

## Kindermedien

*Birgit Richard und Jutta Zaremba*

Dieser Beitrag thematisiert das künstliche Leben in Form eines Kinderprodukts, des Tamagotchi, und das, was dieses Tamagotchi nicht über die Kinder, sondern über unsere Gesellschaft aussagt – durch die Reaktionen darauf. Weiter bietet er einen Ausblick auf andere Spielzeuge, die das Tamagotchi abgelöst haben. Die Tamagotchi-Küken, formal die Kopffüßler des digitalen Zeitalters, sind charakterisiert durch die Beiläufigkeit des Gegenstandes. Sie sind auf der Ebene der Spielwaren ein konkreter Vorgeschmack auf die von Mark Weiser am Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelten sogenannten „smart objects“, intelligente Alltagsgegenstände, die den Menschen helfend umgeben und unterhalten sollen ([www.ubiq.com/weiser.html](http://www.ubiq.com/weiser.html); eine kritische Untersuchung des Begriffs „smart“ liefert Andrew Ross).

Der erste Teil beschäftigt sich mit *virtual pets*, also virtuellen Haustieren. Computer und Alltagsgegenstände werden lebendig, sie bekommen digitales Leben eingehaucht. Ein kompletter Zoo von virtual pets – Hunde, Katzen, Fische, Aliens, Dinosaurier – und hybriden Mischwesen siedeln sich im heimischen PC oder am menschlichen Körper an. Mit FinFin von Fujitsu interagiert der Benutzer über die Stimme, bei Technosphere kommunizieren die User im Internet über E-Mail mit den von ihnen kreierte künstlichen Wesen. Das japanische Programm Aquazone (<http://www.aquazone.com>) simuliert ein Aquarium, künstliche Fische schwimmen, vermehren sich und sterben durch zuviel oder zu wenig Futter (zu den unterschiedlichen Formen und der Gestaltung von „artificial life“, siehe Richard 1995).

Es gibt mittlerweile eine eigene Linie, die sich Smart Toys nennt. Ein Eigenleben haben virtuelle Wesen erst seit der Übertragung der Forschungsergebnisse, der sogenannten Wissenschaft vom *artificial life* auf das Spielzeug. Dabei ist die Besonderheit des japanischen Tamagotchi, dass es transportabel ist, das sehr persönliche Spielzeug wird durch Interaktion, sprich durch Knopfdruck geprägt. Anderen artificial-life-Anwendungen, die im Rechner stationär verankert sind, fehlt die körpergebundene Dimension.



Abb. 1: Fin-Fin: Digitales Leben im Computer

Tamagotchis haben keinen speicherbaren Spielstand und sie können nicht wie ein Programm beendet werden. Sie erlauben kein vernetztes, sondern nur individuelles Spielen. Man trägt also das Plastikei mit Display mit sich herum und nimmt mit anschwellendem Piepsen Einfluss auf Alltagshandlungen. Das Tamagotchi ist also immer Online, wenn es lebt. Dazu sagt eine Vertreterin vom Hersteller Bandai:

„It's more than a toy, it is a learning device. It teaches people to be responsible - to care for something like a pet. You cannot just ignore your Tamagotchi when it needs you (...) Business people have been known to postpone meetings because their Tamagotchi needed its waste removed or its sore feelings consoled.“ (Mary Woodworth, US Division Bandai, im WWW Februar 1997).

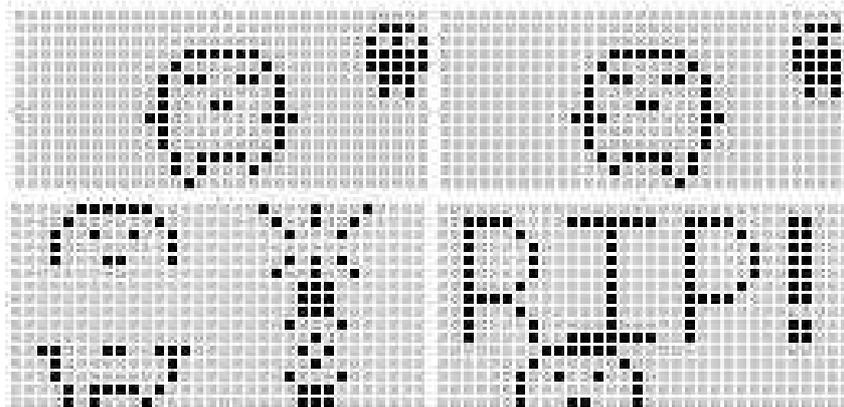
Außerdem ist dieses Ei auch als eine Vorstufe zusehen. Es leitet sich ab aus der Wissenschaft des artificial life, die eine sehr weit verzweigte Wissenschaft von künstlichem Leben ist. Eine weitere Vorstufe finden wir in dem Tamagotchi, indem es auf die so genannten „wearables“ verweist, d.h., auf tragbare Kleinstcomputer wie Notebook, Laptop, Handy oder kleine Organizer als einer Miniaturisierung von bestimmten elektronischen Geräten, die man mit sich herum tragen kann. Das Ei ist eine infantile Vorstufe der „wearables“, die in die Kleidung der Zukunft integriert werden sollen (zum „wearable computing“ siehe Richard, 1998).

