

ZEICHEN DER ZEIT

TAMAGOTCHI

Das Spielzeug mit dem heimlichen Lehrplan

Mitte Juni in einem großen Kaufhaus: »Entschuldigen Sie bitte, haben Sie ein Tamagotchi?« Der Verkäufer dreht sich langsam herum und schaut den Frager an. »Tut mir leid. Die sind total ausverkauft. Die Firma hat uns geschrieben, daß erst in zwei Wochen wieder geliefert werden kann. Im ganzen Rhein-Main-Gebiet sind die ausverkauft. Kommen Sie doch in zwei Wochen noch mal wieder.«

Anfang Juli im gleichen Kaufhaus wieder die Frage, ob denn ein Tamagotchi zu haben sei. Wieder die verneinende Antwort: »Letzte Woche hatten wir 36 Stück da. Die waren aber innerhalb von zwei Stunden ausverkauft. Vor September kriegen wir keine mehr rein.« – »Schade, ich hätte wirklich gern gewußt, was meine Schüler so daran fasziniert.« – »Das verstehe ich auch nicht«, ist die trockene Antwort des jungen Verkäufers. Dann fährt er mit einem seltsamen, leicht freudigen Unterton in der Stimme fort: »Aber ich kann Ihnen ja mal meines zeigen.«

Dies persönliche Erlebnis spiegelt wider, was seit etwa einem dreiviertel Jahr weltweit zu beobachten ist.

Im November 1996 bringt die Firma Bandai in Japan eine neue Form des Computerspielzeugs heraus. Schon im Februar waren die ersten 1,35 Millionen Exempla-

re restlos ausverkauft. Bisher wurden allein in Japan rund 10 Millionen Tamagotchis umgesetzt.

Der Verkauf war begleitet von massenhysterischen Erscheinungen: Menschen übernachteten vor Spielzeugläden, von denen bekannt war, daß sie am nächsten Tag eine Lieferung des begehrten Spielzeugs erhalten sollten.

Auf dem Schwarzmarkt wurden Tamagotchis für ein Vielfaches (das 10fache, angeblich sogar das 20- bis 60fache) des offiziellen Handelspreises gehandelt.

Im Mai dieses Jahres wiederholte sich ein ähnliches Szenario in Amerika. 10.000 Exemplare wurden in einem großen Spielzeugladen in Manhattan innerhalb von 24 Stunden verkauft. Gepanzerte Fahrzeuge sollen in San Franzisko dieses Spielzeug zu einem der größten Läden geliefert haben. 3000 Tamagotchis wurden dort innerhalb von fünf Stunden verkauft.

Seit dem 2. Juni dieses Jahres werden Tamagotchis auch in Deutschland verkauft – mit dem gleichen Erfolg. Inzwischen sind andere Firmen mit Nachahmungen (Smartchick, Smartdogi, Nektotcha) auf diesen Zug aufgesprungen.

Was ist überhaupt ein Tamagotchi?

Die Herstellerfirma Bandai erklärt den Namen so: »Tamagotchi heißt wörtlich übersetzt japanisch Eieruhr (zusammengesetzt aus *tama* = Ei und *watch*) oder liebliches Ei.« (*Internet-Adresse: www.tamagotchi.ch*)

Das »liebliche Ei« ist im Grunde nichts anderes als ein kleines weißes oder auch

farbiges eiförmiges Gehäuse mit einem Mini-Bildschirm in Briefmarkengröße (LCD), welches zudem kleine Piepstöne und kurze Melodieabfolgen ertönen lassen kann. Im Innern des Gehäuses ist ein Chip mit einem Computerprogramm, das die rund 500 Punkte auf dem Display ansteuert und manche Punkte schwarz werden läßt, so daß ein kleines Küken bzw. Hühnchen symbolisiert werden kann. Dieses virtuelle Hühnchen »schlüpft« aus einem Ei und muß dann vom Spieler gepflegt werden. Der Spielinhalt ist also die virtuelle Pflege eines virtuellen Tieres. Diese Pflege ist jedoch nicht auf einige Stunden begrenzt, sondern zieht sich über viele Tage, ja mehrere Wochen hin. Allein sieben Tage beträgt die »Wachstumszeit«. Wenn das Spiel »gut« geht, dauert es fast 30 Tage, bis das Tamagotchi »stirbt«. Durch den Druck auf den Reset-Knopf entsteht ein neues »Ei« – das Dauerspiel geht von vorne los. Bei einem gewöhnlichen Computerspiel gibt es Anfang und Ende meist noch innerhalb der zur Verfügung stehenden Spielzeit. Außerdem stehen die Computer (bis auf die »Game-

boys«) zu Hause auf dem Schreibtisch.

