

Küken

How to Tamagotchi

Raphaela Gilles und Sandra Abmann

1. Einleitung

»Aber das elektronische Junghuhn war unverschämt geworden. Insistierend hatte es aufbegehrt, ohne sich wirksam auflehnen zu können. Eindringlich verlangte es nach mehr. Ich schützte vor, keine Zeit zu haben. Das war ein Fehler. Fordernd hatte es auf mich eingepiepst. Mir wurde es zu bunt. Gezielt ist es ausgezehrt. Sein vorwurfsvolles Ende schien mein Glück. Aber da war der reset-Knopf. Unschlüssig habe ich ihn insgesamt zweimal betätigt. Alles von vorn. Mit demselben Ergebnis. So funktionieren Tamagotchis.«¹

Das Zitat beschreibt die ambivalente, durch Emotionen aufgeladene Haltung des Autors hinsichtlich seines Tamagotchis. Das Tier schreit nach Aufmerksamkeit und bedient sich dabei visueller sowie auditiver Möglichkeiten, um die eigenen Bedürfnisse zu artikulieren. Grunder reagiert vorerst empört, scheint durch gezieltes Vernachlässigen eine Distanz zwischen sich und dem »Cyber-Küken« aufbauen zu wollen.² Doch die Freude über den vermeintlich emotionalen Abstand währt nicht lange. Letztlich kann der Autor der Versuchung nicht widerstehen, das Tamagotchi noch zwei weitere Male durch den *reset-Knopf* zu neuem Leben zu erwecken. Die Gründe für diese Handlung bleiben ungeklärt. Die Emotionalität, mit denen Spieler*innen dem Tamagotchi im Laufe der Zeit begegnen, beschreibt auch Lee: »I was devastated. I shook her little egg, calling her name. I blamed her for being too demanding. I blamed myself for being too lazy. I felt bad and sad.«³ Der Tod des Tamagotchis tangiert das eigene Gewissen und führt sogar zu Schuldgefühlen, die sich mitunter aus der Zuschreibung eigener Faulheit speisen. O'Rourke spannt die Ambivalenz des menschlichen Verhaltens in diesem Kontext zwischen den Polen onto-

1 Grunder, Hans-Ulrich (1998): »Herausforderung Tamagotchi. Fragen, Thesen und Perspektiven für die (Schul)Pädagogik«, in: Medien + Erziehung 42, S. 158–164, hier S. 158.

2 Ebd.

3 Lee, Susan (1997): »Virtual love«, in: Forbes 160, S. 264.

logischer und emotionaler Wahrnehmung auf: Es handle sich um ein Plastikei, das Spieler*innen aufgrund seiner materiellen Existenz nicht tangieren solle, dennoch lasse sich das Unwohlsein, das Tamagotchi sterben zu lassen, nicht von der Hand weisen.⁴ Letztlich ist das Tamagotchi dazu fähig, Gefühle hervorzurufen, weist also ein »hohes affizierendes Potenzial« auf.⁵

Der vorliegende Beitrag richtet den Blick auf das Küken als virtuelles Haustier in Form des 1996 in Japan entwickelten und sich nach wie vor hoher Beliebtheit erfreuenden Tamagotchis aus medienpädagogischer Perspektive. Hintergrund für diese Produktentwicklung war der Wunsch junger Heranwachsender, ein Haustier zu besitzen, was aufgrund der engen Wohnsituation und des hektischen Alltags in Japan nicht leicht realisierbar war.⁶ Das Spielzeug zeichnet sich optisch durch ein eiförmiges Gehäuse aus, das mit einem kleinen Display und drei Knöpfen ausgestattet ist, während es mit einem Lebenszyklus des virtuellen Haustiers von ca. zwei Wochen eine hohe Kurzlebigkeit aufweist.⁷ Es richtete sich ursprünglich an Kinder, vorrangig Mädchen, ab acht Jahren, breitete sich jedoch schnell auch auf andere Altersklassen und auch Jungen aus.⁸ Das Tamagotchi entwickelte sich zu einem globalen Phänomen, das mehrere Bereiche des alltäglichen Lebens durchdrang: 1999 wurden weltweit über 30 Millionen Käufe registriert. Grunder bezeichnet die Ausbreitung des Tamagotchis in diesem Kontext als »Epidemie«.⁹ In Schulen wurden Tamagotchis entweder verboten oder bewusst im Schulunterricht thematisiert.¹⁰ Der Spiegel behauptete sogar, das Tamagotchi sei ein »Angriff auf die Lebensrealität«.¹¹ Selbst die religiöse Lebenswelt sah sich mit dem Tamagotchi konfrontiert,

4 Vgl. O'Rourke, Annie (1998): »Caring about virtual pets: An Ethical Interpretation of Tamagotchi«, in: *Animal Issues* 2, S. 1–20, hier S. 5.

5 Schloots, Franziska (2022): »Die Tamagotchisierung des Selbst. Zur Anschaulichkeit von animierten Körperdaten«, in: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* 12, S. 65–77, hier S. 65. In Kapitel 3 des Beitrags wird noch einmal stärker auf die affektive Komponente Bezug genommen. Verwiesen werden soll an dieser Stelle bspw. auf die Existenz virtueller Friedhöfe zum Umgang mit Trauer oder sogenannter »Tamagotchi-Sitter«, die besorgten Besitzer*innen eine Anlaufstelle für die temporäre Pflege ihrer Tamagotchis bieten.

