

MATTHIAS WÖRTHER

VON KÜNSTLICHEN FREUNDEN UND WIRKLICHER SEHNSUCHT

ÜBERSICHT

1. [Stabangaben](#)
2. [Kurzcharakteristik](#)
3. [Inhalt](#)
4. [Gestaltung](#)
5. [Interpretation](#)
6. [Einsatzmöglichkeiten](#)
7. [Ansätze zum Gespräch und didaktische Hinweise](#)
8. [Materialien, Literatur](#)

1. Stabangaben

30 min, fbg, Dokumentarfilm, Deutschland 1998

Buch und Regie: Susanne Becker

Kamera: Jörg Krusler, Ivonne de Fries

Schnitt: Miriam Weinandi

Ton: Jürgen Offermann

Produktion: Donald Jenichen

Redaktion: Peter Arens

> [Übersicht](#)

2. Kurzcharakteristik

Zwar ist die Tamagotchi-Euphorie inzwischen abgeklungen, aber Tamagotchis sind nur das bekannteste Beispiel für neuartige und eine immer weitere Verbreitung findende "intelligente" Spiele und computeranimierte Spielfiguren, zu denen man eine persönliche Beziehung herstellen kann. Der Film stellt einige von ihnen vor (u.a. "Fin-Fin", "Lara Croft", "Creatures"), befragt Jugendliche und Erwachsene, die der elektronischen Spielleidenschaft frönen, lässt Spieleproduzenten zu Wort kommen und versucht, Ursachen und Motiven für die Liebe zu den "künstlichen Freunden" nachzugehen.

> [Übersicht](#)

3. Inhalt

Nach einer kurzen Exposition, die die wesentlichen Inhalte der Dokumentation kurz anspricht, folgen fünf Fallbeispiel. Der Film stellt Kinder, Jugendliche und Erwachsene vor, die jeweils unterschiedliche elektronische "Spielgefährten" haben: Julia ("Tamagotchi", "Fin-Fin"), Ute ("Tamagotchi"), Werner ("Tomb Raider"),

Matthias ("Vernetzte Spiele") und Anita ("Creatures").

a) Julia

Julia wünscht sich eigentlich einen kleinen Hund, aber die Mutter ist dagegen und möchte in der Wohnung keine Tiere halten. Eine familiäre Standardsituation. Nachdem ein Tamagotchi als Trost und Alternative bei Julia keinen rechten Anklang gefunden hat, bekommt sie zum 12. Geburtstag das Spiel "Fin-Fin" geschenkt. Bei "Fin-Fin" handelt es sich um ein elektronisches Wesen, das einem Delphin ähnelt, aber auch fliegen kann. Es hat Bedürfnisse, muß betreut werden und reagiert auf komplexe und nicht vorhersehbare Weise auf die über Sensoren vermittelten Rufe, Geräusche und Bewegungen seiner Betreuerin. Bei den Geburtstagsgästen von Julia findet das "Tier" sofort großes Interesse. "Fin-Fin" fasziniert, die Kinder interpretieren seine Reaktionen psychologisch, ein Junge kritisiert das Spiel aber auch: "Ein richtiges Haustier ist viel besser, da kann man richtig mit ihm spielen und das hier hat keine Seele." In den Augen von Julias Mutter dagegen befriedigt "Fin-Fin" durchaus deren Bedürfnis, etwas Süßes, Niedliches zum Streicheln und Knuddeln zu haben.

b) Ute

Die Japanerin Aki Maita, Erfinderin des Tamagotchi, von dem inzwischen 36 Millionen Stück verkauft wurden, meint, Tamagotchis erleichterten den Weg in die Computerwelt und man könne mit ihrer Hilfe spielerisch Verantwortung erlernen. Sie glaubt, mit ihrer Erfindung der Menschheit einen Dienst erwiesen und eine weltweit verständliche Sprache kreiert zu haben. Ute jedenfalls, technische Zeichnerin, besitzt eine ganze Reihe von ihnen und richtet den eigenen Alltag nach ihnen und ihren "Bedürfnissen" aus. Sie versorgt sie, füttert sie und spielt mit ihnen. Sie hat ihre Tamagotchis regelrecht liebgewonnen. Die Plastiktierchen fehlen ihr, wenn sie sie nicht bei sich hat. Sie ist traurig, wenn eines stirbt, aber zum Glück kann man sie dann ja wieder neu starten. Zwar hat Ute eine feste Beziehung, vermeidet ansonsten aber engere freundschaftliche Bindungen. Beruflich bedingt, wechselt sie ihr Arbeitsumfeld häufig und will durch ihre Zurückhaltung Abschieds- und Trennungsschmerz vermeiden: "Hauptsache ich hab' Arbeit, ich hab' genug Geld, ich brauch' niemandem zur Last zu fallen und ich bleib' gesund". Eigene Kinder sind inzwischen kein Thema mehr für sie. Früher vielleicht vorhandene Kinderwünsche ließen sich mit ihren Partner nicht verwirklichen. Mit Säuglingen kann sie nichts anfangen und Kinder findet sie überhaupt erst dann interessant, wenn sie größer geworden sind.