Im Unterschied zu einem anderen artificial-life-Spiel, Creatures, das seit dem

Herbst 1998 in einer zweiten Version als CD-Rom auf dem Markt ist, in welchem bis zu sechs Wesen, männliche und weibliche sogenannte Norns aufgezogen, gepflegt und unterrichtet werden müssen, bleiben die Tamagotchi-Küken (vorerst) allein, ungeschlechtlich und genetisch unveränderbar. Nach dem aktuellen Stand hat es in diesem Bereich der Tamagotchi eine Differenzierung gegeben, was das Spielzeug betrifft: es gibt die Linie der Angel-Tamagotchi, die bezeichnenderweise natürlich in Rosa daherkommen, und für Jungen gibt es die Digimons, die nicht mehr in diesem eiförmigen Gehäuse existieren, sondern da zieht man jeweils Monster, eine Art Drachen heran, die dann miteinander verknüpft werden und kämpfen. Eingeschlossen im Kunststoffgehäuse des handflächengroßen Schlüsselanhängers – einem typisch japanischen Format, dieses Handschmeichlerformat ist auch etwas typisch Japanisches, was in dieser Kultur oft vorkommt und dort verankert ist – vermehren sich die Wesen nicht, durchlaufen aber verschiedene Altersstufen, die jeweils durch eine veränderte Gestik und Mimik angezeigt werden. Wird das „Tierchen“ eingeschaltet, so ist es an eine Person gekoppelt. Der Aufbau einer persönlichen Beziehung wird durch die Benennung nach der elektronischen Geburt besiegelt, was allerdings nicht für alle Tamagotchi-Formen gilt, aber bestimmte Formen kann man eben mit einem Namen versehen. Das vorherige Einstellen der Uhr synchronisiert die eigene Lebenszeit mit der des virtuellen Haustieres. Die Geste der Zeiteinstellung, wie bei einem Wecker oder einer Armbanduhr: es gibt auch Tamagotchi-Plagiate, die direkt in eine Uhr angesiedelt sind, ist eine persönliche Zuordnung. Die nun folgenden Gesten des künstlichen Wesens werden auf die eigene Person bezogen. Das Tamagotchi ist mehr als ein Spielzeug, was die hysterischen Reaktionen und Berichterstattungen in den Medien in den Jahren 1997 bis 98 sowie die klaustrophobischen Reaktionen von Soziologen, Psychologen, Pädagogen und das hysterische Kaufverhalten von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen gezeigt haben. Dazu der Psychoanalytiker Peter Kastner im Spiegel-Interview von 1997:

„Es ist ein Angriff auf die Lebensrealität, aber die abstrakte Optik bietet eine wahnsinnige Projektionsfläche, man kann es als Küken, Ente oder Katze, also als Haustier identifizieren, aber auch als Lebewesen, als Mensch, sogar als ‚Ich‘.“ („Perversion im klassischen Sinne“ Interview mit Peter Kastner, Psychoanalytiker, Spiegel Nr. 43, 1997)

Das Tamagotchi ist für ihn ein Spiel auf Leben und Tod, Perversion im klassischen Sinne. Die Diskussion um die Schädlichkeit zeugt davon, dass das Spiel Tamagotchi einen qualitativen medialen Sprung erzeugt hat, der konkret in der Implantierung der Wissenschaft vom künstlichen Leben ins Alltagsleben bzw. seiner Funktionalisierung für die Kulturindustrie besteht. Ein früherer Vorläufer ist z.B. das Spiel für den VC 64 Commodore, „Little Computer People“. Der Vorwurf, dieses Produkt wäre kommerzielle Ausbeutung gewesen, trifft nur teilweise zu. Natürlich sind Tamagotchi als kommerzielle Produkte auch Übungs-Gadgets der Freizeitindustrie, die Kinder und Jugend-



liche möglichst früh in ein Netz von digitalen Objekten einweben sollen. Auch gruppierte sich bereits ein komplettes Merchandisingprogramm von T-Shirts über Uhren und Euis für das Plastik-Ei um das Produkt. Dabei ist jedoch zu beachten, dass die herstellende Firma Bandai von der Nachfrage derart überrollt wurde, dass man von kalkulierter kulturindustrieller Manipulation wohl nicht sprechen kann. Auch ein vergängliches also ein transitorisches globales Kultobjekt, das vielleicht eine Halbwertszeit von einem Jahr hatte wie dieses, kann kein Marketingexperte am Reißbrett entwerfen.

Abb. 2: Tamagotchi-Gesten

Von mobilen kleinen Videospielen, die es auch vorher auf dem Markt gab, unterscheiden sie sich gerade durch ihr scheinbar lebendiges Innenleben, das zu einem digitalen Bezugsobjekt avanciert, sowie durch die neuartige Struktur eines dauerhaften Zerstreuungsspiels. Obwohl die Tamagotchi als Gegenstände in der greifbaren Realität verankert sind, reizt ihr animiertes Leben dazu, ihnen zusätzlich im Internet eine immaterielle Existenz zu reservieren. Die zahlreichen Websites beweisen auch, dass es sich um einen Gegenstand von globaler Bedeutung handelt, der sowohl Menschen westlicher als auch fernöstlicher Kultur in seinen Bann schlägt. Interkulturelle Varianten der Gesten des künstlichen Lebens für den östlichen und westlichen Kulturkreis werden außerdem offensichtlich.

Die Produktvarianten der Küken sind jeweils mit kulturspezifischen Eigenheiten ausgestattet. Das japanische Icon für Essen ist eine Schale, in der U.S. Version ist es eine Art von Brot. Die japanische Variante zeigt Symbole, die in der japanischen Kultur verankert sind. Die Icons für Reinigung und Toilette, die Ente und das Spiel, das zur Unterhaltung der Tamagotchi gespielt werden muss, die sind typisch japanisch. Die Ente hat sogar einen Namen, sie heißt „Omaru“ und verweist auf den Toilettensitz, worauf die