6 Vgl. Bloch, Linda-Renée/Lemish, Dafna (1999): »Disposable love: The rise and fall of a virtual pet«, in: *New media & society* 1, S. 283–303, hier S. 287.

7 Vgl. O'Rourke: *Caring about virtual pets*, S. 9.

8 Vgl. Schäfer, Alfred/Thompson, Christiane (2014): »Spiel – eine Einleitung«, in: Alfred Schäfer/Christiane Thompson (Hg.), *Spiel*, Leiden: Brill, Schöningh, S. 7–33, hier S. 7.

9 Grunder: *Herausforderung Tamagotchi*, S. 161.

10 Vgl. ebd.

11 Von Festenberg, Nikolaus/Thimm, Katja (1997): »Perversion im klassischen Sinne. Interview mit dem Hamburger Psychoanalytiker Professor Peter Kastner über die Gefährdung für die seelische Entwicklung von Kindern beim Spielen mit Tamagotchis«, in: *spiegel.de* (10.1997). Online unter: <https://www.spiegel.de/panorama/tod-am-vormittag-a-e1e8661c-0002-0001-0000-000008805523> (letzter Zugriff: 18.12.2023).

sodass an speziellen Feiertagen durch religiöse Gemeinschaften ein Spielverbot ausgesprochen wurde.¹² Das Tamagotchi hatte insgesamt eine »prägende Wirkung auf die aufkommende digitale Gesellschaft« und sorgte auch im Wissenschaftskontext, z.B. unter Soziolog*innen, Pädagog*innen oder Psycholog*innen, für regen Diskussionsbedarf.¹³ Der Hype um das Tamagotchi fand jedoch zügig ein Ende. Mehrere Autor*innen bezeichnen das Produkt als Modeerscheinung, deren »meteoric rise« und »phenomenal crash« als einzigartig eingeschätzt wird.¹⁴ 2017 wurde eine Neuauflage des Tamagotchis eingeführt, die jedoch nicht an den ursprünglichen Erfolg anknüpfen konnte.¹⁵ Mittlerweile wird die Anzahl der verkauften Versionen auf über 85 Millionen geschätzt, Raubkopien exklusive.¹⁶

Die bisherigen Skizzierungen verdeutlichen die zwischen Mensch und Spielzeug vorhandene »komplexe Gefühlslage« und verweisen auf diverse Strategien im Umgang mit dem Tamagotchi.¹⁷ An der Schnittstelle von Medien und Animal Studies beschreibt Schluchter mehrere Gegenstandsbereiche wie Texte, Orte und touristische Attraktionen, Ereignisse oder Praktiken, die sich in der Synthese beider Felder realisieren.¹⁸ Da die Thematisierung von Tieren und dem Umgang mit eben diesen ein erziehungswissenschaftliches Desiderat darstellt, fokussiert sich dieser Beitrag auf Praktiken, die sich zwischen Spieler*innen und ihrem Tamagotchi ereignen.¹⁹ Dazu wird eine Einordnung der Mensch-Tier-Beziehung aus pädagogisch-anthropologischer und soziologischer Perspektive vorgenommen (siehe 2.), um anschließend auf virtuelle Haustiere und im Speziellen auf das Tamagotchi

12 Vgl. Bloch/Lemish: Disposable love, S. 298.

13 Richard, Birgit (2019): »Technologie. Tamagotchi für immer«, in: POP. Kultur & Kritik, S. 10–17, hier S. 10.

14 Bloch/Lemish: Disposable love, S. 285f.

15 Vgl. Richard: Technologie, S. 10.

16 Vgl. Lill, Felix (2021): »Das Piepsen endet nie: Zum 25. Geburtstag gibt es eine Tamagotchi-Sonderversion«, in: augsburger-allgemeine.de (11.2021). Online unter: <https://www.augsburger-allgemeine.de/panorama/Tamagotchi-Das-Piepsen-endet-nie-Zum-25-Geburtstag-gibt-es-eine-Tamagotchi-Sonderversion-id61148426.html> (letzter Zugriff: 10.12.2023).

17 Feldkamp, Anne (2022): »25 Jahre Tamagotchi: Stirb langsam«, in: derstandard.de (06.2023). Online unter: <https://www.derstandard.de/story/2000136465793/25-jahre-tamagotchi-stirb-langsam> (letzter Zugriff: 10.12.2023).

18 Vgl. Schluchter, Jan-René (2023): Animal Studies und Medien(Pädagogik), in: Ders. (Hg.), Tiere – Medien – Bildung. Perspektiven der Animal Studies für Medien und Medienpädagogik, München: kopaed, S. 23–41, hier S. 26.

