

UNTERHALTUNG

Oh, Gotchi

Ein Computer-Knuddel aus Japan bricht alle Verkaufsrekorde. Die Virtualisierung des Beschützerinstinkts erweist sich als genialer Trick.

Die Wesen aus dem Reich der Rechner waren bisher präpotente Zeitgenossen. Rotzlöffel mit Pumpgun und Kettensäge, ein oberweitenstarkes Cyberweib namens „Lara Croft“ oder beserwiserische Pfiffikusse wie der „Igel Sonic“ bedeuteten dem Computer-Spieler: Wir virtuellen Helden sind euch öden Menschenkindern überlegen.

Nun kommt die Branche ihren Usern auf die Mitleidstour und löst ein regelrechtes kulturelles Fieber aus. „Tamagotchi“ heißt die elektronische Kreation des japanischen Herstellers Bandai, und sie bedient nicht den Aggressionstrieb, sondern den Beschützerinstinkt: der erste wirklich erfolversprechende Angriff des Computers aufs Gemüt.

Seit Wochen tauchen auch hierzulande in den Medien herzerweichende Berichte über das Leben mit den Tamagotchis auf, als sei die Gartenlaube digital neu erstanden. Heike Makatsch, die große alte Dame des Girlietums, gerät ebenso ins Schwärmen wie irgendein Münchner Tom in der neuesten Ausgabe der sz-Jugendbeilage: „Der Gedanke, daß mein Gotchi in gar nicht allzu langer Zeit sterben wird, macht mich völlig fertig.“

Mein Gotchi, was ist da los? Äußerlich gesehen ist das Objekt der Gefühle ziemlich mickrig: ein eiförmiges kleines Behältnis, an einer Kette leicht herumzutragen. Darin ein Display mit drei Bedienungsknopfen. Doch wie immer, man soll nicht nur aufs Äußere achten.

Dem Spielzeug nämlich haben die japanischen Hersteller ein Leben einprogrammiert, welches das wirkliche aufs mitleiderregendste simuliert. Einmal mit der Reset-Taste ins Leben gerufen, wächst dem Benutzer ein Knuddelwesen zu, das so pflegebedürftig, süß und gelegentlich lästig wird wie ein richtiges Baby oder Haustier – im Reich der Simulation ist die Mensch-Tier-Unterscheidung nicht mehr so leicht zu treffen.

Das Geschöpf will per Knopfdruck gefüttert, von seinen Ausscheidungen entsorgt, bespielt und zu Bett gebracht werden. Mangelnde frühkindliche Zuwendung bestraft der künstliche Knuddel mit Verhaltensstörungen – dann piept er zu unpassender Gelegenheit aus dem Ei, Gotchi hat sich zum Monsterkind entwickelt. Und – finale Sozialarbeiterlogik – vollständige Verwahrlosung per Knopf führt zum Tod



F. SCHUMANN / DER SPIEGEL

Tamagotchi-Spiel
Digitale Fürsorge-Prothese

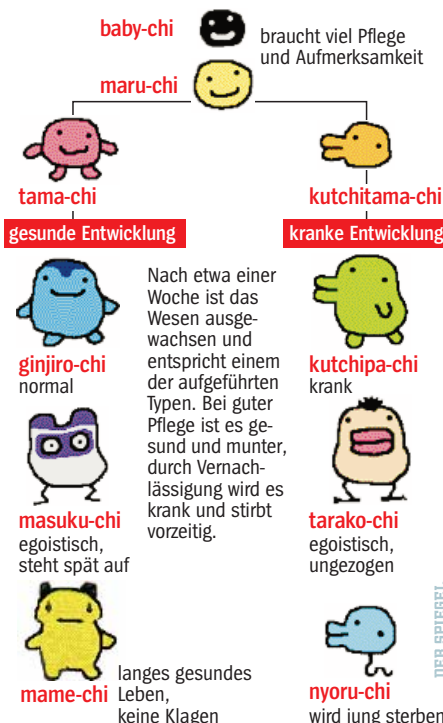
des Gnoms. Dann bringt nur noch der Reset-Knopf die Auferstehung und das Leben.

