

Androiden und das Spiel mit der Wirklichkeit

Trendiges und Traditionelles auf der Nürnberger Spiel- warenmesse

Von Hans-Georg Soldat

In Homers »Ilias«, im 17. Gesang, kann man nachlesen, wie Thetis, die »silberfüßige Göttin«, den Schmiede-Gott Hephaistos aufsucht, um Waffen für ihren Sohn Achilleus im Kampf gegen die Troer zu erflehen. Sie findet ihn, »triefend vor Schweiß und eifrig beim Treiben der blasenden Bälge«. Er »schuf Dreifüße gerade an zwanzig, / Sie an die Mauer der herrlich errichteten Halle zu stellen. / Goldene Räder setzte er unten als Füße an jeden, / Dass sie von selber vermöchten zur Götterversammlung zu laufen. / Und von dort nach Hause zurück, ein Wunder zu schauen.« Nur ein paar Zeilen weiter tritt Hephaistos »hinkend zur Tür hinaus. Es unterstützten den Herrscher / Dienerinnen aus Gold, doch ähnlich lebenden Jungfrauen; / Ihre Brust belebte Verstand, auch Stärke und Stimme ...«

Wahrscheinlich ist dies der älteste dichterische Beleg für den Wunsch, Materie Leben einzuhauchen, ein Traum, der die Menschheit von Anbeginn begleitete. Homunkuli, Androiden, künstliche Menschen, beseelte Werkzeuge als gehorsame Diener. In den Sagen und Erzählungen aller Kulturen gibt es unzählige solcher Kunstwerke, angefangen von den fabelhaften Erfindungen des Dädalus und der hölzernen Taube des Archytas aus Tarent im vierten Jahrhundert vor Chr. (von der man vermutet, sie sei ein Kinderspielzeug gewesen) über die künstlichen, zwitschernden Vögel der Gärten in »Tausendundeine Nacht«, die Wasseruhren des Ktesibios bis hin zu den Automatentheatern des Heron von Alexandria. Unentschieden muss bleiben, was es mit den Spielzeug-Soldaten Kaiser Karls V. auf sich hatte oder den selbstbeweglichen silbernen Soldaten, die Ludwig XIV für seinen Sohn

in Nürnberg herstellen ließ. Besser informiert sind wir über den »Schachautomaten« van Kempelens, den kein geringerer als Edgar Allan Poe als Betrug entlarvte. Jacques Vaucansons »Flötenspieler«, seine »Ente« und der »Schäfer« mit Trommel und Pfeife werden sogar von Goethe beschrieben und Pierre Jaquet-Droz« »Schriftsteller«, seine berühmte »Musikerin« und »Der Zeichner« sind noch heute im schweizerischen Neuchâtel zu besichtigen: Wahre Wunderwerke der Kunstfertigkeit, bestaunt und angefeindet zugleich. Denn stets wurden solche künstlichen Gebilde in einen engen Zusammenhang mit dem Numinosen gebracht. In ihnen steckte ein Stück des Göttlichen, eingesperrt und dienstbar gemacht, ein unerträglicher Widerspruch.

Doch sind solche ehrfürchtigen Empfindungen aus früherer Zeit wirklich grundsätzlich von den durchaus zwiespältigen unterschieden, die einen angesichts des ungeschlachten Roboterhundes »I-Cybie« von Silverlit auf der Spielwarenmesse in Nürnberg beschleichen?

Wahrscheinlich ist eine entwicklungsgeschichtliche Betrachtungsweise nur möglich, wenn ein Gesamtüberblick zur Verfügung steht – wie eben auf dieser weltgrößten Schau von Spielen und Spielzeug. Über 100 000 qm Hallenfläche netto, fast 3000 Aussteller (davon gut die Hälfte aus dem Ausland), weit über 60 000 Neuheiten, das sind schon imponierende Zahlen. Es ist faszinierend, wie sich die Entwicklungslinie der Automaten in der Gegenwart mit mehreren anderen kreuzt und so in völlig neue Bereiche weist. Schließlich ist Spiel nichts anderes als Einübung des Lebens, Ab«arbeit«ung von Erfahrungen oder Aneignung neuer Fertigkeiten im Gewand des »noch nicht so ernst gemeinten«. Fast könnte es scheinen, als sei punktgenau mit dem magischen Datum 2000 eine neue Ära angebrochen – was natürlich nicht stimmt. Doch die allgemeine Richtung wird deutlicher.