19 Als Begründung führt Schluchter die »Anthropozentrik einer Vielzahl an Bildungstheorien als normative Denkvoraussetzung und Setzung« an (vgl. Schluchter: Animal Studies und Medien(Pädagogik), S. 26). Auch Spannring verweist auf ein anthropozentristisches Wissenschaftsverständnis der Erziehungs- und Bildungswissenschaft, die »sie zu einer selektiven Wahrnehmung und Interpretation biologischer Befunde und einem reduktionistischen Tierbild« führt (vgl. Spannring: Bildungswissenschaft, S. 39).

und damit einhergehende Praktiken einzugehen (siehe 3.). Aufgrund der stetigen Weiterentwicklung des Tamagotchis, seiner Vergleichbarkeit z.B. mit Werarables²⁰ und Thematisierungen virtueller Haustiere in Social Media werden aktuelle wissenschaftliche sowie gesellschaftliche Diskurse hinsichtlich des Tamagotchis aufgegriffen (siehe 4.). Der Beitrag schließt mit der komprimierten Darstellung zentraler medienpädagogischer Erkenntnisse sowie der die Relevanzsetzung einer erziehungs- und bildungswissenschaftlichen Betrachtung von Mensch-Tier-Beziehungen und forschungsmethod(olog)ischen Impulsen zur Erforschung von Praktiken mit virtuellen Haustieren.

2. Soziologisch-anthropologische Skizze der Mensch-Tier-Beziehung

Werden medienpädagogische Praktiken in Hinblick auf (virtuelle) Tiere beleuchtet, stellen philosophisch-anthropologische sowie soziologische Bezugslinien einen Interpretationsrahmen für Mensch-Tier-Beziehungen²¹ bereit. Diese sind häufig Teil des menschlichen Alltags. Bereits Kinder kommen durch den Besuch des Bauernhofs oder des Zoos und nicht zuletzt durch den Besitz eines Haustieres früh in Kontakt mit Tieren.²² Neben Haustieren lassen sich auch Wildtiere, Schädlinge oder Nutztiere identifizieren, wobei die Klassifizierungen Überschneidungen aufweisen.²³ Spricht man von Mensch-Tier-Relationen, wird zugleich eine Unterscheidung zwischen Mensch und Tier vorausgesetzt. Diese unterstellte Differenz äußert sich vermehrt in einer Dichotomie beider involvierter Akteure. Derrida beschreibt die Unterscheidung zwischen Mensch und Tier als »Diskontinuität«, »Bruch« oder auch »Abgrund«, die »unbestreitbar« sei.²⁴ Einer Einteilung in zwei entgegengesetzte Pole steht er jedoch kritisch gegenüber: »Dieser abgründige Bruch zeichnet nicht zwei Ränder, die einlinige und unteilbare Linie zweier Ränder, *der* Mensch und *das* Tier im Allgemeinen.«²⁵ Daraus folgt, dass die Betrachtung dieser Grenze von Mensch und Tier differenzierter erfolgen muss. Neben Unterschieden werden

20 Vgl. Schloots: Die Tamagotchisierung des Selbst.

21 Im Folgenden werden die Bezeichnungen »Mensch-Tier-Beziehung«, »Mensch-Tier-Verhältnis« und »Mensch-Tier-Relation« synonym verwendet. Die Reihenfolge »Mensch-Tier« ist nicht hierarchisch zu lesen. Dies weicht von der gängigen Lesart der Human Animal Studies ab.

22 Vgl. Spannring, Reingard (2015): »Bildungswissenschaft. Auf dem Weg zu einer posthumanistischen Pädagogik?«, in: Dies./Karin Schachinger/Gabriela Kompatscher/Alejandro Boucabeille (Hg.), Disziplinierte Tiere? Perspektiven der Human-Animal Studies für die wissenschaftlichen Disziplinen, Bielefeld: transcript, S. 29–52, hier S. 29.

23 Vgl. ebd.

24 Derrida, Jacques (2010): Das Tier, das ich also bin, Wien: Passagen-Verlag, hier S. 56.

25 Ebd., S. 57.

im vorliegenden Beitrag auch Gemeinsamkeiten in den Blick genommen und die oft implizit gesetzte Hierarchie zwischen Mensch und Tier wird hinterfragt. Im Folgenden werden sowohl Impulse aus der pädagogischen Anthropologie als auch aus der Soziologie aufgegriffen, um das Phänomen interdisziplinär zu betrachten.

2.1 Pädagogisch-anthropologische Perspektiven

Liebau nimmt mehrere pädagogisch-anthropologische Dimensionen der Verwebung von Mensch und Tier in den Blick.²⁶ Auf der Ebene der *Leiblichkeit* erfahren sowohl Menschen als auch Tiere Elemente des Lebenszyklus wie Geburt, Altern oder Sterben. Im Umgang mit dem Tier wird »[d]as Leben des Tieres [...] zur Metapher für das menschliche Leben«, das auch die dazugehörigen Gefühlsregungen miteinschließt.²⁷ Die Ebene der *Sozialität* beschreibt den Menschen als ein in Beziehungen lebendes Wesen, das auch Relationen zu Nicht-Menschen wie Tieren oder Pflanzen oder selbst Nicht-Lebendigem inkludiert.²⁸ Die Beziehung zu Tieren lässt sich historisch weit zurückverfolgen und charakterisiert das Tier nicht nur als Nutztier, sondern auch als Freund oder Partner. Liebau schlussfolgert, dass die Zuschreibung als Partner »zugleich sichtbar gemacht [hat], dass auch das Tier ein soziales Wesen ist, dem es je nach Situation besser oder schlechter gehen kann«.²⁹ Mit Blick auf die *Historizität* sind Mensch und Tier an jeweilige Entwicklungsprozesse gebunden, die das Leben eines einzelnen Wesens, aber auch die Geschichtlichkeit von Mensch-Tier-Beziehungen im Allgemeinen betrifft. In dieser jeweiligen Entwicklung sind sowohl der Mensch als auch das Tier Faktoren, die in der sozialen Sphäre des jeweils anderen aufeinander Einfluss nehmen.³⁰ Die Erfahrung von *Subjektivität* ist nach Liebau primär eine menschliche, da er Tiere nicht als moralische Wesen betrachtet.³¹ Jedoch können sie insofern als subjektive Wesen gelten, als sie Stimmungen unterschiedlich wahrnehmen »und dabei eine hohe Eigen-Art entwickeln können, und die sich auch innerhalb derselben Gattung von Einzelwesen zu Einzelwesen sehr stark unterscheiden können«.³² Zuletzt wird die Ebene der *Kulturalität* eröffnet. Hierbei richtet sich die Aufmerksamkeit auf kulturelle Symbole oder Bilder, auf das Tier als Zeichen sowie auf das symbolisch repräsentierte Tier.³³ Die Auswahl