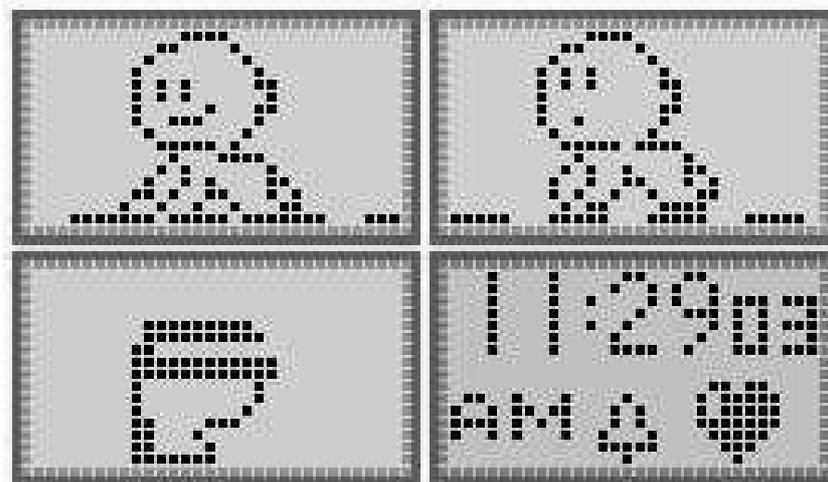
kleinen japanischen Kinder zur Sauberkeitserziehung gesetzt werden. Das Spiel heißt „Atchi munite hoi“, das ist ein Spiel, wo der Benutzer voraussagen muss, in welche Richtung sich das Tamagotchi dreht und dann entweder der Benutzer oder das Tamagotchi gewinnt.

Diese virtuellen Haustiere haben natürlich ein sehr beschränktes Bewegungs- und Tätigkeitsspektrum in diesem Plastik-Ei, sie verbringen ihre Zeit mit Laufen, Sitzen, Spielen, und Schlafen. Die gute Pflege beinhaltet regelmäßiges Füttern mit Grundnahrungsmitteln oder Leckereien wie Getränken, Essenssnacks etc., welche ganz unterschiedlich durch Schalen, Gläser oder durch eingewickelte Bonbons dargestellt werden. Das Reinigen des Tierchens und des Käfigs geschieht durch Besen oder Dusche bzw. dem Symbol dafür. Das Sorgen für die Nachtruhe sieht folgendermaßen aus: Das Display wird verdunkelt, und man hat eine kleine Glühbirne, die als Icon dafür steht. Bei der medizinischen Versorgung gibt es dementsprechend die kleinen Symbole einer Spritze, eines Arztkoffer oder eines Arzt, je nach Modell. Das Spielen gehört natürlich auch dazu: Tennis- oder Baseballschläger sind im Angebot für die sportliche Betätigung des Tieres. Was grundsätzlich nicht fehlen darf: bei jeder der Versionen gibt es eine Möglichkeit des Disziplinierens. Derartige Icons sind schreiende Köpfe mit der Assoziation eines bösen, strafenden Oberlehrers, Gitterstäbe eines Käfigs oder ein Buch dient als Strafe. Die pädagogischen Gesten, die also je nach Hersteller und Modell zur Verfügung stehen, sind sehr rudimentär: Man kann strafen, anschreien, durch Leckereien oder durch eine Art Streicheln belohnen. Die Veränderung des Zustandes oder der Handlung des virtuellen Wesens wird ähnlich wie in einer Sprechblase eines Comic durch zusätzliche Iconsymbole angezeigt. Bei Bedrohung erscheint ein Totenkopf, Zuneigung und Liebe werden durch Herzen sehr rudimentär, gleichzeitig aber auch für jede Kultur verständlich ausgedrückt. Bewegungs- und Geruchsassoziationen oder eine Assoziation des Schlafens werden durch Nachzeichnen der Kontur – natürlich auf sehr primitivem Wege – evoziert. Trotz der Simplizität der Darstellung werden synästhetische Qualitäten erzeugt. Das Tamagotchi hat eine Art Lebenslauf, den man durchspielen muss, und je nach Zustand des Tamagotchi kann man dessen positive oder negative Entwicklung ablesen und auch, ob man selbst Erfolg hatte mit den angewendeten „Erziehungsmaßnahmen“.

Sogar eine Art Winken oder Lächeln entsteht in der Interaktion mit dem Benutzer, so bildet man sich zumindest ein. Abwehr wird durch Kopfschütteln und eine „Armbewegung“ signalisiert. Der primitive, visuelle Ausdruck von Befindlichkeit des künstlichen Wesens reicht also aus, um auch erwachsene Menschen zu berühren. Ein weiterer Bereich ist das künstliche Leben, womit sich ebenso auch die Fragen stellt, was mit dem künstlichen Tod ist, bzw., was es mit dem Tod des Tamagotchi auf sich hat.

## Tod des Tamagotchi

Die Tamagotchi sind von ihrer Anlage her die elektronische Implementierung des Fürsorgeprinzips. Das Spiel hat eher einen bewahrenden, konstruktiven als einen destruktiven Charakter, damit unterscheidet es sich natürlich in extremer Art und Weise von vielen sonstigen Video- und Ballerspielen, wo es nur darum geht, „Leben“ zu vernichten. Beim Tamagotchi entsteht eine neue Form des Wettfeuerns um Lebensdauer, die auch für Jungen, für die das Produkt eigentlich ursprünglich nicht geplant war, einen Anreiz bietet.



Tamagotchi hat seine Konkurrenzprodukte, besonders Nanobabies von der Firma Playmates, d.h. Kleinkinder, die man heranziehen muss.