Mit dem Tamagotchi wird das Computerspiel so klein und handlich, daß es überallhin mitgenommen werden kann, ja sogar mitgenommen werden muß, wenn das virtuelle Küken nicht »sterben« soll. Denn das virtuelle Haustier bedarf der dauernden »Pflege«. Mit Piepstönen macht es darauf aufmerksam, daß es etwas »braucht«. Dann muß man reagieren. Tut man das längere Zeit nicht, dann »stirbt« es. Durch drei Knöpfe werden die sieben Funktionen »Füttern«, »Licht löschen«, »Spielen«, »Medizin«, »Nest reinigen«, »Allgemeine Kontrolle« und »Erziehen« ermöglicht. Die Funktion »Allgemeine Kontrolle« zeigt durch die Anzahl der ausgefüllten Herzen an, ob das Tamagotchi satt bzw. glücklich ist. Zudem sieht man, wieviel Disziplin es hat und wie schwer es inzwischen geworden ist.

Das Programm ist so ausgelegt, daß es ganz von der Art und Weise, wie der Spieler »füttert«, »erzieht« usw., abhängt, wie sich das virtuelle Küken entwickelt. Kümmerst er sich sehr sorgfältig um sein virtuelles Küken, dann »entwickelt« es sich zu

*Für den deutschen Spielwarenhandel ist das Tamagotchi aus Japan zwar eine Erfolgsstory; Eltern und Psychologen sind von dem kleinen Computerspiel in Eiform, bei dem ein Cyber-Küken per Knopfdruck gefüttert wird, aber keineswegs begeistert. »Es paßt in unsere Zeit, daß wir Partner haben wollen, die man per Knopfdruck steuern kann und die man nicht ewig bei sich behalten muß«, sagt Professor Wolfgang Roth von der Pädagogischen Hochschule in Freiburg.
(Foto Kai Nietfeld/dpa)*

einem gesunden Charakter und »lebt« lange. Tut er wenig, dann wird das Tamagotchi zu einem der schlechten Charaktere und »stirbt« früh, d.h. schon nach wenigen Tagen. Bandai gibt eine Tabelle an, welche Entwicklungsmöglichkeiten das Tamagotchi hat.

Ein Pseudoleben, eine Pseudoentwicklung wird gespielt. Durch die beträchtliche und ausdauernde Mühe, die man in dieses Spiel investieren muß, mutiert das »virtuelle Tierchen« unbemerkt zum geliebten Haustier oder besser »Taschentier«. Denn immer mehr Kinder haben ihr Tamagotchi oder eines der chinesischen Nachahmerprodukte in ihrer Tasche.

Das Tamagotchi ist also ein kleines überallhin mitnehmbares Computerspielzeug, ein kleines tragbares Videospiel.

Daran ist eigentlich nichts besonderes, wenn nicht mit diesem Computerspielzeug eine völlig neue Qualität des Computerspiels aufträte.

Emotionale Bindung

Auf ihrer Schweizer Internet-Seite (*www.tamagotchi.ch*) schreibt die japanische Herstellerfirma über ihr neuestes Produkt: »Dein original Bandai Tamagotchi verlangt Zuwendung wie ein normales Lebewesen. Ein Vorteil ist, daß Du dein ›Haustier‹ überall hin mitnehmen kannst. Du mußt die Entwicklung deines Tierchens dauernd mitverfolgen, wie es wächst und gedeiht, immer im Wissen, daß allein Du für das Wohlbefinden Deines virtuellen Haustiers verantwortlich bist.« Diese Aussage suggeriert für den Umgang mit dem Tamagotchi dreierlei: Es lebt, wächst und entwickelt sich, es fühlt, der Mensch muß Verantwortung dafür entwickeln. In der Tat ist das Spiel so konzipiert, daß es diese dreifache Illusi-

on unterstützt und zu bestätigen scheint.

In der Pause während einer externen staatlichen Abschlußprüfung holt ein Schüler der 10. Klasse sein Tamagotchi aus der Hosentasche. Der Lehrer sieht es und kommentiert: »Ach, Sie haben ja ein Tamagotchi.« Nach einem kurzen Blick auf das Display stellt der Schüler fest: »Ja, es braucht eine Spritze. Das andere ist mir vorgestern gestorben.«

Nach einer Weile, während der Junge einige Knöpfe drückt, fragt der Lehrer: »Sagen Sie mal, könnten Sie mir Ihr Tamagotchi für ein paar Tage leihen?« Leicht empört erhält er zur Antwort: »Nein, das geht nicht! Da hab ich doch eine emotionale Bindung.«

Der Lehrer staunt und überlegt, ob der Schüler ihn nun verulken wollte oder ob er es wirklich ernst gemeint hat.