26 Vgl. Liebau, Eckart (2008): »Freundschaft mit Tieren«, in: Meike Sophia Baader/Johannes Billestein/Christoph Wulf (Hg.), *Die Kultur der Freundschaft. Praxen und Semantiken in anthropologisch-pädagogischer Perspektive*, Weinheim: Beltz, S. 97–107.

27 Ebd., S. 104.

28 Vgl. ebd.

29 Ebd., S. 105.

30 Vgl. ebd.

31 Ebd., S. 106.

32 Ebd.

33 Vgl. ebd.

eines Haustieres korreliert beispielsweise mit der Art, wie ein Mensch wahrgenommen werden will oder aber mit dessen Persönlichkeit.³⁴ Eine anthropologisch orientierte Perspektive kann mit Derrida eingenommen werden: Er betont den Status des Tieres als »absolut Anderen« und thematisiert das Erblickt-Werden vom Tier, auf das mit Schamgefühl reagiert wird.³⁵ Dieses fehlende Erblickt-Werden ist, was Derrida an bisherigen philosophischen Konzeptionen kritisiert: »Ihre Diskurse sind stark und tief, aber alles vollzieht sich dort, als ob sie nie von einem Tier, das sich an sie gewendet hätte [...] erblickt worden wären, sie selbst, und vor allem nicht nackt.«³⁶ Das Tier lässt sich auf eine menschliche Handlung zurückführen, eine Benennung, die Autorität vermittelt.³⁷ Bei Derrida wird zugleich auf den zweiten biblischen Schöpfungsbericht Bezug genommen, in dem der Mann die Benennung der Tiere übernimmt.³⁸ Das machtvolle Auftreten und Wirken des Menschen hinsichtlich des Tieres markiert Hierarchieordnungen, die im Nachfolgenden aus einer soziologischen Perspektive in den Blick genommen werden.

2.2 Soziologische Perspektiven

Seeliger identifiziert das Verhältnis von Mensch und Tier als Forschungslücke in der Soziologie, wenngleich es hinsichtlich Kultur und Gesellschaft seit geraumer Zeit durch die Animal Studies erforscht wird.³⁹ Mit Blick auf heterogene Ausprägungen eben jenes Verhältnisses werden zwei Ebenen tierbezogener Kommunikation eröffnet, die zwischen dem Tier als Gegenüber sowie dem Tier als Träger symbolischer Bedeutung unterscheiden.⁴⁰ Dabei spielen kulturelle Aspekte eine tragende Rolle: »So ist zum einen das Wissen, das Menschen ihrem Handeln Tieren gegenüber zu Grunde legen, konnotiert durch bestimmte gesellschaftliche Verhältnisse, die das Bewusstsein über Tiere vorstrukturieren.«⁴¹ Des Weiteren – und dies wirkt sich auch auf medienpädagogisches Handeln mit Tieren aus – »dient das Tier im Rahmen der kulturell verfassten symbolischen Ordnung der Gesellschaft

34 Vgl. ebd.

35 Derrida: Das Tier, das ich also bin, S. 30.

36 Ebd., S. 34.

37 Vgl. ebd.

38 »Und Gott der HERR machte aus Erde all die Tiere auf dem Felde und alle die Vögel unter dem Himmel und brachte sie zu dem Menschen, dass er sähe, wie er sie nannte; denn wie der Mensch jedes Tier nennen würde, so sollte es heißen.« (LU17)

39 Vgl. Seeliger, Martin (2015): »Aber die sind doch dazu da!« Skizze einer Soziologie der Mensch-Tier-Verhältnisse«, in: Renate Bruckner/Melanie Bujok/Birgit Mütterich/Martin Seeliger/Frank Thieme (Hg.), Das Mensch-Tier-Verhältnis. Eine sozialwissenschaftliche Einführung, Wiesbaden: Springer VS, S. 23–47 sowie Schluchter: Animal Studies und Medien(Pädagogik). Zum Verhältnis von Animal Studies und (Medien-)Pädagogik s. Kapitel 3.