Da gibt es etwa den »Storyteller« der Ravensburger, ein kleines putziges Männchen in Form eines gelben Buches, das Körper und Kopf zugleich darstellt, daran Arme und Beine. Wenn er fröhlich mit Kindern und anderen »Storyteller«-Freunden palavert oder gar zweistimmig singt, Tipps gibt für das Spiel am PC, Vokabeln einübt oder einfach nur stundenlang Geschichten erzählt – dann hat man dabei das

leicht unheimliche Gefühl, etwas Halblebendigem gegenüber zu stehen. Nicht weniger aufregend ist es, zu beobachten, wie die »Furbys« der Firma Hasbro – die jetzt Kinder bekommen haben, als »Furby Babies« werden sie angeboten – miteinander plappern. Hier kommt noch als zusätzliche Dimension die Science-Fiction hinzu, im Falle des Spielzeugs oft eine Unterkategorie der Fantasy mit ihrer Manipulation des Zaubersichen und Hexischen.

Künstliches Leben, künstliche Intelligenz: Es sind ungemein kraftvolle, weil tief verwurzelte, gleichsam archetypische Traditionen, die hier aufeinander treffen und gemeinsam eine neue Linie begründen. Wie selbstverständlich trägt sogar eher Abgelegenes zum spielerischen Gesamtkunstwerk bei: Etwa die Tatsache, dass sich Faschingskostüme zu verändern beginnen. Sie werden zunehmend beeinflusst von der angelsächsischen Halloween-Tradition einerseits und den Rollenspielen nach Art des »Schwarzen Auges« oder ganz einfach der Star-Wars-Serien andererseits. Auch das sind ja im Grunde nichts anderes als Fantasy-Geschichten, in denen die Magie völlig selbstverständlich zu Hause ist. Mehr und mehr überlagern sie die kontinentaleuropäische Märchentradition.

Neue Zaubersagen für Erwachsene? Kaum ein anderes Thema auf der diesjährigen Internationalen Spielwarenmesse in Nürnberg war so in aller Munde, wie der erstmals vor drei Jahren ausführlicher diskutierte Tatbestand, dass die Kindheit zunehmend kürzer wird. Es war, als sei Neil Postmans »Verschwinden der Kindheit« nicht vor siebzehn Jahren geschrieben worden, sondern eben erst jetzt. Sonderbarerweise zog niemand den Umkehrschluss – dass damit nämlich viel mehr Dinge, die bislang eher Erwachsenen zugehört waren, in den Bereich von Jugendlichen gelangen. Warum sollen sie weiterhin nach »Spielzeug« greifen, wenn Werkzeuge der Erwachsenen – wie ein PC – mindestens genau so viele spielerische Möglichkeiten eröffnen? Es verwundert nicht, dass solche Dinge weit oben auf der Wunschliste von Jugendlichen stehen.

Interaktives Spielzeug, vom intelligenten Lego-Baustein bis zur Puppe – das ist der ganz große Trend, ob es einem gefällt oder nicht.

Verstärkt wird diese Tendenz durch die immer noch wachsende Menge an Lizenzspielzeug, Spieldingen also, die berühmte Fernsehserien oder Comics vermarkten: die Walt Disney-Figuren als bekannteste, Pokémon, die Teletubbies oder Pumuckl. Schweden bemüht sich übrigens, in der EU ein Verbot von Fernsehwerbung für Kinder mit solchen Figuren durchzusetzen; gut gemeint, doch wahrscheinlich chancenlos. Der nächste Sympathieträger steht schon vor der Tür: Harry Potter, der Zauberlehrling aus den Büchern der britischen Autorin Joanne K. Rowling; sie erscheinen deutsch im Carlsen-Verlag, die Rechte an der Figur haben jedoch Warner Brothers – und die sind bereits handelseinig mit Steven Spielberg, wie man am Rande der Messe erfuhr. Es ist unschwer vorstellbar, welche Kampagne da im nächsten oder übernächsten Jahr auf uns zu kommt.