c) Werner

Werner, geschieden, lebt seit einigen Jahren allein in einem 24-qm-Apartment in Hamburg, wo er nach eigener Aussage viel zu viel Zeit verbringt. Von der Spielleidenschaft erfaßt, sitzt er oft die ganze Nacht vor dem Computermonitor. Sein Lieblingsspiel ist momentan das millionenfach verkaufte "Tomb Raider II" mit der weiblichen Protagonistin Lara Croft. Der Spieler muß Lara Croft auf der Jagd nach dem mystischen Dolch von Xian interaktiv durch zahlreiche Abenteuerszenarien steuern und eine Reihe von Gegnern aus dem Weg räumen. Lara Croft findet er ungemein erotisch: "Super sexy, gute Figur, schmale Taille, guter Hintern, tolle Brust." Wie es mit seinem Leben weitergehen soll, läßt Werner offen. Eine neue Beziehung zu einer Frau bahnt sich an, aber es ist noch nichts

entschieden.

Ian Livingston, der Schöpfer von Lara Croft, erklärt ihren Erfolg mit dem Mythos von der unerreichbaren Schönen: "Lara dagegen kriegt man nicht. Man kann sie im Traum und auf dem Bildschirm beherrschen, aber natürlich gibt es sie gar nicht. Sie erfüllt den uralten Mythos von der ewiglich unerreichbaren Frau." Und Lara Croft ist nicht die einzige "Bezugsperson", die es eigentlich gar nicht gibt. Es scheint sich abzuzeichnen, daß elektronisch erzeugte Gestalten (sogenannte "Avatare") wie beispielsweise die japanische Sängerin und Tänzerin "Kyoko Data" im Internet, in Videospiele und in der gesamten Medienwelt eine zentrale Rolle spielen werden.

d) Matthias

Matthias, achtzehn, eben mit der Realschule fertig und auf der Suche nach einer Lehrstelle, spielt gerne Action- und Rollenspiele und ist ein souveräner Spieler. Er ist mit dem Computer aufgewachsen und war schon zu Zeiten des Commodore 64 mit dabei. Ob er viel oder wenig spielt, ist eine Sache der Perspektive, die Mutter jedenfalls meint, er spiele "zu viel". Nicht jeden Tag, aber wenn Matthias und sein jüngerer Bruder am Computer sitzen, dann kann es lange dauern. Besonders heiß geht es her, wenn Matthias mit seinem PC auf Reisen geht. Mit etwa dreißig Gleichgesinnten trifft er sich in einem Keller. Die Computer werden vernetzt, die Spieler in Teams aufgeteilt und dann beginnt ein elektronisches Kräftemessen, das die ganze Nacht andauert.

e) Anita

Anita, freie Fotografin in Berlin, ihrer Selbsteinschätzung nach eine "Workoholic" versorgt wie Ute eine Reihe Tamagotchis. Daneben hält sie sich aber auch noch "Creatures", pelzige Bildschirmbewohner, die man regelrecht züchten kann. Unter optimalen Bedingungen vermehren sie sich und bekommen Nachwuchs, der in Gestalt und Charakter immer Überraschungen bereithält. Inzwischen gehen Anita die Namen aus, weil sich bereits über hundert dieser "Nornes" genannten Wesen in ihrem Computer tummeln. Eigene Kinder möchte Anita nicht. "Kein Kommentar", meint sie dazu, und über die deutschen Männer möchte sie sich schon gar nicht auslassen. "Tamagotchis" und "Creatures" nerven sie jedenfalls nicht, sondern begrüßen sie fröhlich, wenn sie abends nach Hause kommt und keine "Deppen" und kein "dummes Gesülze" mehr hören will.