40 Vgl. Wiedenmann (2009), S. 81ff, zitiert in Seeliger: Aber die sind doch dazu da!, S. 28.

41 Ebd.

als interpretativer Bezugspunkt bei der Konstruktion menschlicher Selbst- und Fremdbilder«. ⁴² Auf materieller Ebene der Mensch-Tier-Verhältnisse werden sowohl ein ökologisches als auch ein ökonomisches Moment sichtbar: So wird das gesellschaftliche Leben einerseits durch den Kauf und Konsum tierischer Produkte mitstrukturiert, andererseits stützt sich Erwerbsarbeit häufig auf den Gebrauch von Tieren. ⁴³ Schlussendlich wird durch das Vorherrschen einer anthropozentrischen Haltung der Mensch in den Fokus gerückt und bedient sich somit der Natur sowie der Tiere. ⁴⁴ Auf Makro-Ebene wird auf das Rentabilitätsprinzip Bezug genommen, das mit einer Profitmaximierung durch den ökonomischen Gebrauch von Tieren einhergeht. ⁴⁵ Neben dieser »kapitalistischen Akkumulationslogik« konstituiert auch die »Eingeschriebenheit in das System gesellschaftlicher Arbeitsteilung« die Mensch-Tier-Verhältnisse, die auf Verarbeitung und Vertrieb tierischer Produkte abzielen. ⁴⁶ Auf Mikro-Ebene wird das »Ambivalenzproblem« benannt. ⁴⁷ Dabei wird die Dichotomie zwischen der Verwendung von Tieren und dem Attribut des Tierlieb-Seins problematisiert, aber gleichzeitig aufrechterhalten; gegenüber stehen sich somit die Norm der Gewaltfreiheit sowie die Tierausbeutung. ⁴⁸ Auf Meso-Ebene werden drei Aspekte benannt: Seeliger spricht von institutionalisierten Euphemisierungen, die »Formen der kulturellen Repräsentation [bezeichnen], die herrschafts- und gewaltförmige Ausprägungen von Mensch-Tier-Verhältnissen in ihrem Bedeutungsgehalt als kongruent mit bestehenden gesellschaftlichen Normen erscheinen lassen«. ⁴⁹ Ebenfalls wirken Organisationen entscheidend bei der Konstitution von Mensch-Tier-Verhältnissen mit. Dabei können Diskrepanzen zwischen Praktiken innerhalb der Organisation und der öffentlichen Wahrnehmung entstehen. ⁵⁰ Organisationen verfügen über die Handlungsmacht, Einfluss auf Mensch-Tier-Verhältnisse ausüben zu können. Deutlich wird dies exemplarisch durch den Mediensektor und Berichterstattungen hinsichtlich gesellschaftlich vi-

42 Ebd. Dieser Umstand konkretisiert sich bspw. in dem Begriff des Anthropomorphismus. Eigenschaften von Menschen werden auf das Tier übertragen und sind Mensch-Tier-Verhältnissen schon länger inhärent (vgl. Buchner-Fuhs: Tiere im Bilderbuch). Spannring betrachtet das Konzept des Anthropomorphismus als Unterstützung zur Erforschung und zum Verständnis von Verhältnissen zwischen Mensch und Tier (vgl. Spannring: Macht, Unterschiede und Bildung in Tier-Mensch Beziehungen).

43 Vgl. Wiedenmann in Seeliger: Aber die sind doch dazu da!, S. 29.

44 Vgl. ebd.

45 Vgl. ebd.

46 Ebd.

47 Ebd., S. 35.

48 Vgl. ebd.

49 Ebd., S. 39. Als Beispiel fügt Seeliger (2015) Aufsteller eines Schweins mit Messer und Schürze vor Metzgereien an (vgl. Seeliger: Aber die sind doch dazu da!, S. 39).

50 Vgl. ebd.

ruhlenter Aspekte wie z.B. Tierversuchen.⁵¹ Diese zeigen deutlich, dass sich Mensch-Tier-Verhältnisse über die letzten Jahre und Jahrhunderte Veränderungen unterzogen haben, wie Derrida bereits formulierte – »durch Züchtung und Dressur [...]; durch Genexperimente; durch die Industrialisierung dessen, was man die Tierfleisch-Nahrungsmittelproduktion nennen kann; durch immer gewagtere Genmanipulationen [...]«. ⁵² Der bereits angesprochene Anthropozentrismus zeigt sich in diesen Strukturen nicht zuletzt dadurch, dass das Tier dem Menschen durch Gewaltakte unterworfen ist.⁵³

Letztlich weisen die Ausführungen darauf hin, dass der Umgang mit Tieren als »Teil kultureller Praktiken« angesehen werden kann.⁵⁴ Angelehnt an das Ambivalenzproblem kann der Kontakt mit Tieren sowohl zu positiven Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit als auch auf das Sozialverhalten führen,⁵⁵ aber auch zu Rückzug und Vermeidung, wenn Situationen erfahren werden, die Tierleid involvieren.⁵⁶