Abb. 3: Nanobabies

Neben den Nanobabies gibt es auch Nano Puppies, kleine Welpen und Katzen, die ursprünglich für Mädchen von 8 bis 13 konzipiert waren, nun aber entgegen aller Planung zu einem generations- und geschlechterübergreifenden Spiel geworden sind. Greg Weatherford behauptet in einem Artikel (Insidebiz März 1997), dass es den Spielenden nichts ausmacht, wenn das Tier stirbt, weil sie ja neu anfangen können. Es gab ja den berühmten Mythos, wenn das Tamagotchi stirbt, dann müsse man es wegwerfen. Auch das war sicherlich ein Marketingtrick und trifft für die ursprünglichen Produkte nicht zu, denn es gibt einen kleinen Knopf, wo man wieder von vorne anfangen kann. In einem Zeitalter, wo der von den Medien ausgerufene so genannte „War for Eyeballs“, also der Kampf um Aufmerksamkeit, besteht, ist ein Gegenstand,

in den soviel Aufmerksamkeit in Form von Knopfdruck investiert worden ist, ein extrem bedeutungsvoller. Allerdings nützt sich mit wachsender Gewöhnung an den Gegenstand und an das Spielzeug der Effekt ab und die Fürsorgehaltung kann auch schnell aus Langeweile abgelegt werden. Das hat sich an Tamagotchi-Abuse – also Tamagotchi-quäl-Seiten oder „wie man das Tamagotchi am schnellsten ins Jenseits befördern kann“, gezeigt, indem sich der Fürsorgecharakter des Spieles also auch umdrehen lässt. Dies ist nicht zwingend mit dem Spiel verbunden – man kann, wie oben erwähnt, z.B. auch digitale, miteinander kämpfende Monster daraus entwickeln – denn das Tamagotchi ist eben nur eine Plastikhülle, die dieses beinhaltet, dabei aber jederzeit variierbar ist.

Trotz des möglichen Umschlagens, in dem Versuch, das Leben des virtuellen Wesens so schnell wie möglich zu beenden, vermittelt das Spiel in einer sehr rudimentären Form etwas über die Grundbedürfnisse und die Endlichkeit alles Lebendigen. An einem digitalen Wesen wird exemplifiziert und visualisiert, wenn Wesen hungern, im Dreck leben müssen, keine Zuwendung erhalten, sich niemand mit ihnen beschäftigt, sie nicht schlafen dürfen, keine medizinische Betreuung bekommen oder gequält werden, müssen sie sterben. Eine digitale Geste des Sterbens gibt es jedoch nicht, der schlechte Zustand des virtuellen Haustiers kündigt sich über Symbole wie den schwebenden Totenkopf an. Es ist aber auch nicht erforderlich, filmische Gesten des Sterbens darzustellen, es liegt in der Logik dieser virtuellen Wesen, dass sie wie natürliches Leben in einen rituellen, symbolischen Kreislauf eingebunden sind (zur Notwendigkeit der Symbolisierung des Todes, Richard 1995a). Das tote Tamagotchi ist nämlich nicht einfach verschwunden, sondern die Geister der Ahnen haben seine Seele zurück ins All getragen, so der Tamagotchi-Mythos. In den europäischen Versionen sieht man dann auch ein kleines Raumschiff. Wenn das Spiel zu Ende ist, sieht man, dass dieses kleine Raumschiff auf dem Bildschirm schwebt. Es gibt in der japanischen Version neben der Raumschiffgeschichte noch eine, wo sich ein spezieller japanischer Geist zeigt, der die Toten dann in das Reich der Ahnen zurückführt, die toten Tamagotchi, wohlgerneht. Und es gibt im Internet regelrechte Tamagotchi-Friedhöfe, zudem gab es 1999 sogar einen realen Friedhof, wo die Tamagotchi-Plastik-eier wirklich begraben werden konnten.

Doch das Sterben des Tamagotchi ist eine notwendige Voraussetzung für sein Leben, ohne den drohenden Tod dieses Tamagotchi verliert das Spiel sofort seinen Reiz. Bei Plagiaten oder Klonen des Tamagotchi, die keinerlei Reaktionen bei Vernachlässigung zeigen, wird die Besonderheit des Lebendigen nicht ausgedrückt. Die Erfahrung hat gezeigt, dass für Kinder, die so einen Klon bekommen haben, dieser nach kurzer Zeit, wenn nichts Positives oder Negatives ausgelöst wurde, für sie uninteressant wurde. Natürlich möchten die Spielenden für ihre Bemühungen, für das Spielen und den Knopfdruck auch ein Ergebnis haben, nämlich eine positive Entwicklung dieses

künstlichen Lebens. Die Sorge, dass die Kinder Schaden nehmen, weil das virtuelle Haustier stirbt, zeugt von der totalen Unterschätzung der Differenzierungsfähigkeit von Kindern, die ab einem gewissen Alter durchaus in der Lage sind, zwischen Realität und Spiel und zwischen virtuellem und realem Haustier zu unterscheiden. Ganz im Sinne von Schiller's Begriff vom Spiel geben sie sich dem ästhetischen Schein hin, nicht aber ohne auch wieder eine distanziertere Position einnehmen zu können. Das Spiel ist, wie jede andere spielerische Tätigkeit, nur scheinbar eine Zeitverschwendung und ein sinnloses Tun. Ganz konkret funktionalisieren es Kinder für die Überbrückung von langweiligen Situationen z.B. in der Schule, wie man in der Grundschulzeitschrift vom Januar 1998 (Richter) nachlesen kann.

