

# Tamagotchis all over : Schreckgespenst für die Schule

Autor(en): **Grunder, Hans-Ulrich**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **86 (1999)**

Heft 1

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-525781>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## Tamagotchis all over – Schreckgespenst für die Schule

---

*David hat es sterben lassen. Kaltblütig zuerst. Dann emotionslos. Die Batterie in seinem Plasticgehäuse verbrauchte es damit, den Elfjährigen piepsend zu ermahnen, doch bitte Futter zu verabreichen, dann eindringlich aufzufordern, mit ihm zu spielen, endlich, nach energiezehrenden Versuchen, seine sinkende Aufmerksamkeit zu erringen. Stundenlang brannte es David das Wort «Bye!» ins Gemüt. Dann kam das Ende. Exitus. Ausgefiert. Stille. Das erste elektronische Spielzeug, das laut dem <Spiegel> «Fürsorge einklagt» (Nr. 43/1997, S. 144) war zum Engel geworden. Ein Angelgotchi, die reinkarnierte Version seines «Tamas», möchte David nicht kaufen.*

*Das elektronische Junghuhn war unverschämt geworden.*

Wie andere Kinder auch befahl ihn nach dem Abgang des Cyber-Kükens kein schlechtes Gewissen, hatte er doch liebevoll und sorgfältig, der Gebrauchsanweisung folgend, mittels Knopfdruck das Hühner-Leben gestartet, auf das erste Zeichen gewartet, sein «Tama» dann gefüttert, mit ihm gespielt, seine Umgebung beheizt, es schlafen gelegt, es von seinen Haufen befreit, mit Lektüre versorgt und ihm medizinische Hilfe ange-deihen lassen. Vier kleine Druckknöpfe hatten ausgereicht, es zu befriedigen. Aber das elektronische Junghuhn war unverschämt geworden. Insistierend hatte es aufbegehrt, ohne sich wirksam auflehnen zu können. Eindringlich verlangte es nach mehr. David schützte vor, keine Zeit zu haben. Das war ein Fehler. Fordernd hatte es auf ihn eingepiepst, bis es dem Jungen zu bunt wurde.

Wie funktionieren Tamagotchis? Wie Kinder? Nach den Vorgaben von Stimulus-Response? Nach Versuch und Irrtum?

---

### Ein Tamagotchi isst, aber trinkt es auch?

Dem Bandai-Leitfaden für Tamagotchi-Newcomer zufolge ist ein Tamagotchi ein virtuelles Haustier in einem Videospiegelgehäuse, das über eine Lebensdauer von etwa 30 Tagen von seinem Besitzer gepflegt werden muss. Die Pflege beinhaltet Füttern, mit ihm spielen, Medizin verabreichen die Reinigung des Käfigs. Diese Tätigkeiten erfolgen virtuell, also nur auf dem Bildschirm des Videospieles. Abschalten lässt sich das Tamagotchi nur, wenn die Stromversorgung, also die Verbindung zu den Batterien, unterbrochen wird. So hatte auch David sein künstliches Haustier vorübergehend stillgelegt. Es verblieb jedoch im aktuellen Entwicklungszustand. Mit Hilfe eines kleinen Schraubenziehers lässt sich die Abdeckplatte auf der Rückseite abschrauben, um die Batterien zu entfernen. Je nachdem, wie gut man das Haustier umsorge, entwickle es sich und wachse zu einer eigenen Persönlichkeit heran. Es gibt laut Bandai gutmütige, gepflegt aussehende, aber auch egozentrische und schlampige virtuelle Haustiere. Normalerweise kosten die Cyberlinge

im Laden knappe 30 Franken. Ganz besondere Plasteieier werden unter Sammlern bereits zu erheblich höheren Preisen gehandelt. Die virtuellen Hühner kann man in grossen Warenhäusern, Elektronikmärkten und Spielwarengeschäften kaufen. Auf die Frage, woran man ein japanisches Tamagotchi erkennen könne, antwortet die Herstellerin, auf dem Bildschirm japanischer Tamagotchis erschienen japanische Schriftzeichen: «Statt Toastbrot und Bonbons gibt es in Japan Reis und Kuchen.» Noch nie habe indessen jemand beobachtet, ob ein Tamagotchi etwas trinke.