Gespräche mit anderen Schülern scheinen das letztere zu bestätigen. Da wird beispielsweise erzählt, daß das Tamagotchi eines Bekannten am Abend vor einem Tanzball »gestorben« sei. Der Bekannte sei dann so traurig gewesen, daß er den Tanzball nicht mehr habe genießen können. – Also tatsächlich eine emotionale Bindung bei einigen Jugendlichen.

Auf eine emotionale Bindung deuten auch die vielen virtuellen Gräber hin, die für Tamagotchis im Internet eingerichtet wurden. Auf einer deutschen Tamagotchi Internetseite (*www.tamagotchi.de*) wird geworben: »Hier gibt es die neuesten Infos, ... und die Tamagotchi-Tempel, in der wir Eure Gedenktafeln bewahren für Freunde, die Euch alleine ließen ...«

Geht man auf englische oder japanische Seiten im Internet, dann findet man Dutzende von »Virtual graveyards for Tamagotchi«, auf denen die virtuellen Gräber der virtuellen Küken »verewigt« sind.

Liest man die »Grabinschriften«, so

kann man trotz der starken Ironie, die in manchen Statements steckt, eine leise Trauer herauslesen. Bei vielen Nachrufen vermag man überhaupt nicht mehr zu unterscheiden, ob sie ironisch oder doch ernstgemeint sind. Eine emotionale Bindung ist jedenfalls dagewesen, denn sonst hätte man sich wohl nicht die Mühe gemacht, im Internet nach der Begräbnisseite zu suchen und da dann auch noch den eigenen Text hineinzuschreiben.

Die Gefühlsbindung geht auch aus dem Satz hervor, den ein junger Tamagotchi-Besitzer in einem Online-Forum schreibt: »Those who say we feel no pain at resetting the game have not raised a Tamagotchi at their own.« (Diejenigen, die sagen, daß wir keinen Schmerz fühlen, wenn wir das Spiel zurücksetzen, haben noch kein eigenes Tamagotchi aufgezogen.)

Daß viele Menschen sehr mit ihrem Tamagotchi beschäftigt sind, zeigt die

wachsende Flut der Internet-Seiten, die sich mit dem Thema Tamagotchi beschäftigen: Fand die »Altavista«-Suchmaschine am 10. Juni im Internet noch 1765 Einträge zum Thema »Tamagotchi«, so waren es nur 17 Tage später mehr als das Doppelte: 4166 Einträge.

Nicht alle Tamagotchi-Besitzer sind begeistert. Manche nervt das tyrannische Computerprogramm. Eine Schülerin ohne emotionale Bindung leiht mir freundlicherweise ihr Tamagotchi über die Ferien. Leider ohne Gebrauchsanweisung. Aber die nötigen Informationen sind auf den speziell eingerichteten Internet-Seiten mühelos zu finden.

Ein anderer Schüler bietet mir eine Quelle an, wo ich für 100 Mark ein weißes Tamagotchi kaufen könne. Das ist das mehr als Dreifache des Originalpreises. Also auch bei uns in Deutschland ein florierender Schwarzmarkt.

Glücklicherweise habe ich ein Leihex-

*Nach dem Erfolg mit
Tamagotchi bringt
Bandai das Digitale
Monster auf den
Markt. Bei diesem
Spiel kann in drei
Entwicklungsstufen
ein Dinosaurier
erzeugt werden, der
mit einem anderen
Monster kämpfen
kann, wenn zwei
Spielzeuge zusam-
mengesgeschlossen
werden. Nach dem
»Duell« darf der
Besitzer seinen
Schützling pflegen.
Der Konzern plant,
bis Ende 1997
1,5 Millionen Stück
zu verkaufen
(Foto epa/AFP/dpa)*

emplar. Das mir überlassene Exemplar ist »gestorben«. Auf dem Display blinken einige stilisierte Sternchen. Ein Figürchen mit Flügeln ist zu sehen, wohl das Tamagotchi-Seelchen auf dem Weg zu seinem Lichtjahre entfernten Cyber-Heimatplaneten.

Ein Experiment

Was man mit Drogen tunlichst nicht machen sollte, kann bei einem Computerspiel gelegentlich vielleicht sinnvoll sein: das Ausprobieren.

Wie fühlt sich das an, wie lebt es sich mit einem Tamagotchi? Eine Woche lang »pflegte« ich mein Leihexemplar und notierte minutiös, was getan werden mußte.

