



#### SHORT SYNOPSIS:

„Post human don't get angry“ ist eine posthumanistische Neuinterpretation des Klassikers „Mensch ärgere dich nicht“, das mit allen Regeln der (Spiele-)kunst bricht.

Im Zentrum dieses interaktiven und destruktiven Spiels steht die ständige Veränderung: Es spiegelt die unstillen, dynamischen Bedingungen unserer Welt wider und zwingt die Spieler\*innen, sich flexibel an wechselnde Spielregeln und -ziele anzupassen. Indes fördert es ein tieferes Verständnis für relationale und situative Denk- und Handlungsweisen und bietet so einen Einblick in mögliche posthumane Arbeitsmethoden.

#### PRODUCTION:

Feb - Okt 2024  
Germany (DE)

#### RUNTIME:

Infinite

#### GENRE:

Posthuman Design  
New Media  
Gamedesign

#### ARTIST:

Ig: Kaja Mussenbrock  
@kajamussenbrock  
Mail: kaja.l.mussenbrock@gmx.de

Kaja Mussenbrock is a digital product designer with a passion for projects that emerge at the intersection of design, technology, research, and philosophy.

By exploring transformative approaches and fostering cross-pollination between academic and artistic fields, she seeks to challenge existing paradigms and inspire new ways of thinking, both individually and collectively.

#### TECHNICAL SUPERVISION:

Ig: Maksym Pidluzhnyi  
@podlughnyi



## LONG SYNOPSIS:

„Post Human Don't Get Angry“ ist eine radikale Neuinterpretation des Klassikers „Mensch ärgere dich nicht“, die bewusst mit allen Regeln der (Spiele-) Kunst bricht. Das Spiel ist aus der Forschungsarbeit „INDES - In Anbetracht unbeachteter Umstände“ hervorgegangen, die sich mit posthumanistischer Designtheorie sowie deren Erfahrbarmachung und Anwendung beschäftigt. Es versucht, posthumane Arbeitsweisen durch ein destruktives Verhalten des Spiels auszuloten und zu fördern.

Im Zentrum steht hierbei die ständige Veränderung, die das Spiel als Mikrokosmos unserer von unsteten und dynamischen Bedingungen geprägten Welt widerspiegelt. In diesem Konstrukt müssen sich die Spieler\*innen flexibel an wechselnde Regeln und Ziele anpassen und sich von menschlich-funktionalen Konzepten wie Ziel, Sinn und Gewinn lösen.

„Post Human Don't Get Angry“ fungiert hierbei als vermittelnder Akteur posthumanistischer Denk- und Handlungsweisen. Es zielt darauf ab, nicht nur ein Verständnis für relationale und situative Dynamiken zu lehren, sondern die Spielerinnen auch dazu zu motivieren, diese aktiv anzuwenden. Die Spielerinnen müssen sich für die agentischen und vermittelnden Eigenschaften von Objekten und sozio-technischen Artefakten öffnen, um gemeinsam mit diesen agieren zu können. So erproben sie den Umgang mit den Herausforderungen einer posthumanistischen Ära, in der alles in Bewegung und Verknüpfung steht und perfekte Lösungen sowie absolute Wahrheiten nicht existent sind.

Um das Spiel bewältigen zu können, müssen die Spieler\*innen durch Beobachtung und Experimentieren die Funktionsweisen und Handlungsspielräume (Agency) des Spiels erfassen. Sie müssen ihre Anpassungsfähigkeit unter Beweis stellen und schnell umdenken, um sich auf die Bedingungen einzustellen und zu verhindern, sich „dumm und dämlich“ zu ärgern.