---

### Die Sorge um andere ist virtuell

Nach dem ersten Schrecken der Erwachsenen, etwa der Lehrkräfte, dominiert derzeit schon wieder gelassener Umgang mit dem Phänomen. Die Kinder sind offenbar fähig, die digitalen Wesen von ihren echten Haustieren zu unterscheiden. Jede Verwechslungsgefahr sei ausgeschlossen, beteuern gewiefte Beobachter. Das Verhältnis der Kinder zu Tamagotchis scheint abgeklärter zu sein als die traditionell stark emotional besetzte Beziehung zu allfälligen echten Haustieren. Darum: Wer tamagotchi-süchtig sei, so die elfjährige Sonja, werde in ihrer Klasse ausgelacht. Sie fügt an: Nach einigen Tagen und Nächten des Fütterns, Streichelns, Stallausmistens und Strafens ihres Kunsttiers habe sie sich gelangweilt. Dieses Spielzeug scheint zuwenig freie Valenzen zu haben, denen man Phantasieaspekte abringen könnte. Darum geht wohl die Nachfrage im Spielzeugfachhandel zurück. Der Markt ist zudem übersättigt. Auch auf den Schulhöfen werden die Bildschirmtierchen weniger. Sind die Tamagotchis aber einmal out, haben sich die Kinder vom Angriff der Warenwelt auf ihre Persönlichkeit wieder erholt. Ihre Phantasie hat sich von einem dümmlichen, sie unterfordernden Gegenstand emanzipiert. Muss sich die Schule mit den Pixel-Tierchen befassen? Und: Was wäre zu tun angesichts der massenhaften Geburt eines Cyberpets, das die Sorge um andere ins virtuelle Reich abgeschoben hat? Was geschieht mit dem aufdringlichen Rundling, dessen virtuelles Leben menschliche Liebe und Hilfe, also Gefühle und Handeln existentiell zu benötigen scheint?

Lehrerinnen und Lehrer versuchen, *hinter* das Phänomen zu sehen. Auffällig sei, dass vor allem Mädchen zu Tamagotchi-Müttern werden, bemerken sie. Tamagotchis stören den Unterricht nicht in erster Linie des leisen Piepstons wegen, beobachten sie, sondern weil die Kinder emotional nicht beim Lerngegenstand seien. Darum gelte es, im Unterricht Regeln aufzustellen, wenn die Geräten *nicht* gleich konfisziert würden, folgern sie. Das bedeutet dann etwa: Störende Tamagotchis werden im Unterricht behandelt wie anderes Spielzeug – einsammeln und Rückgabe vor den nächsten Ferien.

Schulpädagogisch ratsam wäre die Bearbeitung der Ursachen (warum sprechen Kinder auf Tamagotchis an?), nicht ausschliesslich der Folgen (Tamagotchis in der Schule). Lehrkräfte könnten die Küken zudem exemplarisch in etwaige medienpädagogische Aktivitäten einbeziehen wie

*Kinder sind fähig, die digitalen Wesen von ihren echten Haustieren zu unterscheiden.*

andere Computerspiele. Im Zusammenhang mit ethischen Fragen wäre in Religion Geburt und Tod, in Gesellschaftskunde Vermarktung und Merchandising, in Deutsch Cyber-Texte und in Naturlehre Haustiere thematisierbar. Zur Idee des Einbezugs der Hühnchen in den medienpädagogischen, gesellschaftskundlichen, naturkundlichen oder religiösen Unterricht gehören ebenfalls die Hinweise auf die Vermarktungsmechanismen, die im Tamagotchi-Fall einige von anderen Beispielen abweichende Spezifika aufweisen.

Wenn das Tamagotchi ein Haustier sei, solle es gefälligst auch zuhause bleiben, meint dagegen ein Schulleiter lakonisch zur schulhausüberschwemmenden Flut durch Cyberhühner. Schliesslich sei es im Unterricht auch verboten, Hamster und Wellensittiche zu füttern. Solche Aussagen, pädagogischen Totschlägern gleich, können unter Tamagotchis den virtuellen Massentod anrichten: Während Schülerinnen und Schüler die Schulbank drücken, gehen zuhause die Platichühnchen ein. Nachdem sie vergeblich *digitale Snacks* ersehnt und einen *liebvollen Knopfdruck* erwartet haben, ersticken sie in ihren *Bits-Fäkalien*. Ihr greinendes Quäken bleibt ohne Reaktion. Zwar kommen die Kinder um sechs Stunden klüger nach Hause. Aber ihr Tamagotchi ist tot!