Ein kurzer Auszug aus dem Versuchstagebuch:

Freitag 25-07: Um 15:55 Uhr den Reset-Knopf gedrückt. Das Spiel beginnt. Ich bin voll gespannter Erwartung. Ein »Ei« pulsiert auf dem Mini-Display. 16:00 Uhr: Piepstone ertönen und lenken die Aufmerksamkeit auf das Tamagotchi. Das virtuelle Ei zerplatzt, ein »Küken« hüpfert herum und will gefüttert werden. In Minutenabständen zeigt das Display an, daß wieder gefüttert werden muß. 16:20 Uhr: Ein »Häufchen« muß entfernt werden. 16:25 Uhr: Das virtuelle Küken schläft für einige Minuten. 16:40 Uhr: Erneut »füttern« und ein weiteres »Häufchen« entfernen. Den »Spritze«-Knopf betätigt, damit das Tamagotchi »gesund« bleibt. Ob das richtig war? 17:00 Uhr: Alle vier »Happy«-Herzen sind leer (= Tamagotchi ist »unglücklich«). Wie zum Kuckuck werden die Herzen wieder dunkel? 17:05 Uhr: Problem gelöst: Alle Herzen wieder dunkel.

Seit einer Stunde nimmt das Tamagotchi meine gesamte Aufmerksamkeit in

Anspruch. Das Spiel-Küken nebenher zu pflegen, während man einer anderen Tätigkeit nachgeht, ist in der Anfangsphase kaum möglich.

Es piepst wiederum, und das Küken verändert sich zum zweitenmal: Ein größeres Gesicht pulsiert auf dem Mini-Bildschirm hin und her. 17:15 Uhr: Häufchen entfernt und Fütterknopf betätigt. 18:00 Uhr: nächster Haufen zu entfernen. 19:00 Uhr: Fütterknopf zweimal zu drücken. Es beginnt zu nerven.

Danach ist es glücklicherweise im Schlafmodus bis zum anderen Tag morgens. In dieser Zeit spricht das Programm auf keine Bedienung an.

Samstag 26-07: Am nächsten Tag geht die »Pflege« nicht ganz so intensiv weiter. Aber dennoch muß über den Tag verteilt etwa zehnmal irgend etwas gemacht werden, bis gegen 21:00 Uhr der Schlafmodus eintritt.

Sonntag 27-07: Heute gleich nach dem Aufstehen, vor dem eigenen Frühstück, Tamagotchi gesäubert und gefüttert. Insgesamt war ich zwar nur sechsmal mit dem Tamagotchi beschäftigt gewesen, brauchte dabei aber insgesamt mehr als eine Stunde Zeit. Denn mittlerweile habe ich herausbekommen, daß man keine Snacks füttern soll und daß man auch mit dem Tamagotchi »spielen« muß, wenn man das Gewicht herabsetzen will.

Wer erzieht wen?

Abends mutiert es zur nächsten Stufe, hinterläßt ein Häufchen, viele leere Herzen und schläft.

Mich erfaßt eine leichte Unruhe: Bin ich am nächsten Morgen rechtzeitig wach, um den Haufen wegzuräumen und die Herzen zu füllen? Es könnte ja sonst sterben.

Der kleine Tyrann beginnt in meinen

Tagesablauf einzugreifen. Er fängt an, meinen Tagesablauf an den seinen anzugleichen. Wer erzieht hier wen?

Montag 28-07: Am Nachmittag nach langer Abwesenheit vom Einkaufen zurück. Das Tamagotchi ist in einem »erbärmlichen Zustand«: Alle Herzen leer und zwei virtuell stinkende Häufchen sind auf dem Mini-Bildschirm zu sehen.

Noch vor dem Auspacken der Einkäufe Tamagotchi gereinigt, gefüttert und mit ihm gespielt.

Dienstag 29-07: Dritte Mutation zum schlechtesten Charakter, den die Programmierung hergibt. Meine Pflege war anscheinend nicht gut genug. Erste Überlegungen keimen in mir, was ich wohl beim zweiten Spiel besser machen könnte.

Die nächsten beiden Tage nichts wesentlich Neues im Umgang mit dem Cyber-Tierchen. Es frißt seine halbe bis dreiviertel Stunde Pflegezeit pro Tag und scheint relativ »zufrieden« zu sein.

Freitag 01-08: Nachdem morgens noch alles wie gewohnt erscheint und es zu Mittag seine letzte Fütterung erhält, ist um 14:40 Uhr nur noch das Tamagotchi-Engelchen zu sehen. Mein Tamagotchi ist »gestorben«. Ein leichtes Bedauern keimt in der Seele.