13 Millionen der rund 30 Mark teuren Exemplare habe, schätzen Experten, der Hersteller weltweit verkauft – längst nicht genug. Die Nachfrage nach der digitalen Fürsorge-Prothese ist groß. In manchen

Haustier für die Hosentasche

Der Begriff **Tamagotchi** setzt sich aus Tamago, japanisch für Ei, und Watch, englisch für Uhr, zusammen.

Auf dem LCD-Bildschirm eines Computers schlüpft ein virtuelles Küken. Dieses macht auf sich aufmerksam und entwickelt je nach Art der Pflege verschiedene Gemütszustände. Lebenserwartung: etwa 1 Monat



deutschen Städten sind die Dinger hoffnungslos ausverkauft. Wie sich das Tamagotchi-Fieber hierzulande entwickeln könnte, kann man in Japan studieren.

Die Menschen dort sind seit verganginem November von der Seuche erfaßt. Der Verkauf der winzigen Spielzeuge löste eine Massenhysterie aus, wie sie selbst für die in alle Arten von elektronischem Schnickschnack vernarrte asiatische Nation ungewöhnlich ist.

In den Schulen waren Kinder so innig vertieft, ihre virtuelle Brut zu hätscheln, daß besorgte japanische Erzieher um den Verstand der Jugend fürchteten. Viele Schulen verhängten ein strenges Tamagotchi-Verbot.

Doch unter den Schulbänken leben die Pennälereltern ihren Fürsorgeinstinkt heimlich weiter aus. Ein Ende ist nicht in Sicht. Im Gegenteil: In Tokioter Vorortzügen vertreiben sich auch die Erwachsenen die schier endlosen Pendelfahrten damit, den elektronischen Nachwuchs zu pepeln. Und einsame Hausfrauen studieren Ratgeber zur erfolgreichen Aufzucht der Digital-Küken. Die Medien des Landes widmen dem Tamagotchi-Phänomen Talkshows und Sonderseiten. Jugendarbeiter und Psychologen beklagen die seelische Abstumpfung der heimischen Jugend.

Der Kümmertrieb scheint weltweit unterentwickelt und für elektronische Verführung empfänglich zu sein. Im Internet gibt es Hunderte Seiten zum Thema. Gotchi-Muttis berichten stolz, wenn ihr Baby das Alter von 20 Tagen geschafft hat – eine Leistung, denn nach dem Bandai-Schöpfungsplan währet ein Tamagotchi-Leben, wenn es hochkommt, 30 Tage.

Das elektronische Spielzeug, vielleicht die genialste Erfindung seit der Käthe-Kruse-Puppe, nährt kulturkritische Ängste. Es illustriert, was kritische Philosophen wie Jean Baudrillard über die Entwirklichung der Welt schon immer menetekelnd prophezeit haben. Baudrillard sah in der Virtualisierung der Realität den Wunsch des Menschen, Unsterblichkeit zu erreichen.

„So träumen wir“, schrieb er in seinem jüngsten Buch „Das perfekte Verbrechen“, „von einer wunderbar ohne unser Zutun angetriebenen Welt, von autonomen Wesen, denen es fernliegt, sich wie im „Zauberlehrling“ unserem Willen zu entziehen.“

Eine Welt, in der der Tod und das Leben zum Knopfdruck-Spiel verkommen – ein zu großer kulturkritischer Hammer auf ein harmloses Spiel?

Tatsächlich gibt es im Internet Friedhöfe für verblichene Tamagotchis und eine firmeneigene theologische Tröstung, die besagt, daß ein verstorbener Knuddel zu seinem Heimatplaneten zurückkehrt. Das Jenseits der Virtualität wäre so der reale Kosmos.

Doch was bedeutet schon der Tod im elektronischen Spiel? Reset-Taste, und das Leben geht weiter. ♦