### **Künstliche Kommunikation**

Wie ist es zu erklären, dass so derart primitiv gestaltete Wesen den Anschein eines lebendigen Kommunikationspartners hervorrufen und dass Menschen unterschiedlichen Alters so emotional auf ein Plastik-Ei reagieren. Ein Grund für das irrationale Verhalten diesen virtuellen Haustieren gegenüber ist das, was man natürlich das Kindchenschema nennt, nämlich unausgewogene Proportionsverhältnisse, großer Kopf, kleine Beinchen, große Augen, in einem auch verhältnismäßig großen Kopf. Dieses einfache Reiz-Reaktionsschema löst unter anderem die fürsorgende, bemutternde Haltung aus, die sich auf Größe und Form des Wesens im Plastikgehäuse bezieht. Der Eindruck von Lebendigkeit eines Tamagotchis hat nichts mit der Personifizierung im Sinne einer animistischen Praxis zu tun, da er nicht auf das Gegenständliche selbst, also auf das Ei, sondern auf etwas nicht Fassbares, Immaterielles bezogen wird. Nicht den toten Dingen wird Leben zugesprochen, sondern in einem Gegenstand befindet sich etwas, was durch Bewegung und Handlung Lebendigkeit suggeriert. Die virtuellen Wesen erhalten eben diese Persönlichkeit erst mit der Implementierung von Artificial Life. Dazu ein Zitat eines Angestellten von Fujitsu Interactive, einer Firma, die diese andere Arten von interaktiven Spielen herstellen:

„Artificial Life is a whole new level of human computer interaction. It is a step along the way to a time when humans and computers as intelligent agents can work together for productivity and entertainment.“

Die Suggestivkraft des Tamagotchi ist trotz der primitiven Gestaltung, die an die Frühzeit von Videospiele, also an einen Rückschritt denken lässt, z.B. an Pacman, der jetzt ja auch wieder ganz aktuell ist als Spiel. Gerade diese sehr reduzierte Ästhetik wird im Bereich der Computerspiele heute wieder sehr geschätzt in einer Art Revival-Bewegung. Diese Suggestivkraft ist nicht zu un-

terschätzen, die Ästhetik wirkt trotz der Strichmännchen- bzw. Kindchenschema-Form lebendig und kommunikativ. So imaginiert man z.B., dass das Wesen die Arme ausstreckt oder lächelt, denn die menschliche Phantasie lässt aus Strichen lächelnde Münder werden. Hier wird das Bedürfnis im Menschen nach einem technologischen, aber mit Eigenschaften des Lebendigen ausgestatteten Gegenüber angesprochen. Es braucht nur geringe visuelle Anreize, keine naturalistische Gestaltung oder eine perfekte dreidimensionale Graphik, damit es als ein kommunizierendes Gegenüber wahrgenommen wird. Dazu gibt es auch am MIT viele Versuche, wo man mit Strichmännchenfiguren experimentiert hat, wie sich Benutzer am Computer ihnen gegenüber verhalten, um sie dann als Agenten im Internet einzusetzen, die Informationen besorgen und auch vermitteln. Es wird immer nach einer Möglichkeit gesucht, diese technologische Struktur durch bestimmte visuelle Bilder den Benutzern zu vermitteln (siehe Patti Maes zu autonomen Agenten (<http://pattie.www.media.mit.edu/people/pattie/>) und „gesture and narrative language group“ am MIT <http://www.media.mit.edu/groups/gn>).

Aus Forschungen wusste man, dass die Menschen sehr emotional darauf reagieren und das als ein lebendig kommunizierendes Gegenüber wahrgenommen haben. Es war vollkommen egal, ob es einfach gestaltet war und ob sich das hinter einer Computermattscheibe oder in einem Monitor verbarg. Wie wichtig diese Grundaussdrücke sind, zeigt die Tatsache, dass z.B. Microsoft sich nicht nur die Rechte für die größten fotografischen Bilder-Archive gesichert hat, sondern auch die Rechte auf die primitivsten Icons, die etwas mit emotionalem Ausdruck zu tun haben. Daran sieht man schon, wie wichtig solche simplen Ausdrucksweisen sind, weil sie im Menschen etwas ansprechen, auch wenn sie nur ganz primitiv gestaltet sind. In den digitalen Medien gibt es neue Formen, die dem gleichen Prinzip folgen, wenn Sie nur ans Internet denken und an die sogenannten Emoticons, die einer E-Mail noch einen emotionalen Beigeschmack geben und aus Satzzeichen bestehen, die um 90 Grad gedreht sind. Ein Doppelpunkt mit einer Klammer wird so z.B. zum Smiley-Gesicht und soll heißen, dass man sich freut. Auch hier hat man neue Formen entwickelt: Mittlerweile gibt es ganze Alphabete dieser Emoticons, die man im Internet abrufen kann, wo nur ganz primitive, auf 26 Buchstaben plus Satzzeichen beschränkten Ausdrucksmittel vorhanden sind, aus denen man aber eine komplette „emotionale Palette“ gestalten kann. Emoticons dienen der Übertragung sogenannter emotionaler körperlicher Anteile in der Internetkommunikation, die sonst verloren gehen würden. Sie ist eine textliche Übersetzung von emotionalen Befindlichkeiten (Faßler 1996, 410), die wiederum in einem Bild visualisiert werden. Die Tamagotchi haben demgegenüber nur verhältnismäßig wenig eigene Charaktermerkmale auch gegenüber anderen Spielen, die sich in einer sehr standardisierten Gestalt, Bewegung, Mimik und Gestik zeigen. Die Gesten des Tamagotchi sind binär organisiert, d.h., es gibt nur Ja-Nein, Zustimmung oder Ablehnung

angesichts der Knopfdruckaktion des Benutzers.

Warum beschäftigt man sich mit so einem Thema, was kein aktuelles mehr ist? Was ist ein Beweggrund, sich überhaupt erst einmal mit so einem beiläufigen, banalen Gegenstand zu beschäftigen, der ja einen sehr hochmodischen Charakter hatte? Ein Grund ist, dass das Verhalten gegenüber den Kindern, die ganz verrückt nach diesen Gegenständen waren, gleichzeitig auch bestimmte Merkmale unserer Gesellschaft offen legt.