3. Das Tier aus medienpädagogischer Perspektive

Das Tier gilt als ein zentraler Akteur in der medialen Sozialisation von Kindern. Buchner-Fuhs stellt dies für das Medium des Bilderbuchs fest. Bilderbücher verhandeln Tiere in breiter Form – auch wenn sie nicht explizit als Tierbilderbuch fungieren.⁵⁷ Dieser Befund »kann auch als Hinweis auf gesellschaftlich und kulturell verankerte Vorstellungen von Kindheit gelesen werden, die in einer engen Verbindung zu Tieren gedacht und entworfen wird.«⁵⁸ Bereits bei Seeliger wurde darauf verwiesen, dass Tiere kulturell in unsere Gesellschaft eingebunden sind und der mediale Sektor in vielfacher Weise – sei es informativ, normativ oder aus moralisch-ethischer Sicht – über Tiere berichtet.⁵⁹ An dieser Stelle ist somit auch die Medienpäd-

51 Vgl. ebd.

52 Derrida: Das Tier, das ich also bin, S. 49.

53 Vgl. ebd.

54 Spannring, Reingard (2011): »Macht, Unterschiede und Bildung in Tier-Mensch Beziehungen«, in: Dies./Susanne Arens/Paul Mecheril (Hg.), Bildung – Macht – Unterschiede. Beiträge der 3. Innsbrucker Bildungstage, Innsbruck: Innsbruck University Press, S. 213–233, hier S. 217.

55 Vgl. beispielsweise Liebau: Freundschaft mit Tieren oder Spannring: Macht, Unterschiede und Bildung in Tier-Mensch Beziehungen.

56 Vgl. Spannring: Macht, Unterschiede und Bildung in Tier-Mensch Beziehungen, S. 216.

57 Vgl. Buchner-Fuhs, Jutta (2015): »Tiere im Bilderbuch: Mediale Sozialisierung und das Mensch-Tier-Verhältnis«, in: Renate Bruckner/Melanie Bujok/Birgit Mütterich/Martin Seeliger/Frank Thieme (Hg.), Das Mensch-Tier-Verhältnis. Eine sozialwissenschaftliche Einführung, Wiesbaden: Springer VS, S. 299–326.

58 Ebd., S. 300.

59 Vgl. Seeliger: Aber die sind doch dazu da!

agogik aufgerufen, im Sinne der Mediensozialisation sowie der Medienerziehung das Mensch-Tier-Verhältnis theoretisch und praktisch aufzugreifen. In diesem Kapitel geschieht dies durch die Darstellung von Praktiken, die mit dem Tamagotchi ausgeführt werden können. Dazu werden zuerst Funktionen und Charakteristika des Spiels skizziert, um weiterführend den Umgang mit virtuellen Tieren und das Konzept der »petness«⁶⁰ in den Blick zu nehmen, um letztlich Praktiken mit dem Tamagotchi analysieren und kontextualisieren zu können.

3.1 Allgemeines zum Spiel(-zeug)

Schäfer und Thompson klassifizieren das Spiel als eine »eminente ›Form‹ des Pädagogischen« in der frühen Kindheit.⁶¹ Dabei sind Regeln konstitutiv für das Spiel, das einen unabhängigen Wirklichkeitsraum bereitstellt.⁶² Das Spiel soll auf das Leben in einer Gesellschaft vorbereiten und kann zugleich eine kompensatorische Wirkung in Hinblick auf den Alltag erzielen.⁶³ Im schulischen Kontext fungiert das Spiel in Teilen als »didaktisches Instrument«, indem sich Kindern und Jugendlichen »die Bedeutsamkeit von Gelerntem als Etwas erschließt, das *für sie selbst* wichtig ist«.⁶⁴ Mit Blick auf Lacan ist das Spiel ein Vermittler zwischen der kindlichen Welt, die durch Imagination geprägt ist, sowie der Erwachsenenwelt.⁶⁵ Wie das Tier nimmt auch das Spiel eine prägende Rolle in Sozialisationsprozessen von Kindern und Jugendlichen ein.⁶⁶ Das Spiel ermöglicht Anthropomorphismen, indem sich Heranwachsende nicht nur in die tierliche Lebenswelt hineinversetzen und sich dieser spielerisch nähern, sondern auch, indem Personen mit Medien wie ihrem Fernseher oder dem Computer sprechen.⁶⁷ Richtet man den Blick noch einmal auf die Wirklichkeitsräume des Spiels, wird vor allem bei digitalen Spielen – so auch beim Tamagotchi – die Sorge eines Wirklichkeitsverlustes geäußert. In extremer Form wird unterstellt, dass Heranwachsende keine sozialen Kontakte mehr knüpfen könnten.⁶⁸ Einen produktiven Umgang mit der geäußerten Befürchtung kann eine medienpädagogische Auseinandersetzung mit Digital Games bieten: Aus

60 Wrye, Jen (2009): »Beyond Pets: Exploring Relational Perspectives of Petness«, in: Canadian Journal of Sociology 34, S. 1033–1063, hier S. 1033.

61 Schäfer, Alfred/Thompson, Christiane (2014): »Spiel – eine Einleitung«, in: Dies. (Hg.), Spiel, Leiden: Brill, Schöningh, S. 7–33, hier S. 8.

62 Vgl. ebd. Durch die Konstruktion dieses Wirklichkeitsraums wird nach Schäfer und Thompson eine Bindungskraft erzeugt, »welche die Spielenden in ihren Bann zieht«, ebd., S. 16.