> [Übersicht](#)

4. Gestaltung

Von einer Fernsehdokumentation sind keine gestalterischen Überraschungen zu erwarten. Relativ klar in eine Reihe von Fallbeispielen gegliedert, setzt der Film mit Hilfe von Bildcollagen, Selbstaussagen der Beteiligten, Interviewfragen an Experten und Screenshots der vorgestellten Computerprogramme seine Aussagen in Szene. Ein in seinen Wertungen eher zurückhaltender Kommentar und leitmotivisch auftauchende Zeilen aus einem Popsong ("This is the next century...") sind weitere Gestaltungselemente.

> [Übersicht](#)

5. Interpretation

Der ursprüngliche Titel der Dokumentation lautete: "Hilfe mein - Tamagotchi ist krank! Von künstlichen Freunden und wirklicher Sehnsucht". Da inzwischen das Tamagotchi-Fieber bereits wieder abgeklungen ist, wurde auf den Aufhänger "Tamagotchi" verzichtet. Der jetzige Titel trifft genau das, worum es im Film geht und was er an verschiedenen Beispielen zu beschreiben und zu analysieren versucht: Elektronische Spiele und Figuren wandern in den Alltag ein und bestimmen die konkrete Lebensgestaltung mit. Er macht auch deutlich, daß es sich dabei um eine Entwicklung handelt, die immer "realistischere" Simulationswelten und elektronische Identifikationsfiguren hervorbringt und vermutet zu Recht, daß in Zukunft das Spielen am Computer einen entscheidenden Teil der Freizeitgestaltung ausmachen könnte.

Ohne die vorgestellten Spieler bloßstellen zu wollen, vermitteln die Beispiele den Eindruck, daß Computerspiele echte Bedürfnisse mit Surrogaten befriedigen: Julia hätte lieber ein wirkliches Tier, Ute will stabile Beziehungen ohne Enttäuschungen, Werner sucht die perfekte Frau und Anita möchte eine Umgebung, die sie nicht nervt. Das sind die wirklichen Sehnsüchte, die von den künstlichen, auf solche Bedürfnisse zugeschnittenen und gewissermaßen beherrschbaren "Freunden" erfüllt werden.

Nicht nur Kulturpessimisten befürchten, die elektronischen Realitäten könnten dazu führen, daß Menschen das Leben aus zweiter Hand der Wirklichkeit vorziehen und die künstlichen Freunde dazu benutzen, den Problemen des Lebens auszuweichen. Sherry Turkle schreibt in ihrem Buch "Die Wunschmaschine": "Wenn aus diesem Bereich eine Gefahr droht, so besteht sie nicht in der Geistlosigkeit des Spiels, sondern darin, daß Menschen sich in simulierten Welten verlieren. Unter bestimmten Umständen kommen sie an einen Punkt, an dem sie die simulierte der realen Welt vorziehen..." (Turkle, S.98).

Auf der anderen Seite handelt es sich bei den in Frage stehenden simulierten Welten und simulierten Personen (den sogenannten "Avartaren") um hochkomplexe und faszinierende Schöpfungen, die dem oft banalen, langweiligen und lästigen Alltag ernsthafte Konkurrenz machen. Sie können auch denjenigen faszinieren, der mit ihrer Hilfe nicht aktuelle Bedürfnisse zu befriedigen sucht, sondern in ihnen erste überzeugende Produkte der sich abzeichnenden Computerkultur sieht. Es ist offensichtlich, daß der Computer unsere herkömmlichen Konzepte von Identität, Intelligenz, Realität und Bewußtsein zunehmend in Frage stellt: "Unter dem Druck des Computers wird die Frage nach dem Geist im Verhältnis zur Maschine zu einem zentralen kulturellen Thema" (Turkle S. 388).

Eine dritte Dimension, die der Film anspricht, ist die wirtschaftliche Dimension der gegenwärtigen Entwicklung. Mit Computerspielen und Computerprogrammen kann man sehr viel Geld verdienen, vor allem, wenn man wie Aki Maita und Ian Livingston ein Gespür für die Bedürfnisse der Menschen hat. Aber man würde zu kurz greifen, reduzierte man das Phänomen der "künstlichen Freunde" auf bloße Geschäftemacherei.