---

### Internet-Friedhöfe für ermordete Küken

Die Lösung solcher Probleme fiel vor wenigen Monaten noch anders aus als heute. Bereits sind in der Presse Abgesänge auf das Digi-Tier zu lesen. In den Klassenzimmern habe es sich ausgepiepst. Die Lehrkräfte hätten den Küken autoritär die Hälse abgedreht. Dies schein die Kinder überraschenderweise aber kaum zu stören. Die Grabinschriften auf den Friedhöfen im weltweiten Netz sprechen eine deutliche Sprache. Pamela: «Piepsie, Du warst nicht stossfest, Du warst nicht wasserdicht, Du warst nur lästig!» Oder Bodo: «Kurz war sein Leben. Gross war sein Hunger. Schnell war sein Tod!» 1337 Flaneure haben bei *Pullus' Tamagotchi Cemetery* im Internet innerhalb von zwei Wochen die Gräber besichtigt. Doch: Begraben ist das eine, Wiedergeburt das andere. So weiss Pieter Mahler, zwölf, was zu tun ist, wenn sein Elektronikhuhn stirbt: «Man muss fünf Minuten warten, dann geht es wieder. Dann hat es aber erst mal Null Fressen, Null Trinken, Null Fröhlichkeit.» Oder Patrizia, elf, die offensichtlich emotional sehr engagiert ihr Tamagotchi im Internet-Friedhof bestattet hat. Anstatt ihn zu pflegen, liess sie den Cyberling verkümmern. Die zynischen Internet-Ratgeber hatten ihr den effizienten Weg gewiesen: «Gib ihm Futter, wenn es Liebe will». Damit hatte sie es gefühlsmässig ausgehungert. Die dominierende Präsenz des virtuellen Huhns hatte Patrizia aggressiv gemacht und das anfänglich emotionale Engagement in vehementen Hass verwandelt. Der folgerichtige Schritt: «I killed my Tamagotchi» – eine Selbstbezeichnung, die im Internet-Friedhof für Küken zu Dutzenden anzutreffen ist. Heute können im übrigen alle entsprechend ihrer Konfession ihr Tamagotchi begraben, nachdem vor Monaten schon der erste Internet-Todesanger von buddhistischen Mönchen des japanischen Kanon-in-Tempels eröffnet worden war. Im Normalfall aber endet das Tamagotchi im Mülleimer.

«I killed my Tamagotchi» – eine Selbstbezeichnung, die im Internet-Friedhof zu Dutzenden anzutreffen ist.

Die Müllabfuhr rät dem umweltbewussten Elektrotierhalter, die Herzen der Cybers, die Knopf-Batterien, in die Schadstoffsammlung zu geben. Das Restplastic kommt dorthin, wo auch Zahnbürsten landen.

*Im Normalfall endet das Tamagotchi im Mülleimer.*

---

### **Digi-Mon, Angelgotchi und das Nano-Baby**

Der Spielzeugkonzern Bandai hat der Tamagotchi-Erfinderin Maita, einer gescheiterten Grundschullehrer-Studentin, einiges zu verdanken. Am 23.11.1996 hatte die Firma das Tamagotchi auf den Markt geworfen. Der japanische Spielzeughersteller produziert ausserdem Comics und Fernsehserien sowie die Macho- und Brutalotruppe der «Power Rangers». Bis Ende 1997 sind weltweit 35 Millionen Plasticeier verkauft worden. In Deutschland gingen zwei Millionen Digi-Hühnchen über den Ladentisch. Bereits gibt es Varianten:

