu definieren. In diesem Rahmen sollen dazu die technischen Entwicklungen stehen, insbesondere diejenigen der Kommunikationsmedien, die mit Sicherheit eines der relevanten Axiome, wenn nicht sogar das Entscheidende „Neue“ in der Menschengeschichte darstellen.

In diesem Verständnis als Repräsentant einer Zeitepoche, die ich gerne als «Frühinternetepoche» bezeichne, stehen wir für die Vielfalt und rasante Entwicklung im Bereich der neuen Medien, die uns nie da gewesene Formen von Kommunikation und Interaktion ermöglichen. Stellvertretend genannt sei das Tamagochi, der IRC, UMTS, die 24-stunden Verfügbarkeit von Nachrichten ebenso wie Pornographie, das Online Rollenspiel und alle jene komplexen Auffaltungen, die unsere Grosseltern nicht verstehen und auch unsere Eltern nicht bedienen können, und deren längerfristige psychologische und soziologische Auswirkung auf uns noch kaum zu fassen sind.

Eine empirische wissenschaftliche Forschung zu diesen Themen war am Hyperwerk für uns nicht möglich. Es fehlt das wissenschaftliche Wissen, das Wissen zur Form und den Instrumenten einer wissenschaftlichen Arbeit, wie sich in Gesprächen mit externen Psychologen schnell zeigte. Sehr wohl aber war es realistisch, und viel mehr noch der Institution Hyperwerk entsprechend, eine nicht empirische Versuchsanordnung durchzuführen, ein Tool zu entwerfen und eine Strategie zu wählen, hier im Rahmen meines Diploms frühzeitig eine These aufzustellen. Dies nicht mit dem Anspruch der Beweisbarkeit, aber der Intention, Indizien zu sammeln, um so zu einer quasi-wissenschaftlichen Aussage zu gelangen. Eine Aussage, die den vielseitigen Anforderungen des Hyperwerks wie zum Beispiel dem Diplomeignis, der Interaktivität oder der publikumswirksamen Präsentation gerecht werden kann.

<Biobots - body remote control> -, die Fernsteuerung eines fremden Menschen, war eine spontane Idee. Die Umsetzung davon war Pflicht für das Diplom, die inhaltliche Auseinandersetzung Kür. Das erste Gespräch mit Mischa Schaub, Leiter des Hyperwerks, war ausschlaggebend: Ich erlaube mir hier, Mischa Schaub als einen Menschen mit sehr starken Visionen und als optimistischen Charakter zu beschreiben, mich selber eher als Schwarzdenker. Deshalb kam Mischa Schaub's Einschätzung, dass Biobots eine Einladung zum Machtmissbrauch darstelle, überraschend. Auch andere Rückmeldungen im Gespräch tendierten zu extremen Positionen. Datenschützer waren entsetzt, Menschen mit starkem

Spieltrieb waren begeistert. Die gegensätzlichen Positionen widerspiegeln abermals die Komponenten unserer westlichen, dualistischen Kultur.

Somit war Biobots für mich zu einer Grundsatzfrage des menschlichen Verhaltens geworden und gewann mitunter eine gesellschaftliche Dimension: Nichts minder als die Frage nach der dominanten Triebkraft des Menschen im Kräfteverhältnis zwischen Empathie und destruktivem Voyeurismus. Biobots bringen als interaktives Konstrukt viel präzisere und differenziertere Informationen zu dieser Frage ans Tageslicht als die Messung der Einschaltquoten der Fernsehserie „Big Brother“.

Wie angetönt deckte Biobots auf beste Weise die Anforderungen eines Hyperwerk Diploms ab. Die Aufgabenstellungen in den Bereichen „Technik“ oder neu „Technologie“, „Gestaltung“ und „Management“, neu „Prozessgestaltung“ waren mit den Biobots ideal zu erfüllen, interessante Ansätze zur Frage nach der gesellschaftlichen Relevanz sind offensichtlich.