Der Versuchung, den Reset-Knopf zu betätigen und ausgestattet mit der Ersterfahrung ein gesünderes und längerlebigeres Tamagotchi zu kreieren, widerstehe ich nach kurzem Kampf erfolgreich.

Verantwortung?

War ich bei meinem Experiment für etwas verantwortlich? Der Sprecher der amerikanischen Firma Bandai Co., U.S. Division, würde dem zustimmen, denn er sagt über das Tamagotchi: »Es ist mehr als ein Spielzeug, es ist ein Lerngerät (learning



device). Es lehrt die Menschen, verantwortlich zu sein.« (*Jef Samp, Critical thoughts about Tamagotchi*)

Ein Kinderpsychologe wurde am 28. Juli in der »Montreal Gazette« (Kanada) zitiert, der sinngemäß ausführt, das Tamagotchi lehre die Kinder, in einer spielerischen Weise, daß man auf etwas achten muß. Es bringe den Kindern in einer gewissen Weise Verantwortung bei – auch wenn das Spielzeug nur imaginär sei. Er fände es durchaus sinnvoll, daß die Kinder erst an einem unbelebten Objekt Verantwortung üben, bevor sie eine solche gegenüber lebenden Tieren übernähmen. Auf den ersten Moment scheint eine solche Argumentation eine gewisse Plausibilität zu haben. Im weiteren Nachdenken fällt jedoch der Widerspruch, der zwischen Spiel und Verantwortung besteht, auf.

Das Spielen ist doch gerade eine Tätigkeit, die insofern aus dem Leben herausgehoben ist, als die Konsequenzen des Spielverlaufes keine reale Bedeutung für das weitere Leben haben. Ob »Mensch ärgere Dich nicht« oder »Räuber und Gendarm« gewonnen oder verloren werden, ist für das weitere Leben völlig unerheblich. Im Bereich des Spielens hat der Begriff der Verantwortung keinen Sinn!

Das Tamagotchi ist ein Langzeitspielzeug. Es wird mit einem virtuellen Tierchen gespielt. Gegenüber diesem virtuellen Cyber-Tierchen kann nur eine virtuelle »Verantwortung« übernommen werden, keine reale. Es korrumpiert den Begriff der Verantwortung, wenn man für den Unterhalt des Dauerspiels »Tama-

	Good health, long life & no complaints
	Average
Needs constant care & attention. Never dies at this stage.	Secret Charakter!
Good Health	Gets up late, goes to be late & is selfish
Bad Health	Main Charakter
	Ill health & dies young
	Selfish & needs lots of care

gotchi« das Wort »Verantwortung« benutzt. Eine simulierte Verantwortung kann nicht zur realen Verantwortung erziehen.

Verschiebungen

Es ist erstaunlich, wie schnell sich die innere Gewichtung verschieben kann, selbst wenn man einem solchen Computerspielzeug kritisch gegenübersteht. In meinem Experiment habe ich bereits am dritten Tag das Tamagotchi vor meinem eigenen Frühstück versorgt! Die virtuellen Bedürfnisse des virtuellen Kükens erhielten Vorrang vor meinen eigenen menschlichen Bedürfnissen.

Berichte aus Japan erhalten dadurch für mich eine starke Plausibilität.

- Ein 27jähriger Computer-Programmierer sagte im Gespräch mit einem Reporter (»The Salt Lake Tribune« vom 27.1.97), daß er dieses Spielzeug in sein Büro mit-

nehmen wolle und darauf stolz sein werde, weil seine Kollegen es noch nicht hätten. Er fügte dann nach einer Pause noch hinzu, daß er wahrscheinlich seine Arbeit immer wieder unterbrechen müsse, um auf dem Herren-WC sein Küken heimlich zu pflegen.

- Andere Informanten erzählen, daß Geschäftsleute wichtige Geschäftstermine verschieben oder vorzeitig beenden, um ihr virtuelles Haustier zu pflegen.

- Ein piepsendes Tamagotchi war die Ursache für einen Unfall. Die Fahrerin war von dem plötzlich auftauchenden Bedürfnis ihres virtuellen Haustieres so abgelenkt, daß sie nicht mehr recht auf die Verkehrssituation achten konnte.