- «Digi-Mon», das saurierähnliche Monster, soll ältere Jungen anziehen, weil man es mit harter Hand trainieren muss. Kommt es zum Zweikampf zwischen aggressiven «Digi-Mons», werden die Bestien ganz einfach ineinandergesteckt. Anschliessend muss man die kampf-erlahmten Monster wieder aufpäppeln.
- Wem das herkömmliche Tamagotchi trotz aller Zuwendung eingeht, der tröste sich künftig mit dem «Angelgotchi». Als kleiner, weisser Engel ist das verendete Cyber-Küken auf die Welt zurückgekehrt. Von vielen Haltern wird auch es liebevoll gepflegt. Zwischen dem Tamagotchi und dem Angelgotchi aber gibt es keinen Zusammenhang. Reincarnation stopped.
- Bislang ist eine Sache aber noch umstritten: Die Einführung von «Tamagotchi-Breeding», der Tamagotchi-Aufzucht. Die Zeugung virtuellen Nachwuchses durch Zusammenstecken potentieller Virtual-Eltern begrenzt im pruden Amerika die japanischen Verkaufsinteressen. Die Kampagne «No Sex-Tamagotchis» ist angelaufen.

Inzwischen gibt es bereits Plagiate und Logoklau. Wer will, kann sich derzeit einen ganzen Zoo zulegen – mit Delphinen, Dinosauriern, Hunden und Katzen. Die Firma Playmate vertreibt das «Nano-Baby». Der erschwerende Umweg über die Tiergestalt ist hier unnötig. Das «Nano-Baby» sieht aus wie ein kleiner Mensch.

---

### **Beziehungen auf einen Knopfdruck verringert**

Ein Plasticei scheidet die Geister. Sind die einen dem Cyber-Küken verfallen, erachten es andere als das Signum einer seelenlosen Computerwelt. Einmal mehr üben kulturpessimistische Sittenrichter ätzende Kritik. Jean Baudrillard zitierend, vermuten sie im Elektrowinzling einen Beleg für Baudrillards «perfektes Verbrechen» – die «Ermordung der Wirklichkeit durch die Simulation». Die modernen Adepten einer Cyberzukunft sehen das anders: Kinder sollen so früh wie möglich auf den Zug nach Cyber-City aufspringen können. Wer nicht schon als Heranwachsender auch emotional richtig klicke, habe den Weg in den weltweiten Paradiesgarten der Kommunikation verloren. Im übrigen stärke das Spiel mit dem fiependen Ei das Verantwortungsbewusstsein, fügen die Cyberfreaks optimistisch an. Dass der elektronische Hühnerersatz aber nicht als sittliche Anstalt gewertet werden kann, zeigen die Erfah-

rungen mit dem Tamagotchi in Japan (vgl. «Der Spiegel», Nr. 43/1997, S. 145): «Die Verbreitung elektronischer Spiele ist schuld, dass Japans Kinder aufhören, in der Gruppe zu spielen», beklagt der Pädagoge Masashi Fukuya von der Universität Shizuoka. Das Tamagotchi gerät ins Visier: es bagatellisiert den Tod. Doch dem Digitier die ganze Last dieser Bagatellisierung aufzuladen, wäre ungerecht. Andererseits gehen einige Staaten bereits gegen das Küken vor. Chinas, Südkoreas und Singapurs Politiker befürchten das Ende jeglicher patriotischer Erziehung, weil Kinder und Jugendliche ihren Cybertierchen hörig seien. Die Folge: Tamagotchis erhalten Schulverbot im computerfreundlichen Asien. Radikale Pessimisten beklagen permanent die geniale Perfidie der Erfindung: Tamagotchis karikieren den Versuch der Menschen, Beziehungen auf einen Begriff zu bekommen, indem sie diese brutal vereinfachend auf einen Knopf verringern. Machbarkeit werde überschätzt, wird angefügt. Die kleinen Knöpfchendrücker glichen Fratzen moderner Eltern, die ihre Kinder sklavisch umschwirren, um auf den minimalisten Wunsch des dominanten Kleinen zu reagieren. Tamagotchis, so die These, verleiten bereits im Kindesalter zur pädagogischen Unhaltung, der *overprotection*. In der Treatment-Vorgabe für Tamagotchis finden Liebe, Zufriedenheit und Glück nur Platz, wenn sie in Reiz-Reaktions-Schemata zerlegt werden, monieren die Kritiker. Behaviorismus pur, erkennen sie – im Küken schlägt eine Blackbox als Herz. Skinner ante portas.