Ebenso leicht fiel es, den Bezug zu Nomadix herzustellen. Wenn auch Biobots der sich hier entwickelnden Theorie der neuen Nomaden nicht in klassischem Sinne entsprechen, bewies sich auf dankbare Weise immer wieder, dass Biobots das globale Dorf genau so verkörpern, wie sich die Berücksichtigung der kulturellen Unterschiede verschiedener Nationen und Kulturen aufdrängt. Aus diesen Betrachtungen resultiert beispielsweise die Erkenntnis, dass Biobots in naher Zukunft in den Industriestaaten dieser Welt realisierbar sind, das Biobots Portal allerdings zunächst auf japanisch übersetzt werden müsste, um eine Fangemeinde aufzubauen. So ist doch - aus einem engeren Betrachtungswinkel und in Anbetracht der implizierten Komplexität - die Möglichkeit, sich am Computer jederzeit über einen Wirt - also einen Biobot - in jede andere Kultur einklinken zu können, nichts anderes als eine neonomadische Reise in Sekundenschnelle. Es handelt sich um Auffaltungen in einen virtuellen Raum und Gleichzeitigkeiten, die durch Biobots fast physisch erfahrbar werden und welche die Thematik «Nomadix» in den Kontext eines vom leiblichen Körper gelösten Nomadismus rücken und dessen Auswirkungen auf das körperliche Erleben noch zu untersuchen wären.

Forschungsfeld

Mit dem oben erwähnten Gespräch schienen These und Antithese gegeben zu sein und das Forschungsfeld eingegrenzt. Doch mit der Erkenntnis, am Hyperwerk keinen wissenschaftlichen Ansatz verfolgen zu können, musste auch der Versuch, bzw. die Zielsetzung, aufzuzeigen, dass der Mensch Biobots „gut“ behandelt, indem der User der Biobots grundsätzlich eben nicht den Machtmissbrauch sondern seine Empathie zu der entfremdeten Menschmaschine Biobots auslebt und die Befriedigung darin sucht, den Biobot glücklich zu machen, aufgegeben werden. Es hätte die Mittel und das Wissen der Beteiligten um ein Vielfaches gesprengt, hier eine Laborsituation zu generieren, die zu einer Verifizierung dieser Theorie nötig gewesen wäre.

So musste die Zielsetzung umformuliert werden. Auch wenn Biobots mit den anstehenden Biobots Game Events versucht, für die oben angeführten Thesen Indizien zu sammeln und aufzuzeigen, hat Biobots schlussendlich eine andere Rolle erhalten.

Biobots als stellvertretendes Beispiel der Fragestellung nach den Verantwortlichkeiten in der Entwicklung und im Umgang mit neuen Medien

Bei den Campi des Hyperwerks, bei denen auch die Biobots präsent waren, kamen die Verantwortlichen für die Veranstaltung Campus 5 auf mich zu, um mich für das Panel einzuladen. Biobots wurde konkret als Beispiel verwendet, um in dieser Gesprächsrunde die Verantwortlichkeiten beim Einsatz von neuen Medien zu diskutieren. Eine Fragestellung, die nur leicht variiert für das weitere Vorgehen des Projekts Biobots adaptiert wurde. Somit sollte Biobots von einer binären Fragestellung zu einer ästhetischen, beinahe „künstlerisch“ zu benennenden Reflexion wechseln. Eine Entwicklung, die ich nicht nur sehr begrüßte, sondern die im Nachhinein auch die vorangegangenen Arbeiten, Gespräche und Recherchen viel besser beschrieb.

Daraus resultierte ebenso eine neue Mission:

Biobots versucht - vereinfacht ausgedrückt - aufzuzeigen, dass sich die Begriffe Mensch-Mensch-/Mensch-Maschine-/Maschine-Maschine-Kommunikation in ihren dualen Betrachtungen aufheben und sich zu Menschmaschinen-Menschmaschinen-Kommunikation verlagern werden. Dies wurde in der weiteren Arbeit auch konsequent in den Vordergrund gestellt.

Umsetzung

Das Projekt Biobots hatte einen raschen Start hingelegt, konnte sich dadurch viel Zeit für gewisse Knackpunkte in der Entwicklung und auf der inhaltlichen Seite in der Mitte der Projektphase erlauben und wird fristgerecht zu Ende geführt werden können.

Eine Vielzahl externer Kontakte hat zu dem Gelingen von Biobots beigetragen, von dem achtköpfigen Inhouse Team wurden in verschiedenem Masse - von kurzen Teilprojekten bis hin zu einer ganzjährigen Projektbegleitung zweier Kommilitonen - beigetragen.