- Eine andere Nachricht berichtet von einer Fluglinie, deren Personal von einer Frau aus Gründen der Flugsicherheit verlangte, daß sie ihr Tamagotchi ausschalten, d.h. die Batterie herausnehmen solle. Die Dame weigerte sich entschieden und

beschloß, lieber nicht mitzufliegen als ihr Tamagotchi »umzubringen«. (Quelle: *Jeff Samp: Critical thoughts about Tamagotchi. Internetadresse: www.sims.berkeley.edu/jeffidentity/*)

Was bedeutet es, wenn Menschen – wie in den eben zitierten Beispielen – dennoch »Verantwortungsgefühle« entwickeln? Sie verwechseln das Spiel mit der Realität. Der Unterschied zwischen Spiel und realem Leben verwischt sich.

In der Tamagotchi-Hysterie sehen wir eines von vielen Symptomen dafür, wie sich Menschen anschicken, virtuelle Räume mit dem realen irdischen Lebensraum zu vertauschen. Das so liebenswert erscheinende virtuelle Küken entpuppt sich so als einer der vielen heimlichen Erzieher für den unterschweligen Paradigmenwechsel, der sich seit einigen Jahren in einer großen Anzahl von Menschen vorbereitet.

Die geliebte Maschine

Verfolgt man ein wenig die Inhalte der Science-Fiction-Romane und auch der entsprechenden Filme, so kann man neben dem, was Georg Kniebe in seinem jüngst erschienenen Buch »Auf der Suche nach dem Geist im Kosmos« (Verlag Freies Geistesleben) beschrieben hat, noch eine andere Ideenentwicklung beobachten.

Seit den 60er Jahren taucht immer wieder die Idee auf, daß der Computer bzw. der Roboter denken könne und eigene Motive zu verfolgen in der Lage sei. Filme wie »2001 – Odyssee im Weltall«, »Nummer 5 lebt« oder »Warga-

mes« haben dieses Motiv der Maschine, die ein individuelles Innenleben zu entfalten vermag, spektakulär und reißerisch ausgearbeitet.

In der Serie »Star Trek« spielt einer der Hauptdarsteller einen Androiden, also einen »Künstlichen Menschen«, der dank »Emo-Chip« sogar fühlen kann. Unterschwellig wird in diesen Beschreibungen fast immer vermittelt, daß das künstliche Maschinenwesen in vielen Dingen besser als der Mensch sei, ja sogar die akuten Probleme gescheiter und effizienter lösen könne. Die meisten Beschreibungen oder Verfilmungen dieser Roboterwesen verführen den Leser oder Zuschauer dazu, Sympathie für die Maschine zu empfinden. Wer könnte auch den beiden eng zueinander haltenden Roboterfreunden aus dem Filmepos »Star Wars« seine Anteilnahme verweigern.

Es ist in diesen Fällen genau dieselbe emotionale Geste wie bei Tamagotchi zu beobachten. Der Mensch wird verführt, einer Maschine Aufmerksamkeit, Sympathie und Zuneigung zu schenken. In die hochkomplizierte logische Abfolge von Abertausenden maschineller Prozesse, die eigentlich in einem Rechner stattfinden, projiziert der Mensch die Empfin-

dung: »Das lebt, da muß ich mitempfinden«, hinein.

Evolution der Maschine

Sogar evolutive Entwicklung wird dem Maschinenwesen zugeschrieben.

Der polnische Schriftsteller Stanislaw Lem hat schon in den 60er Jahren einen Roman geschrieben, in dem er diese Idee ausführt. Er läßt eine Raumschiff-Besatzung auf einem unbekanntem Planeten landen. Im Laufe der dramatischen Handlung stellt sich heraus, daß auf diesem Planeten eine Evolution der Maschinen stattgefunden hat. Das Leben wurde von dieser Evolution vernichtet, und eine speziell geartete Maschinenexistenz ist allein übriggeblieben. Am Ende von Lems Roman muß die Besatzung des Raumschiffes mit dem bezeichnenden Namen »Der Unbesiegbare« den feindlichen Planeten fluchtartig verlassen, weil sie gegen das unheimliche Maschinenwesen dieses Planeten nicht ankommt und Gefahr läuft, selbst vernichtet zu werden. Diese Gedankengeste taucht seitdem zahlreich variiert in den unterschiedlichsten Romanszenarien auf.