Die Fronten eines immer wieder neu angeheizten Disputes sind gezogen. Die Kontroverse entsteht, wenn ein erklärermassen «neues Medium» verbreitet wird. Bereits die Anfänge seines Aufkommens werden kritisch beäugt. Falls das «neue Medium» publikumsrelevant wird, sich also ausbreitet – ob stetig oder explosionsartig, ist irrelevant –, treten die Kontrahenten auf den Plan. Obwohl Tamagotchis kein «neues Medium» darstellen, haben es sich Gegner und Befürworter nicht nehmen lassen, die altbekannten Demarkationslinien einmal mehr zu ziehen. Es geht um den Kampf zwischen Bewahrpädagogen und Modernisten. Ihr Streitobjekt sind die Kinder. Ihre Sorge ist zukunftsgerichtet. Ihre Befürchtung ist der Untergang der zivilisierten Welt. Ihre Waffen sind häufig vorgespiegelte Behauptungen, die jeder Basis entbehren. Beide Seiten unterschlagen jedoch nur zu gerne die Betroffenen. Sprechen die einen den Kindern den vernünftigen Umgang mit dem «neuen Medium» rundweg ab, erachten sie andere als durchaus fähig, aktiv handelnd, zielgerichtet und bedürfnisorientiert damit umzugehen.

*Der Streit könnte im 18. Jahrhundert einen seiner ersten Höhepunkte erfahren haben.*

Exemplarisch: Der Streit könnte im 18. Jahrhundert einen seiner ersten Höhepunkte erfahren haben, als der besorgte Philanthrop und Pädagoge C. G. Salzmann vor dem Lesen gewarnt hat: Lektüre mache dumm und faul. Sie verführe zum verweichlichten, phantasierenden und abschweifendem Leben. Die Frauen vergäßen dadurch das Arbeiten und gerieten auf ihnen nicht zuträgliche Gedanken. Die Kinder kämen ins realitätsferne Phantasieren. Als ausgangs des 19. Jahrhunderts die Groschenromane aufgekommen sind, waren die Pädagogen und Erzieher

mit dem Hinweis von der Verlüderung der Lesekultur schnell zur Hand. Gegen «Schmutz und Schund» reklamierten sie aufbauende Lektüre – das gute Buch. Auch das Telefon wurde von ihnen verteufelt: Man gerate von der Arbeit ab, verliere sich in Einzelheiten und Unwichtigem, plaudere und tratsche zu lange (insbesondere die Frauen), und die sozialen Beziehungen würden eingeebnet. Vor dem Kino, bereits vor den Nickleodeons warnten die Pädagogen mit ernsten Worten: es fördere die Unsittlichkeit und den Müssiggang, erhöhe die Kriminalitätsrate und mache auch die Kinder zu Voyeuren. Das Radio erschien ihnen später als Teufelswerkzeug: Sie rieten vor zu langem Hören ab, denn solches verursache Schläfrigkeit und Aufsässigkeit. Es fördere Rückgratverkrümmungen, wurde gewarnt. Dann das Fernsehen, schliesslich die Videofilme und nun der Computer: Wiederum erahnen Pädagogen das Verkümmern der Soziabilität, befürchten unendlichen Kommunikationsverlust, sehen Kinder süchtig werden und berichten – wie dies immer so war in der Geschichte der Medienerziehung – von beklagenswerten Extremfällen, die sie sorglos als Durchschnitt heranziehen. Stereotyp agieren Pädagogik und Schulpädagogik beim Aufkommen eines «neuen Mediums» seit Jahrzehnten ähnlich: sie verunglimpfen die Phänomene, ohne die Symptome zu bearbeiten oder bearbeiten zu können.

*Das Radio fördere Rückgratverkrümmungen, wurde gewarnt.*

---

### **Wer hat ein Tamagotchi?**

Die Kinder einer Berner Primarschule (1.–6. Klasse) sind über Tamagotchis befragt worden. Neben der Klassenstufe und der Anzahl Kinder pro Klasse wurde die Zahl der Mädchen und Jungen erfragt. Durch Handaufstrecken sollten die Kinder den Besitz eines Kükens anzeigen. Im übrigen eruierten die Lehrkräfte jene Zahl von Kindern, die ein Cyber-Tier zur Schule bringen sowie jene Zahl der Kinder, die sich im Unterricht mit ihm beschäftigen (vgl. Tabelle S. 18).