Die Zusammensetzung bestehender Technologien zu einem funktionierenden Biobot war einerseits einfacher als zuvor angenommen. Eine erste, mit Macromedia Flash betriebene Lösung war dank des grossen Einsatzes eines Teammitgliedes bereits nach wenigen Wochen in Betrieb. Auf der anderen Seite gestaltete sich die technische Rekombination vielschichtiger als erwartet. Gewisse Alternativtechnologien oder eingeplante Zusatzfunktionen wurden zu Gunsten einer vom Leitungsteam gewünschten stärkeren Fokussierung auf die Inhaltlichkeit nicht realisiert.

Die Projektleitung funktionierte nach klassischem Schema mit einer einfachen Zeitplanung, Pufferkalkulationen, Worst Case Szenarien, Commitmentverträgen, usw. Eine geplante Auslagerung der Projektleitung an einen Studenten eines unteren Semesters, sozusagen eine Gewaltentrennung zwischen Initiant und Entscheidungsträger, wäre

vom prozessgestalterischen Ansatz innovativ und zumindest für das Hyperwerk neuartig gewesen. Der interessierte Kommilitone hat aber noch vor Aufnahme der Arbeiten das Projekt verlassen. Da keine sonstigen Interessenten vorhanden waren, wurde die klassische Vorgehensweise gewählt.

Markt

Durch den von den Studierenden initiierten Wechsel des Wortes „Management“ in „Prozessgestaltung“ wurde den marktwirtschaftlichen Betrachtungen des Projektes weniger Gewicht zuteil.

Unbestritten ist, dass Biobots als trafficintensive UMTS-Applikation für den Markt interessant ist. Ebenso offensichtlich ist, dass Biobots eine Chance zu einem gewinnbringenden Unternehmen in sich trägt, sobald die UMTS Gebühren sinken und wenn sich eine Community entwickelt, welche die Biobots als Entertainment nutzen.

In diesem „wenn“ liegt natürlich auch das hohe Risiko versteckt, das eine marktwirtschaftlich orientierte Umsetzung der Biobots in sich birgt.

Biobots kann auf eine lange Liste von Applikationsmöglichkeiten zurückgreifen, die in Brainstormings festgehalten wurden: So könnten Marktchancen im Bereich Tourismus, Soziale Anwendungen, Infotainment, Marketing etc. auszumachen sein. Aufgrund der Interessenlage des Teams wurden Biobots vordergründig als Entertainmentprodukt realisiert. Entertainment ist damit auch die einzige Applikation der Biobots, die vom Biobots Team auf ihre Wirtschaftlichkeit diskutiert wurde und die als Fokus bei der Erstellung eines Businessplans gesetzt wurde.

Biobots wird weder bis zur Marktreife vorangetrieben, noch wurden im Rahmen des Diploms Mittel für eine Firmengründung gesucht, da dies nicht - ebenso wenig wie die fundierte Abwägung der Marktchancen der einzelnen Applikationen - der Aufgabenstellung entsprach.

Über die Zusammenarbeit mit den Telephonieanbietern Orange und Swisscom wird die Präsentation Auskunft geben, da die Gespräche noch nicht abgeschlossen sind.

Output

Das zentrale Output des Projekts Biobots - das Diplomeignis im Sinne des Auftrages - ist die Eventserie im September. Auch hier sind die Arbeiten noch nicht abgeschlossen und es wird eingehender in der Diplompräsentation darauf eingegangen werden.

In Vorbereitung sind vier Events, an denen namhafte Gäste „namenlose“ Biobots in einem konkreten Biobots Game Event steuern werden, und umgekehrt.

Das Event versteht sich jedoch in keiner Weise als Vorführung der Biobots, denn das ist bereits bei den Hyperwerk Campi geschehen und wurde in einem kleinen „Making of“ Film dokumentiert. Vielmehr ist es ein realer Test, wie Menschen, welche die Motorik Biobots zum ersten Mal hautnah erleben, auf diese Systematik reagieren. Die Teilnehmenden sind aus einer Vielzahl zu den Biobots affinen Fachbereichen sorgfältig ausgewählt und werden Ihre Erfahrungen und Meinungen niederschreiben. Daraus resultiert ein Herausgeberbuch, dessen Publikation für das Frühjahr 2006 geplant ist.