Aber nicht nur in der literarischen Phantasie finden sich derartige Gedankenspielerien über eine autonome Maschinenevolution, sondern auch in ernsthaften, philosophisch-wissenschaftlichen Anspruch erhebenden Abhandlungen. Am deutlichsten ist es in dem Buch »Mind Children« von Hans Moravec ausgeführt. Prof. Moravec ist Direktor des Mobile Robot Laboratory der Carnegie Melow University und hat dieses Buch in einem angesehenen amerikanischen Wissenschaftsverlag veröffentlicht. (Die deutsche Übersetzung ist 1990 bei Hoffmann & Campe erschienen.) Thema dieses Buches

ist die Zukunft der künstlichen Intelligenz, des Computers. Gleich zu Beginn des Vorwortes sind die folgenden Sätze zu finden: »In Jahrmilliarden unermüdlichen Wettrüstens ist es unseren Genen endlich gelungen, sich selbst auszubooten ... Was uns erwartet, ist nicht Vergessen, sondern eine Zukunft, die man aus heutiger Sicht am ehesten als »postbiologisch« oder auch »übernatürlich« bezeichnen kann. In dieser zukünftigen Welt wird die menschliche Art von einer Flutwelle kultureller Veränderungen fortgerissen und von der eigenen künstlichen Nachkommenschaft verdrängt werden ... Heute sind unsere Maschinen noch einfache Geschöpfe, die wie alle Neugeborenen der elterlichen Pflege und Fürsorge bedürfen und kaum als »intelligent« zu bezeichnen sind. Doch im Laufe des nächsten Jahrhunderts werden sie zu Gebilden heranreichen, die ebenso komplex sind wie wir selbst, um schließlich über uns und alles, was wir kennen, hinauszuwachsen, so daß wir eines Tages stolz sein dürfen, wenn sie sich als unsere Nachkommen bezeichnen ... Wir Menschen werden eine Zeitlang von ihrer Arbeit profitieren. Doch über kurz oder lang werden sie, wie biologische Kinder, ihre eigenen Wege gehen. Während wir, die Eltern, alt werden und abtreten.«

Ähnliche Gedanken werden auch von anderen Autoren als ernsthafte Überzeugung geäußert. Prof. Josef Weizenbaum, der bekannte Kritiker der Computerentwicklung, hat in einem Kolloquium an der Frankfurter Universität diese Gedankengänge von Moravec drastisch charakterisiert: »Der Zweck – so wird gesagt – ist die Weiterentwicklung der Intelligenz im Universum. ›Wir sind jetzt die höchste Form der Intelligenz, haben jetzt unsere Nachfolger hergestellt, und deswegen ha-

ben wir fast unsere Funktion erledigt, und wenn wir dann verschwinden, dann verschwindet nicht viel. Wir haben ja gemacht, was wir gemacht haben sollen. ...

Ich glaube, daß es außerordentlich wichtig ist, (dies) zu verstehen. Wenn die Leute uns sagen: ›Hier ist unser Programm, hier ist es, was wir machen wollen‹, daß man das ernst nimmt, daß man das deutlich versteht und nicht sagt, ›er meinte es nicht so‹.

Ich denke an ein sehr berühmtes Buch in Deutschland, das in den späten zwanziger Jahren erschien und wo ganz klar gesagt wurde, was gemacht werden muß, und wenige Leute haben es geglaubt, ›na, so meinte er es doch nicht‹. (*Manuskript des Hessischen Rundfunks zu der Sendung »Die Tribüne«, »Wohin führt uns die künstliche Intelligenz?« vom 15.8.89*)

Ist es nicht übertrieben, das kleine harmlose Tamagotchi in diesen Zusammenhang hineinzustellen? Zugegeben, es wäre falsch, einen Kulturkampf gegen dieses kleine Spielzeug zu entfachen, und das ist auch nicht die Absicht dieses Artikels. Aber der Kult um dieses Maschinchen kann Anlaß sein, sich große Entwicklungsströmungen bewußt zu machen. Das Tamagotchi ist ein kleiner Mosaikstein in dieser Entwicklung hin zu unseren »Nachfolgern«, wie sich Moravec ausdrückte.

Mit dem Tamagotchi greift die virtuelle Welt der Maschinen einen kleinen Schritt tiefer in unser Alltagsleben ein. Die Maschine lebt mit uns über viele Tage, ja Wochen, und wir glauben, daß wir sie pflegen. In Wirklichkeit erzieht sie uns dazu, Gefühle und Verantwortung, unseren Fürsorgetrieb in die tote Programmierung eines Videospieles hineinzuprojizieren, ja sogar soweit hineinzulegen, daß wir in fast masochistischer Weise unser mensch-

liches Eigensein hintenanstellen, wie die extremen Beispiele aus Japan zeigen.

Positive Aspekte



Das Tamagotchi-Phänomen macht auf grundsätzliche Erkenntnisfragen und Aufgaben aufmerksam: Was ist das Leben? Was ist der geistige Aspekt des Lebens, der niemals maschinell simuliert werden kann? Was ist ein Tier? Was ist das Wesen der Seele? Was ist das Einmalige des Menschen?