Die Lehrkräfte sind das *Phänomen Tamagotchi* ganz offenkundig pragmatisch angegangen. Sie deuten die Cyber-Küken als Spielzeuge. Da im Unterricht nicht gespielt wird, haben sie das Spielzeug verboten. Andere haben das Digitier anlässlich eines Elternabends thematisiert, was den Druck auf Schule und Unterricht offensichtlich verringert haben muss.

Bei der Befragung fällt im übrigen auf, dass rund ein Drittel der Kinder Tamagotchis besitzen. Die Plastikküken sind allerdings nicht vorwiegend Mädchenspielzeuge: Es sind die kleineren Jungen und die grösseren Mädchen, welche Tamagotchis besitzen und sie in die Schule nehmen. Kann sich ein grösserer Junge ein Tamagotchi aus Prestige Gründen nicht mehr leisten? Interessiert sich ein kleines Mädchen noch nicht für elektronisches Spielzeug?

Am dichtesten sind die Tamagotchis bei den Viertklässlern vertreten, währenddem bei vorsichtiger Extrapolation die Zahl der Tamagotchi-besitzerinnen und -besitzer unter den Sechstklässlern abnimmt.

Tabelle: Grundschule einer Agglomerationsgemeinde der Stadt Bern (1.–6. Klasse)  
(372 Kinder, 112 Tamagotchis = 30%)

Klasse	Alter der Kinder (Jahre)	Anzahl Kinder	Anzahl Mädchen	Anzahl Jungen	besitzt ein Tamagotchi (Total (J/M))	Bringt das Tamagotchi in die Schule (Total: (J/M))	Beschäftigt sich im Unterricht (J/M)	Tamagotchi Besitzende (in % der Kinder pro Klasse)
<b>Einschulungsklasse</b>	6–7	10	3	7	3 (3/0)	2 (2/0)	0/0	30
<b>Kleinkl. D</b>								
<b>(2j)</b>	7	12	2	10	4 (4/0)	0 (0/0)	0/0	33
<b>1. Klasse</b>	6–7	20	11	9	7 (2/5)	1 (0/1)	0/0	35
<b>1. Klasse</b>	6–7	19	8	11	2 (1/1)	0 (0/0)	0/0	10
<b>1. Klasse</b>	6–7	16	7	9	1 (1/0)	0 (0/0)	0/0	6
<b>2. Klasse</b>	7–8	22	12	10	7 (2/5)	1 (0/1)	0/0	32
<b>2. Klasse</b>	7–8	22	11	11	11 (7/4)	0 (0/0) <sup>1</sup>	0/0	50
<b>3. Klasse</b>	8–9	22	9	13	3 (3/0)	0 (0/0) <sup>2</sup>	0/0 <sup>3</sup>	13
<b>3. Klasse</b>	8–9	21	9	12	7 (5/2)	4 (3/1)	1/0 <sup>4</sup>	33
<b>3. Klasse</b>	8–9	21	8	13	3 (3/0)	3 (3/0)	1/0	14
<b>4. Klasse</b>	9–10	17	8	9	4 (3/1) <sup>5</sup>	0 (0/0)	0/0	23
<b>4. Klasse</b>	9–10	18	8	10	8 (2/6)	8 (2/6)	0/0	44
<b>4. Klasse</b>	9–10	17	8	9	9 (3/6) <sup>6</sup>	0 (0/0) <sup>7</sup>	0/0	53
<b>4. Klasse</b>	9–10	18	10	8	9 (2/7)	0 (0/0) <sup>8</sup>	0/0	50
<b>5. Klasse</b>	10–11	22	8	14	8 (5/3)	0 (0/0) <sup>9</sup>	0/0	36
<b>5. Klasse</b>	10–11	22	9	13	8 (4/4) <sup>10</sup>	0 (0/0)	0/0	36
<b>6. Klasse</b>	11–12	23	14	9	3 (1/2)	0 (0/0)	0/0	13
<b>6. Klasse</b>	11–12	22	13	9	6 (3/3)	0 (0/0)	0/0	27
<b>6. Klasse</b>	11–12	23	13	10	10 (7/3)	9 (7/2)	6/0 <sup>11</sup>	43
<b>Kleinkl. B</b>								
<b>(3./6.)</b>	8-9/1–12	5	3	2	2	0	0 <sup>12</sup>	40

<sup>1</sup> Anmerkung der Lehrerin: «Ist strikte untersagt».