63 Vgl. ebd., S. 10.

64 Ebd., S. 8.

65 Vgl. Bloch/Lemish: Disposable love.

66 Vgl. Schäfer/Thompson: Spiel – eine Einleitung.

67 Vgl. O'Rourke: Caring about virtual pets.

68 Vgl. Schäfer/Thompson: Spiel – eine Einleitung.

mediendidaktischer Perspektive wird dabei die bewusste Einbindung des Spiels in curricular organisierte Kontexte fokussiert, aus mediensozialisatorischer Perspektive werden Sozialisationsinstanzen oder informelle Bereiche beleuchtet und aus Perspektive der Medienbildung »mögliche Transformationen von Welt- und Selbstverhältnissen« berücksichtigt.⁶⁹

3.2 Virtuelle (Haus-)Tiere

Im Jahr 2009 veröffentlichte Jen Wrye einen Artikel zu relationalen Perspektiven auf *petness*. *Petness* wird als soziales Konstrukt verstanden und definiert als »the state, quality, or conditions under which a pet is constituted«.⁷⁰ Vor allem die persönliche Beziehung sowie die Emotionen von Besitzer*innen prägen, welches Tier als Haustier gilt und welches nicht. Dabei ist *petness* jedoch nicht unidirektional angelegt, sondern als reziprokes und responsives Verhältnis zu charakterisieren.⁷¹ Analog zu einem dualistischen Verständnis von Mensch und Tier werden auch die Konstrukte Haustier und Nicht-Haustier als problematisch interpretiert.⁷² Eine gängige Unterscheidung liegt dabei in der Zuschreibung des Haustiers als »nonfood entities«.⁷³ Der beschriebene emotionale Zugang zu Haustieren zeigt sich auch in potenziell positiven Auswirkungen des Tierkontakts auf die menschliche Gesundheit oder das Erleben von Trauer oder Kummer bei Verlusterfahrungen.⁷⁴ Als »object of sentiment« nehmen Haustiere somit eine zentrale Rolle in der menschlichen Lebenswelt ein.⁷⁵ In den frühen 2000er Jahren wurden mehrere Webseiten zu virtuellen Haustieren kreiert, wie Neopets, Marapets oder PowerPets zeigen. Andere als virtuell klassifizierte Haustiere stellen weiterhin das Tamagotchi, Furby oder Aibo – ein Roboterhund der Firma Sony – dar. Auch hier wird die relationale Perspektive zwischen User*in und Haustier betont: »Virtual petness« ist Tieren nicht inhärent, sondern wird durch Narrationen und spezifische Rollenzuschreibungen hervorgebracht.⁷⁶ Neben der Problematik der Entschlüsselung der Zuschreibungspraktik von Haustier und Nicht-Haustier wird auch die Frage nach den qualitativen Unterschieden von Realität und Virtualität gestellt. Mit dem Tamagotchi wird ein

69 Fromme, Johannes/Iske, Stefan/Biermann, Ralf (2020): »Diskussionsfelder der Medienpädagogik: Digitale Spiele«, in: Uwe Sander/Friederike von Gross/Kai-Uwe Hugger (Hg.), Handbuch Medienpädagogik, 2. Auflage, Wiesbaden: Springer VS, S. 1–15, hier S. 8.

70 Ebd., S. 1035.

71 Vgl. ebd.

72 Vgl. ebd.

73 Ebd., S. 1043.

74 Vgl. ebd.

75 Ebd., S. 1057.

76 O'Rourke: Caring about virtual pets; Wrye: Beyond Pets.

virtuelles Haustier angeboten, das die komplexe Relation beider Wirklichkeiten performativ aufzeigt.⁷⁷ In Anlehnung an die Sorge, Heranwachsende würden unfähig werden, soziale Kontakte zu pflegen, wird Virtualität gegen Realität gestellt und im Sinne Baudrillards kritisiert. Dies zeigt ein durchaus polemisch formulierter Spiegel-Artikel aus dem Jahr 1997:

»Absurd oder nicht – alle Indizien sprechen dafür, daß die putzigen Pets und alles, was in Japan nach ihnen entwickelt werden wird, einen wichtigen Etappensieg im Kampf des Virtuellen mit dem Realen bedeuten.«⁷⁸

Betrachtet man Virtualität in postmodernen sowie postdigitalen Zeiten jedoch als Teil der alltäglichen Lebenswelt des Menschen, wird obige Kontrastierung obsolet.⁷⁹ Damit rücken stärker die Praktiken im Umgang mit Virtualität als eine qualitative Bewertung in den Fokus der Aufmerksamkeit.