Zeitgleich wird das funktionierende Biobots Portal mit der Biobots Game und der Biobots Game Event Funktion aufgeschaltet. Nicht zu vergessen ist der Nomadix Beitrag - ein aus unserer Sicht sehr glücklicher Beitrag zur Visualisierung der oben genannten Fragestellungen.

Weitere Outputs sind Filme, Dokumente, Fotoserien, die alle auf der projekteigenen Doku-site eingesehen werden können.

Nachbearbeitung / Weiterführung

Biobots wird als Projekt nach dem Diplom abgeschlossen. Eine Weiterführung ist aus privaten und finanziellen Gründen des Projektinitianten und des Teams nicht möglich und nicht gewünscht.

Fazit und Ausblick

Mit der Prämisse „Biobots als stellvertretendes Beispiel für zukünftige komplexe Kommunikationsmittel, das einen Diskurs provozieren soll und künstlerische, wissenschaftliche, gesellschaftliche und marktwirtschaftliche Aspekte von neuen technischen Applikationen aufzeigen soll“, betrachte ich „Biobots - Das Diplom“ als eine äusserst erfolgreiche Arbeit.

Es wird sich an den Biobots Game Events mit Sicherheit zeigen, dass die Einschätzung, eine richtungweisende Form einer hochsynthetischen Kommunikation geschaffen zu haben, geglückt ist. Ebenso wird Biobots als Basis für den Indizienbeweis zur menschlichen Wesensart im Umgang mit einer solchen Machtsituation funktionieren. Die Hoffnung ist, schon an der Diplompräsentation Resultate vorlegen zu können, spätestens jedoch mit dem Herausgeberbuch mit einer fachlich breit abgestützten und diversifizierten Aussage dazustehen.

Biobots als stellvertretendes Beispiel für zahlreiche aktuelle und nicht mehr ganz aktuelle Themen wie Datenschutz, Technophilie, Körperlichkeit und menschlicher Integrität wird mit seiner provokativen Dynamik zwar genau wieder den eingangs beschriebenen Formen folgend eine duale Wertung finden, aber weiterhin eine Kontroverse auslösen, die zumindest provoziert, ein vielschichtiges Meinungsportfolio zu sammeln, das in Graustufen zu zeichnen ist.

Denn der mit den Biobots konfrontierte Betrachter wird ebenso über Triebe und Motivationen des Menschen reflektieren können, wie er sich bewusst werden kann, dass jegliche Form von neuen Medien immer ein Abbild des Benutzers darstellt und der Mensch als Individuum einer schönen neuen medienintensiven Welt immer für sich und seine Mitmenschen verantwortlich bleiben wird.

Linkliste

Alle Links und das Quellenverzeichnis sind zu finden unter

www.hyperwerk.ch/biobots

www.hyperwerk.ch/bb

Login: team / pw: b2b

www.biobots.net [Portal, abrufbar ab 17.09.2005]

== Jörgobot: Mood increasing 2 Points

AmlorUbot: Is this "Totertanz"?

AmlorUbot: Go Left

AmlorUbot: Go Left

AmlorUbot: Go Forward

AmlorUbot: Go to the Bus station

AmlorUbot: Wait for Bus

Preferences changed, Frame Rate 15, estimated Traffic: 100kb/s

AmlorUbot: Talk to the blonde Girl

AmlorUbot: ask her to join Party

== Jörgobot: Mood increasing 4 Points, your new Rating is 110. (\$4

AmlorUbot: force her to join Party

REJECTED! This function is meant to be a warning. Your Biobot will close connection if you do not respect the BIOBOTS DISCLAIMER

AmlorUbot: sorry, was not meant like this.

AmlorUbot: say bye to girl

AmlorUbot: Take Bus 24

University of
Applied Sciences
Basel

FHBB

Department HyperWerk

Dionys Borter
angehender Interaktionsleiter
Totentanz 17/18
CH-4051 Basel

T +41 61 269 92 30
F +41 61 269 92 26
info@hyperwerk.ch
www.hyperwerk.ch

project: info@biobots.net
privat: hyperdio@dio.ch