<sup>2</sup> Anmerkung der Lehrerin: «Habe die Tamagotchis am Elternabend thematisiert. Seither habe ich keines mehr gesehen.»

<sup>3</sup> Anmerkung der Lehrerin: «Ich habe das Spielen während des Unterrichts verboten.»

<sup>4</sup> Anmerkung der Lehrkraft: «Diese Angaben sind beschönigt.»

<sup>5</sup> Anmerkung der Lehrkraft: «Die Mode scheint vorbei zu sein.»

<sup>6</sup> Anmerkung der Lehrkraft: «Das Interesse der Schüler hat stark nachgelassen.»

<sup>7</sup> Anmerkung der Lehrkraft: «Ich habe das Benützen in der Schule verboten.»

<sup>8</sup> Anmerkung der Lehrkraft: «In meiner Klasse nicht erlaubt.»

<sup>9</sup> Anmerkung der Lehrkraft: «Die Tamagotchis sind nach Absprache mit den Eltern in der Schule verboten.»

<sup>10</sup> Anmerkung der Lehrkraft: «Früher, vor 8 Monaten, hatten 15 Kinder ein Tamagotchi. 7 «wurden gestorben» oder verschenkt/verkauft. Das Thema wurde am Elternabend zur Sprache gebracht. Seither habe ich keines mehr gesehen. Z.T. werden sie von den Müttern «gehütet und versorgt» (anscheinend geht es hier wie bei den Haustieren).

<sup>11</sup> Anmerkung der Lehrkraft: «Sie beschäftigen sich rein gedanklich damit, da ich sie morgens einsammle – auf die Gefahr hin, dass sie verr....»

<sup>12</sup> Anmerkung der Lehrkraft: «Wie kann ein Kind menschliche Wärme von einem Computer erhalten?»



---

### Tamagotchis, aber keine Pädagotchis

Die Schule wurde in westeuropäischen Ländern von der Tamagotchiwelle unvorbereitet heimgesucht wie dies bereits bei den Nintendospiele und den Videofilmen der Fall war. Die Reaktionen der Lehrkräfte reichen heute von strikten Verboten über tolerierende Duldung bis zur aktiven Auseinandersetzung mit den Hühnern. In der Regel ist aber zunächst Ablehnung, allenfalls produktive Langsamkeit kennzeichnend für den Umgang mit tamagotchi-pflegenden Kindern.

- Tamagotchis sind keine Geschicklichkeitsspiele. Sie verlangen nicht Geschicklichkeit wie andere Computerspiele, sondern greifen direkt und fordernd in das Leben der Kinder ein.
- Tamagotchis missionieren – in bezeichnender Weise niedlicher Manner – insbesondere die älteren Mädchen. Diese haben sich bisher den elektronischen Medien eher ferngehalten. Mag sein, dass ihre charakteristische Schwellenangst, sich mit Computern zu befassen, dank dem Pixel-Wesen sinkt.
- Für Pädagogen muss bedrohlich wirken, wenn dann im Umgang mit den Küken die Differenz zwischen Realität und Halluzination verschwimmt. Denn: Das Tamagotchi spiegelt die Illusion, perfekte Kinder seien machbar. Tamagotchis gaukeln vor, dass sich Lebewesen allein aufgrund der Wahl des richtigen Knopfes zur richtigen Zeit richtig entwickeln.
- Im übrigen setzt das Tamagotchi anstelle der sozialen Beziehungen die Funktion, in Gang gesetzt durch den Druckknopf.