Aber natürlich ist das nicht alles. Während auf den Spitzenpositionen der Spielzeuge in Deutschland »Furby« und die interaktive Puppe von Zapf, »Baby Born«, sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen liefern und an dritter Stelle noch Figuren der Star-Wars-Serie rangieren, kommen dann bereits eine ganz normale Rutsche und das Kultspiel »Die Siedler von Catan« – auch dies freilich im Bannkreis der Fantasy und Science-Fiction angesiedelt. Es ist ein frommer Wunsch, wenn Beobachter aus der Tatsache, dass es mehr und mehr Spiele mit geschichtlichem Hintergrund gibt (sehenswert »Karl der Große« bei Winning Moves), schlussfolgern, das Interesse daran habe zugenommen. Solche Szenarien werden in der überwiegenden Zahl nicht als reale Historie wahrgenommen, sondern als ein weiteres Teilchen einer bunten Fantasy-Welt und ihrem Spiel mit virtuellen Realitäten.

Man wird es bedauern, aber vieles lieb Gewordene wird immer stärker in Nischen abgedrängt. Vielleicht noch recht große und komfortable, doch darauf sollte man sich nicht verlassen. Holzspielzeug – es wird nie aussterben, dafür ist das Material zu schön und zu kindgerecht. Immer wieder erstaunt, welch Reichtum an Formen und Funktionen aus einem bearbeiteten Stück Holz gewonnen werden kann. Der Deutsche Designpreis Holzspielzeug, vergeben von der Spielwarenindustrie und dem Designforum Nürnberg, gehört zu den sympathisch-

ten Preisen auf diesem Gebiet überhaupt. Der erste Preis ging diesmal an die Firma Habermas für einen Flaschenzug von Horst Dwinger. Oder die Kunstobjekte der Schweizer Firma Naef, von denen man sagen kann, dass sie sogar zum Spielen taugen; die wunderschönen Spielzeuge von Antal Kelle in Budapest, dessen winzige Firma »1234...TOYS« bereits 1997 mit ihrem »Schiefen Turm von Pisa« auf sich aufmerksam machte – er wird in Deutschland jetzt von der Firma Holler in München vertrieben, einem weiteren kleinen Unternehmen, das großartige, sehr nostalgische Spielzeuge im Angebot hat. Antal Kelle brachte dieses Jahr den Prototyp einer kunstvollen pyramidenförmigen Holzspirale mit und einen kleinen Baukasten aus Kunststoff, »Hommage G. Eiffel«, dessen einzelne filigranen Teile an die Stahlkonstruktionen von Gustave Eiffel, den Kristallpalast in London und den Westbahnhof in Budapest erinnern – Zeugnisse einer Industriekultur von Weltrang.

Noch seitenlang könnte so über Neuheiten berichtet werden, über die immer dreister werdende Produktpiraterie, die – von jetzt an allerdings nur noch alle zwei Jahre – während der Spielwarenmesse mit dem »Plagiarius TOY« bestraft wird, einem schwarzen Zwerg mit goldener Nase. Gleich zwei deutsche Firmen hatten den »Furby« nachgebaut; sie erhielten den ersten Preis zu gleichen Teilen. Der Spielmarkt wäre einer eingehenden Betrachtung wert, auch er lebt von der Interaktion – diesmal nicht mit scheinbelebten Gegenständen, sondern mit den anderen Spielern, ein todsicheres Erfolgsrezept. Das gute alte Mensch-ärgere-dich-nicht geht sogar in die dritte Dimension – ob das allerdings zukunftsfruchtig ist?

»Jedes Spiel ist eine Nachahmung des Ernstes ...«, schreibt Jean Paul in seiner Vorschule der Ästhetik. Wenn das auch für die Spielzeuge des Jahres 2000 zutreffen sollte, könnte einem etwas bange werden. Doch gerade diese Branche war bislang immer noch für Überraschungen gut.