Wenn der Film also vom "Angriff des Computers auf die Gefühle der Menschen"

spricht, so tut er das auf differenzierende Weise. Er sieht die Bedürfnisse der Menschen, die Faszination des Neuen, die rasante technische Entwicklung und die wirtschaftlichen Interessen in einem komplexen Wechselverhältnis, dessen Auswirkungen auf unser Alltagsleben und die Entwicklung der Gesellschaft offen sind.

> [Übersicht](#)

6. Einsatzmöglichkeiten

"Von künstlichen Freunden und wirklichen Sehnsüchten" zielt vor allem auf Erwachsene und da wiederum auf Eltern, deren Kinder sich mit Computerspielen beschäftigen. Für diese Gruppe von Erwachsenen, die oft nur wenige konkrete Kenntnisse über die Welt der Computerspiele besitzen, liefert er Anschauungsmaterial und Hintergrundinformation, ohne von vornherein die gängigen negativen Klischees zu bedienen.

Für Schüler und Jugendliche dürfte der Film eher uninteressant sein, da diese die Spiele in der Regel kennen und eine kritische Reflexion ihrer Alltagspraxis, zumindest auf der Ebene dieses Films, für sie kein Thema ist.

Diese Einschätzung steht einem gezielten Einsatz im Unterricht jedoch nicht entgegen, wenn es etwa darum geht, einen signifikanten Ausschnitt als Aufhänger für eine Unterrichtsstunde und eine Auseinandersetzung mit entsprechenden Themen zu verwenden.

> [Übersicht](#)

7. Ansätze zum Gespräch und didaktische Hinweise

"Von künstlichen Freunden und wirklicher Sehnsucht" kann in einer Reihe von Einsatzhorizonten genutzt werden. Zwar dürfte er Gruppen kaum polarisieren, aber dennoch gute Möglichkeiten bieten, ins Gespräch zu kommen:

a) Man verwendet ihn als reines Informationsmedium, etwa im Rahmen von Elternabenden, wenn keine Möglichkeit besteht, die Spiele direkt am Computer vorzustellen. Steht der Elternabend unter dem Motto, wie man den Spielekonsum von Kindern und Jugendlichen beurteilen soll, eignet sich Fallbeispiel "Matthias" besonders als Anschauungsmaterial.

b) Man verwendet ihn als Einstieg, um über die Entwicklung der Computerkultur und ihre denkbaren Konsequenzen zu diskutieren. Dann empfiehlt es sich allerdings, nur Ausschnitte einzusetzen (etwa die Statements von Matai oder Livingston) oder seine Aussagen im Anschluß thesenhaft zuzuspitzen.

c) Besteht die Möglichkeit, eines oder mehrere der genannten Spiele am Computer zu präsentieren, kann der Film als Einführung und Appetizer verwendet werden, mit dessen Hilfe der praktische Umgang mit einem der Spiele in einen größeren und interpretierenden Horizont gestellt werden kann.

> [Übersicht](#)

8. Materialien, Literatur

a) Die im Film vorgestellten Computerprogramme sind problemlos in Kaufhäusern und Fachgeschäften erhältlich. Oft dürfte auch ein Blick ins Kinderzimmer genügen, um sich ein anschauliches Bild von den Möglichkeiten der neuen Spielwelten zu machen. Probieren geht über studieren.

b) Über die Veränderungen, die durch die Computerkultur bewirkt werden, vor allem auch über die Reaktionen und Einschätzungen von Kindern informiert anschaulich und grundlegend Sherry Turkle: Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur. Reinbek bei Hamburg 1984. (Das Buch ist *nicht* veraltet). Leider ist derzeit aber nur Turkles neues Buch "Leben im Netz" lieferbar, bei dem der Schwerpunkt auf dem Internet liegt.

Umfassend und aktuell informiert das von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr Herausgegebene "Handbuch Medien: Computerspiele" (Bonn 1997) über alle denkbaren Aspekte der Problematik. Es ist bei der Bundeszentrale für politische Bildung zu beziehen.

c) Hintergrundmaterial jeder Art zu den angesprochenen Themen und Entwicklungen findet sich im Internet auf der Webseite Telepolis (<http://www.telepolis.de/tp/deutsch/default.htm>), etwa Christiane Schulzki-Haddoutis Artikel: "Vom Leben und Sterben der Cyber-Küken", der sich mit verschiedenen "digitalen Kuscheltieren" auseinandersetzt.

> [Übersicht](#)

Copyright: Katholisches Filmwerk Frankfurt ([KFW](#)) 1998