Die geistlose maschinelle Imitation von beseeltem Leben fordert uns auf, ja zwingt uns sogar, nach der Realität von Leben, Seele und Geist zu suchen. Wenn man bereit ist, seine Anschauung auf diese Realitäten hin zu erweitern, dann bildet man die notwendigen Gegengewichte.

Am Gegenbild für die reale geistige Wirklichkeit wach werden, das ist die gegenwärtige Herausforderung. Sie gibt den nötigen Widerstand für eine Bewußtseins-erweiterung in die geistigen Dimensionen unseres Daseins.

Pädagogische Aspekte

Mancher Klassenlehrer, aber auch Oberstufenlehrer wird sicher mit dem Problem des während des Hauptunterrichtes piepsenden Tamagotchi konfrontiert werden. Was tun?

Es wird uns wohl nichts anderes übrig bleiben, wie in einigen ostasiatischen Ländern auch, daß das Tamagotchi in der Schule verboten ist. Denn ein konzentrierter Unterricht ist kaum noch möglich, wenn alle Augenblicke ein anderer mit seinem Cyber-Tierchen beschäftigt ist.

Dennoch kann nach meiner Überzeugung – besonders ab der Mittelstufe – ein

piepsendes Tamagotchi ein interessanter Ansatzpunkt für tiefgehende Gespräche mit den Schülern werden.

Aber die Überlegungen können noch weiter gehen. Wo bieten wir den Kindern Gelegenheiten, ein wirkliches Lebewesen pflegen zu können? Wo finden sie die Möglichkeit, die Geheimnisse des Lebens ahnungsvoll empfinden zu können? Wo lernen sie Verantwortung mit all ihren Konsequenzen kennen? Lernen sie intensiv genug die logischen Grundprinzipien der Computertechnologie kennen?

Sicher wird in unseren Waldorfschulen schon sehr viel in dieser Richtung getan. Ein solches Phänomen wie der Tamagotchi-Kult kann uns auf Kulturströmungen aufmerksam machen, die uns anregen, unsere Unterrichtsinhalte und Methoden neu anschauen und in ihrer Wichtigkeit und Aktualität vor einem neuen Hintergrund sehen zu lernen.

Gerade in einer Zeit, die beginnt, das Menschsein zu verlieren, ist beispielsweise der folgende methodische Hinweis Rudolf Steiners hochaktuell:

»Wenn wir unser Denken als Lehrer immer beweglicher und beweglicher machen und uns daran gewöhnen, über das Unterrichtspensum hinaus an den ganzen Menschen zu denken, dann kommen wir dazu, die einzelnen Gesichtspunkte zu finden, nach denen wir dies oder jenes erweitern können im Unterricht. ... so daß der Schüler merkt: überall in der Welt sind Zusammenhänge, ...

Aber von ganz besonderer Wichtigkeit ist die Beziehung, die wir überall herstellen sollen, wo es nur die Möglichkeit ist: die Beziehung zum Menschen als solchem. Überall sollten wir die Gelegenheit nehmen, die Beziehung zum Menschen als solchem herzustellen. Ich will sagen, wir besprechen ein Tier, wir besprechen

eine Pflanze, wir besprechen eine Wärmeerscheinung, überall ist die Möglichkeit, ohne daß wir den Unterricht zerstreuen, ohne daß wir gewissermaßen das Kind ablenken, die Sache überzuführen auf irgend etwas, was den Menschen betrifft. ...

Dieses Beziehungen herstellen zwischen allen Gebieten des Lebens – wir können es in einer gewissen Weise, natürlich in niedriger Stufe, schon bei den kleinsten Kindern beginnen und können dadurch allmählich das Kind daran gewöhnen, in dem Menschen einen Zusammenfluß zu sehen von allem, was im Menschen wie in einer kleinen Welt eben vorhanden ist, einem Zusammenfluß aller Welterscheinungen im Menschen.« (Vortrag vom 12. Juni 1921, in: »Menschenerkenntnis und Unterrichtsgestaltung«, GA 302)

Ein solcher pädagogischer Hinweis, konsequent durchgeführt, kann sehr viel an Gegengewicht bilden, so daß die heranwachsenden Menschen aus ihrem eigenen Erleben des Menschseins dem heimlichen Lehrer »Tamagotchi« ein freies Urteil entgegenstellen können.

Edwin Hübner

Zum Autor: Edwin Hübner, Jahrgang 1955, studierte Mathematik und Physik in Frankfurt/M. und Stuttgart. Er ist seit 1985 Lehrer an der Freien Waldorfschule in Frankfurt/M.



Das Tamagotchi-Küken nach seinem Ableben: Engelchen mit Sternen