Abb. 4: Überall dabei: Tamagotchi-Ei

### **Ständige Bereitschaft**

Die 1997/1998 geführten vehementen Diskussionen um ein formal und materiell eher beiläufiges Spielzeug geben Aufschluss über die Veränderung gesamtgesellschaftlicher Handlungsweisen. Der Bereich der Produkte für Kinder und Jugendliche spiegelt die Gesten im Umgang mit den Gegenständen von Erwachsenen verzerrt wider. Gameboy, Pager und Tamagotchi sind die Pendants für Handy, Palm oder Laptops, oder Messenger-Pads. Die asoziale Geste des Heraustretens aus einer urbanen Masse mittels eines Mediums, das störende Geräusche absondert, wird spielerisch eingeübt. Alle diese elektronischen Gadgets weisen auf die pausenlose Empfangsbereitschaft

des Menschen, die in einer Kommunikations- und Informationsgesellschaft vermeintlich gewährleistet sein muss. Die Tamagotchi verkörpern Mobilität, das „Immer-erreichbar-sein“, das „Sich-immer-um-etwas-kümmern-müssen“ und transportieren dieses Leitmotiv der Gesellschaft in die Kindheit. Daher ist die Besorgnis und Kritik einer Erwachsenengesellschaft, die sich immer mehr von elektronischen Gadgets einkreisen lässt, eigentlich eine ungewollte Kritik an der eigenen Lebensweise. Der entscheidende Unterschied ist, dass piepsende Tamagotchi bei Kindern oder scheppernde Walkmans bei Jugendlichen als störende Gadgets wahrgenommen werden, da sie nicht den Anschein einer gesellschaftlich nützlichen Tätigkeit vermitteln. Die gekonnte Geste des Businessman in der Handhabung von Handy und Laptop wird zwar belächelt, aber auch als Inbegriff einer Arbeits- und Leistungsgesellschaft verstanden (zur Geste des mobilen Telefonierens siehe Manfred Schneider, 1996)

Das Piepen des Tamagotchi weist wie bei anderen technischen Geräten auf einen Alarm, eine Nachricht oder, was entscheidend ist, auf leere Akkus, also auf einen Energieverlust hin. Die Aufgabe der Spieler oder der Spielerin ist die pausenlose Versorgung des virtuellen Wesens mit elektronischer Energie, also kann man das Tamagotchi auch als eine Trainingseinheit für die Anforderung einer immer mehr von gespeicherten und jederzeit abrufbaren Energie abhängigen Gesellschaft deuten. Die Geste des Knopfdruckes erlaubt eine Energiezufuhr, die für das virtuelle Wesen eine Lebensverlängerung bedeutet. Dieser Knopfdruck unterscheidet sich von der Betätigung einer Tastatur, da er eine andere Geste des Gebrauchs darstellt. Die Mehrfachbelegung der Knöpfe erfordert die Einübung in die Kombination von reduzierten Eingriffsflächen. Die Knöpfe des Tamagotchi zeigen auch an, obwohl es natürlich für Kinder produziert ist, dass der menschliche Maßstab immer weiter unterschritten wird im Prozess der Miniaturisierung von Geräten. Das heißt also, dass sich die Bedeutsamkeit nicht zu der Größe der Gegenstände verhält, sondern das Gegenteil der Fall ist. Die Bedeutsamkeit des Gegenstandes wächst mit der Beiläufigkeit des Gegenständlichen, nämlich, wenn das Tamagotchi wie eine Zahnspange um den Hals getragen wurde und nur ab und zu in den Mittelpunkt gerückt wird. Tamagotchis sind ein direkter Hinweis auf eine parallele Entwicklung zu der immer weitergehenden Miniaturisierung von Einwirkungsflächen auf bestimmte mediale Devices, auf Spezialgeräte, die bald nicht mehr mit den Fingerkuppen betätigt werden können, sondern nur noch mittels von Spezialstiften. Diese Miniaturknöpfe werden dann natürlich anders bedient als eine Tastatur, man kann nicht mehr draufschlagen, weil es einfach viel zu kleine Pünktchen sind, die man dann treffen muss. Kein virtuoses oder besonders schnelles Anschlagen ist erforderlich, um effektiv zu sein, sondern ein regelmäßiges Betätigen dieser Knöpfe. Das ist vor allen Dingen beim Tamagotchi sehr wichtig, da es der Kontrolle und der Korrektur eines Zustandes dient. Damit handelt es sich bei diesem Knopfdruck eher um eine passive Geste der Überwachung eines bestimmten

Spieles, eines bestimmten Zustandes und nicht um eine aktive Betätigung des Benutzers, d.h. es ist etwas Vorgefertigtes, bestimmte Programmstrukturen, und es geht darum, dass das Kind oder auch der Erwachsene regelmäßig den Zustand kontrollieren. Für Kinder besteht trotz der eingeschränkten Aktionsmöglichkeit der Reiz, etwas ganz für sich zu haben, ganz allein für sich persönlich, was scheinbar lebt. Die Bedienung erfordert auch von den Kindern eine motorische Geschicklichkeit, die gleichzeitig die Ausübung von Kontrolle ermöglicht. Wie der deutsche Kinderschutzbund in einem NRZ-Artikel vom 11.6.1997 formuliert, „wenn es piept, ist das Küken frech“, handelt es sich bei dem Tamagotchi um ein permanent mal im Hintergrund, mal im Vordergrund laufendes Spiel, was zu dem falschen Schluss verleitet, es würde das Sozialverhalten, das Verantwortungsgefühl des Kindes schwächen, weil man es immer neu starten könnte. Natürlich kann man das Tamagotchi jederzeit durch Abklemmen der Batterie abstellen, man ist ihm also nicht ausgeliefert, so wie das in den Jahren immer formuliert wurde, dass es eine Plage sei, mit der man nichts machen kann, die einen verfolge, solange, bis die Batterie alle ist. Das stimmt natürlich nicht, aber, es widerspricht schon seiner Struktur eines permanenten Zerstreuungsspiels, das zeitlich und räumlich ungebunden und mobil ist. Damit testen Kinder und Jugendliche dieses Medium als auch viele andere Medien – wie das Videospiel oder eine bestimmte Art des Fernsehkuckens, des Hin- und Herzappens – unbewusst im Sinne Benjamins positivem Zerstreuungsbegriff:

Denn die Aufgaben, welche in geschichtlichen Wendezeiten dem menschlichen Wahrnehmungsapparat gestellt werden, sind auf dem Wege der bloßen Optik, also der Kontemplation, gar nicht zu lösen. Die Rezeption in der Zerstreuung, die (...) das Symptom von tiefgreifenden Veränderungen der Apperzeption ist, hat im Film ihr eigentliches Übungsinstrument. Das Publikum ist ein Examinator, doch ein zerstreuter (Benjamin 1977, 41).

Dies heißt nun auf Kinder und Jugendliche und das Tamagotchi bezogen: Die Tamagotchi sind Vorboten von künstlichen Lebensformen und von mobilen Gegenständen, die gleichzeitig von räumlicher Gebundenheit befreien und einengen durch die Einbindung in neue Vernetzungen. Der ständige Umgang mit neuen Medien lässt Kinder und Jugendliche eine immer selektivere und differenziertere Wahrnehmung entwickeln, die aus einem Leben mit hohen Störfaktoren die wesentlichen Impulse herausfiltert. Die junge Generation trainiert die zerstreute Rezeption im Umgang mit den technischen Medien an einem Gegenstand wie dem Tamagotchi, das keiner linearen Aufmerksamkeit bedarf.

Nun noch zu der neuen Generation von Spielzeugen, die sich sehr schnell nach den Tamagotchi gebildet hat und sich ausdrücklich darauf bezieht. Und zwar nennt sich dies Interactive Plush, also interaktiver Plüsch. Und das ist Furby, dieses interaktive Plüschtier, das es in drei Versionen zu kaufen gibt. Die haptische Variante ist natürlich beim Tamagotchi auch vorhanden, aber im direkten Umgang eher problematisch, weil es sehr klein ist.



Abb. 5: Interactive Plush: Furbys

Der Furby passt zwar nicht mehr in die Tasche, gehört aber zu einer ganzen Armada von Spielzeugen, die zwischen konventionellem Spielzeug und elektronischer Hard- und Software stehen. Sie sind mit Elektronikchips versehen, die ganz unterschiedliche Sachen bei ihnen auslösen. Furby spricht und kann die Augen bewegen, je nachdem, ob man ihn streichelt, ihn nicht beachtet, ob er „Angst“ hat oder nicht. Wenn Furby verunsichert ist, sind die Augen weit aufgerissen und schließen und öffnen sich sehr schnell. Er spricht seine eigene Sprache, die Furbisch heißt, Englisch müssen ihm die Benutzer beibringen. Das gibt es im oben erwähnten PC-Spiel Creatures, wo es darum geht, dass die Kreaturen, die eine künstliche DNA besitzen, auch was lernen können, auch ihnen muss man noch das Sprechen beibringen. Furby hat allerdings noch einen verhältnismäßig begrenzten Wortschatz, ungefähr 200 Wörter Furbisch und 500 Wörter Englisch.

Und das sehr Merkwürdige daran ist, dass ein „smart toy“, ein intelligentes Spielzeug mit implantierten Chips ist. So ergibt sich die spannende und erschreckende Möglichkeit, dass zwei Furbies miteinander interagieren können. Wenn sich also zwei Furby-Besitzerinnen treffen, können diese Tierchen auch miteinander kommunizieren. Das erinnert an einen anderen Bereich der „Smart Objects“. So gibt es in Tokyo das vollautomatische Tron-Haus: Beim Hereinkommen geht die Musik an, dann wird das Steak in den Ofen geworfen usw. Die Absicht ist, die Leute zu entlasten von ihren Alltagshandlungen. Das heißt, der Schuh kommuniziert mit dem Kühlschrank, und der Kühlschrank sagt ihm, es ist keine Milch mehr da. Und der Schuh funkt das an den vollverdrahteten Benutzer, der dann vielleicht eine kleine Kamera oder einen Internet-Anschluss irgendwo am Körper trägt.

Abb. 6: Amazing Amy: Virtually real girl



Ebenso brauchen diese beiden Furbies ihre Benutzer nicht mehr. Irgendwann ist ein Punkt erreicht, wo sich die Objekte vom Menschen völlig emanzipieren können, weil sie über ein elektronisches Netzwerk miteinander verbunden sind. Es gibt einen Programmierer, und es gibt eine Firma, die das herstellt, die diese Strukturen implantiert. Ein weiteres Beispiel von dieser Art von elektronischem Spielzeug sind „Penny and Pedges“, ein Hund und eine Puppe. Das sind amerikanische Vorschulfiguren, die mit den Kindern singen und sprechen, die aber auch untereinander agieren können. Puppe und Hund werden als Paar geliefert, die auch für das Kind etwas aufführen können. Im Grunde genommen ist es egal, ob ein Kind da ist oder nicht, es verändert sich nichts dadurch. Diese banalen Produkten weisen auf eine Entwicklung hin, die im wissenschaftlichen Bereich natürlich schon sehr viel weiter ist, wo schon ganz andere Konzepte erprobt werden.