Tamagotchis dürfen demzufolge nicht problemlos und leichthin, also gleichermassen unter der Hand zu «Pädagotchis» werden. Schulpädagogisch empfiehlt sich weniger der duldend-passive als der offensiv-direkte Weg der Auseinandersetzung: Wenn Beschäftigung mit dem Thema, dann öffentlich, unterrichts- und klassenwirksam. Zunächst erscheint es richtig, das Küken zu verbieten. Dies ermöglicht Distanz. Allerdings sollten sich Lehrkräfte gemeinsam mit den Kindern – im nun gewonnenen emotionalen, piepfreien Raum – und mit Hilfe der erreichten gefühlsmässigen Distanz, vom Phänomen ab- und den Symptomen zuwenden können. Die Beschäftigung mit Tamagotchis erscheint in dieser Perspektive als Signal. Man muss es aufnehmen und bearbeiten. Insofern stellt das Phänomen Tamagotchi weniger einen schulischen Lerninhalt als ein schulpädagogisch relevantes Phänomen dar, das im Verein mit anderen – gleichgelagerten Phänomenen – auf seine Symptomatik hin untersucht werden sollte.

*Zunächst erscheint es richtig, das Küken zu verbieten. Dies ermöglicht Distanz.*

Dass die Gerätchen aussterben werden, scheint kaum ein Jahr nach ihrem Auftauchen klar. Aber es werden neue, elaboriertere kommen, auf die ebenfalls Gefühle projiziert werden können. So geistert «Fin-Fin», ein freundlicheres und zugleich eigensinnigeres Phantasiewesen aus dem Hause Fujitsu weltweit bereits drei Millionen mal auf den Bildschirmen herum. FinFins nur noch zweidimensionale elektronische Eloquenz übertrifft jene der Pixel-Amöbe Tamagotchi um ein Vielfaches.

### **Gebrauchsanleitung für Cyber-Hühnchen**

«Hitorikko ist Ihr elektronisches Haustier. Wenn Sie sich um ihn kümmern, wächst er gesund und glücklich auf. Vernachlässigen Sie ihn, so stirbt er. Füttern Sie ihn, halten Sie seinen Platz sauber, lehren und disziplinieren Sie ihn. Sehen Sie ihn heranwachsen. Wenn Sie sich nicht von Beginn an um ihn kümmern, geraten sowohl Sie als auch ihr elektronisches Haustier in Schwierigkeiten. Achten Sie auf Warnsignale, Hitorikko wird Ihnen mitteilen, wenn er hungrig ist, gelangweilt oder krank.» (Gebrauchsanleitung für «Hitorikko – Das Spiel virtuellen Lebens»).

«Sobald Ihr Haustier geschlüpft ist, wird es Sie durch Piepen wissen lassen, dass es hungrig ist. Zum Füttern: 1. Auswahl-Knopf (A) drücken bis Futter-Symbol erscheint. Mit Bestätigungs-Knopf (B) bestätigen. Nun wählen Sie anhand des Auswahl-Knopfes (A) entweder eine ganze Mahlzeit oder nur Snack. Bestätigen Sie die gewünschte Nahrung mit Bestätigungsknopf (B).» (Gebrauchsanleitung für «Hitorikko – Das Spiel virtuellen Lebens»).

---

### **Internet**

Bandai: <http://www.bandai.co.jp> (japanisch); <http://www.bandai.com/release.html> (englisch); <http://www.bandai.de> (deutsch)  
J. Bates, The World of Oz, (<http://www.heise.de/tp/deutsch/special/vag/6045/1.html>)  
Bayerische Tamagotchi Web-Site, <http://www.citypilot.com/index.htm>  
Iko, K., Das japanische Virtual Idol (<http://www.heise.de/tp/deutsch/special/vag/6043/1.html>)  
P. Maes, Künstliches Leben für die Unterhaltung(<http://www.heise.de/tp/deutsch/special/vag/6041/1.html>)  
Meta-Gotchi (internet-links zum Thema «Tamagotchi»), <http://www.Dept.English.upenn.edu/>  
Regionales Rechenzentrum für Niedersachsen (RRZN): [www.tamagotchi.de](http://www.tamagotchi.de)  
C. Schulzki-Haddouti, Tamagotchi reinkarniert (<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1281/1.html>)  
Tamagotchi-Friedhof, <http://www.geocities.com/tokio/flats/6337/dstart.html>  
Tamagotchi-Tierarzt, <http://members.aol.com/jdean28686/tamavet.html>