Diese interaktiven Spielzeuge singen, sprechen den Kindern was vor, und interagieren mit einer CD-Rom, haben eine Website und auch einen Schalter eingebaut, der es mit einem Fernsehprogramm synchronisiert. Das ist also schon sehr geschickt durchdacht, d.h., wenn man mit einem dieser Figuren spielt, dann kann durchaus die Meldung irgendwann von der Figur kommen, die zu dem Kind sagt: „So, jetzt läuft meine Sendung, schalt doch bitte mal ein. Hier finden Verflechtungen von Medien statt, die sich in ganz simplen, auf den ersten Blick sehr harmlosen Puppen, abspielen. Außerdem gibt es eine Puppe, die Amazing Amy heißt und das bezeichnet wird als „The first virtually real girl – Amy knows what she needs and how to ask for it“.

Amy ist eine Puppe auch wieder mit einem Chip ausgestattet, die 15 000

Sätze beherrscht, sprechen und körperlich auf ein Kind reagieren kann. Sie hat eine interne Uhr, die einen Zyklus von acht unterschiedlichen Aktivitätsphasen einprogrammiert hat. Amys Bedürfnisse sind Hunger, Durst, Unterhaltung, Zuwendung, Sauberkeit und außerdem Kleidungswechsel. Wenn die Uhr eingestellt wird, ähnlich wie beim Tamagotchi, erwacht Amy zum Leben und die Aufsteh- und die Zubettgehzeiten werden von den Eltern des Kindes in Amy einprogrammiert, so dass es auch eine tolle Erziehung ist, das Kind an bestimmte Uhrzeiten zu gewöhnen, weil Kind und Puppe gleichzeitig ins Bett gehen oder aufstehen.

Direkt an Amy anschließend gibt es noch eine Puppe, die heißt „Taking Care of Baby“. Diese Puppe hat Sensoren am Körper, am Mund zum Beispiel, wo diese Puppe unterscheiden kann, ob sie Medizin bekommt oder Milch, was dann alles mitgeliefert wird. Wenn man der Puppe die Stirn küsst, dann sagt dieses Baby „I love you Mammi“. Und wenn es krank ist, sagt es „Mammi I am sick“ und schreit. Die Kinder, die damit spielen (wahrscheinlich für Mädchen gedacht), müssen vier verschiedene Schreie auseinanderhalten: Hunger, Krankheit, Windelwechsel und Zuneigung. Diese primitiven Schemata, die auch schon beim Tamagotchi gegeben sind, tauchen in anderen Richtungen wieder auf und sind nach dem gleichen Schema aufgebaut.

Problematisch sind die Learning Devices, die die Eltern den Kindern in Amerika schenken, damit sie bestimmte Sachen lernen. Es gibt eine große Palette von Gegenständen, natürlich auch in der deutlich ablesbaren Absicht, die Kinder in ein kulturindustrielles Netz von Fernsehen und Multimedia früh genug einzubinden. Aber es sind immer auch Anzeichen für anstehende Veränderungen: Wenn sich selbst in den Spielzeugen diese Sachen wiederfinden, dann ist das immer auch ein Zeichen für weitere gesellschaftliche Veränderungen.

### Literatur:

- Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt: 1977
- Faßler, Manfred: Mediale Interaktion. Speicher, Individualität, Öffentlichkeit. München: 1996
- Immelmann, Klaus: Einführung in die Verhaltensforschung. Berlin; Hamburg: 1983
- Kelly, Kevin: Out of control. London: 1995
- Levy, Stephen: Artificial Life. A Report from the Frontier Where Computers meet Biology. Vancouver: 1993
- Richard, Birgit (Hg.): Die Hüllen des Selbst. Mode als ästhetisch- medialer Komplex. Kunstforum International: Band 141, Juni-September 1998
- Richard, Birgit: Todesbilder. Kunst, Subkultur, Medien. München: 1995 a
- Richard, Birgit: Robot Wars. Robotergestaltungen und -phantasmen zwischen „artificial intelligence“ und „artificial life“. In: Kunstforum International, Mai- Juli 1995 b, Heft 130, S. 190- 211
- Richter, Sigrun: Nützen Zurückstellungen? Grundschulzeitschrift, H. 119, 4, 1998
- Ross, Andrew: The New Smartness. In: Gretchen Bender/Timothy Druckey (ed.): Cultures on the brink. Ideologies of technology. Seattle: 1995. 2. Auflage, S. 329-341
- Schneider, Manfred: Im Informationsnetz gefangen: Mobiltelefon und Message-Machines. In: Peter Kemper: Handys, Swatch und Party-Line. Zeichen und Zumutungen des Alltags. Frankfurt am Main; Leipzig: 1996, S. 11-24
- Yaeger, Larry : Polyworld: Wirkliches Leben in einem künstlichen Kontext? In: Karl Gerber, Peter Weibel (Hg.): Ars Electronica 93. Genetische Kunst – Künstliches Leben. Wien: 1993, S. 122- 128

### Abbildungen:

- Abb. 1: Fin-Fin: [http://finfin.kompetenz-center.de/treffpunkt/frame\\_postcards.htm](http://finfin.kompetenz-center.de/treffpunkt/frame_postcards.htm)
- Abb. 2: Tamagotchi-Gesten: <http://www.usacitylink.com/citylink/images/season/tamagotchi.gif>
- Abb. 3: Nanobabies: <http://www.motivesoft.demon.co.uk/cyberzoo/nanobaby.htm>
- Abb. 4: Tamagotchi-Ei: eigene Aufnahme (Alexander Ruhl)
- Abb. 5: Interactive Plush: Furbys: <http://people.a2000.nl/dietz/furbyfoto.html>
- Abb. 6: Amazing Amy: [http://members.tripod.com/~Eeyore\\_2/Wanna\\_Be\\_Pages/wannabe-actual.html](http://members.tripod.com/~Eeyore_2/Wanna_Be_Pages/wannabe-actual.html)

Alle Internet-Adressen: stand Dezember 2000