3.3 Das Tamagotchi

Als virtuelles Tier wurde das Tamagotchi 1996 auf den Markt gebracht. Dabei vereint das »Plastikhühnchen«⁸⁰ mehrere Funktionen: Es gleicht einem kleinen Computer, der responsive Unterhaltung zur Verfügung stellt, ist aber gleichzeitig als Computerspiel konzipiert, das keiner komplizierten Spiellogik folgt.⁸¹ Ziel ist, sich um das »Elektronikhuhn«⁸² zu kümmern, indem Grundbedürfnisse wie Hygiene, Essen und Schlaf gewährleistet werden (siehe Abb. 1). Es verfügt über eine reset-Funktion, sodass ein neuer Lebenszyklus begonnen werden kann, jedoch nicht über eine Speicheroption, die eine Interaktion mit vergangenen Zyklen ermöglicht. In der ersten Version des Tamagotchis sind die jeweiligen Kücken ungeschlechtlich und genetisch unveränderbar.⁸³ Es wird keine Möglichkeit zur Vernetzung von Tamagotchis oder Spieler*innen untereinander geboten, dennoch handelt es sich um eine

77 Vgl. O'Rourke: Caring about virtual pets.

78 Von Festenberg, Nikolaus/Thimm, Katja (1997): »Tod am Vormittag«, in: *spiegel.de* (10.1997). Online unter: <https://www.spiegel.de/panorama/perversion-im-klassischen-sinne-a-b7b2c19a-0002-0001-0000-0000880543?context=issue> (letzter Zugriff: 10.12.2023).

79 Vgl. Rieger, Stefan/Schäfer, Armin/Tuschling, Anna (2021): »Virtuelle Lebenswelten: Zur Einführung«, in: Dies. (Hg.), *Virtuelle Lebenswelten. Körper – Räume – Affekte*, Berlin/Boston: de Gruyter, S. 1–10.

80 Grunder: Herausforderung Tamagotchi, S. 160.

81 Vgl. O'Rourke: Caring about virtual pets.

82 Grunder: Herausforderung Tamagotchi, S. 160.

83 Vgl. Richard, Birgit/Zaremba, Jutta (2001): »Kindermedien«, in: Gerold Scholz/Alexander Ruhl (Hg.), *Perspektiven auf Kindheit und Kinder*, Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 199–214.

Anwendung, die durch die mitgelieferte Kette transportabel und körpernah ist.⁸⁴ Neben seiner Funktion als Unterhaltungsmedium ist es primär als Spielzeug gedacht, das mit Binärcodierungen wie Erfolg – Misserfolg⁸⁵ oder ja – nein⁸⁶ operiert. Des Weiteren kann es – anlehnend an das Spiel als didaktisches Instrument – Wissen über die Funktionsweise des Tamagotchi vermitteln und (informelle) Lernprozesse im Sinne einer Verantwortungsübernahme anregen.⁸⁷ Zuletzt gilt das Tamagotchi trotz der virtuellen »als-ob«-Komponente als »living creature«, dessen Leben durch kontinuierliches Spielen und Fürsorge erhalten werden soll.⁸⁸ Die Optik des virtuellen Tieres spiegelt sich auch in der Bezeichnung als »Pixelküken«⁸⁹ wider: Das Tamagotchi verfügt über schwarze Punkte und Striche, die mit einer Interpretationsleistung seitens der Spieler*innen Emotionen wie ein Lächeln des virtuellen Tieres oder das Ausstrecken von Flügeln vermitteln.⁹⁰ So soll es als lebendiges und kommunikatives Gegenüber wahrgenommen werden.⁹¹ Im Gegensatz zu Computerspielen, die Wettbewerbsorientierung verfolgen oder Zerstörung und Eroberung thematisieren, wird die Fürsorge als »Meta-Narrativ«⁹² in den Fokus gerückt. Obgleich Mädchen als ursprüngliche Zielgruppe anvisiert waren, bedient das Tamagotchi letztlich kein Genderstereotyp, da es weder Stofftier noch Fahrzeug, Puppe oder gängiges Computerspiel darstellt.⁹³ Durch das Vereinen mehrerer Funktionen und Charakteristika erfreute sich das Tamagotchi hoher Beliebtheit, jedoch wurde schon früh deutlich, dass diese der Vergänglichkeit⁹⁴, Kurzweiligkeit⁹⁵ sowie der unterkomplexen Darstellung prägender Stationen des Lebens⁹⁶ nicht Stand halten konnte. Durch die Einführung neuerer Generationen und erweiterten Funktionen (s. Kap. 4) trotzt das Tamagotchi diesen Negativeigenschaften und ist somit weiterhin Teil der globalen Unterhaltungskultur.

84 Vgl. ebd.

85 Vgl. Bloch/Lemish: Disposable love.

86 Vgl. Richard/Zaremba: Kindermedien.

87 Vgl. Bloch/Lemish: Disposable love.

88 Ebd.

89 Wünsch, Silke (2022): »25 Jahre Tamagotchi in Europa«, in: dw.com (05.2022). Online unter: <https://www.dw.com/de/vor-25-jahren-kam-das-tamagotchi-nach-europa/a-61697327> (letzter Zugriff: 10.12.2023).

90 Vgl. Richard/Zaremba: Kindermedien.

91 Vgl. ebd.

92 Bloch/Lemish: Disposable love, S. 289.

93 Vgl. ebd.

94 Vgl. ebd.

95 Vgl. O'Rourke: Caring about virtual pets.

96 Vgl. Von Festenberg/Thimm: Perversion im klassischen Sinne.

Abbildung 1: Nahrungsaufnahme des Tamagotchis⁹⁷



3.4 Praktiken im Umgang mit dem Tamagotchi

Mit Blick auf die Kernidee des Tamagotchis rückt die Praktik der Fürsorge in den Vordergrund. Das Küken wird mit Hingabe und Regelmäßigkeit aufgezogen («nurturing») und erhält hinsichtlich Hygiene, Schlaf und Nahrungsaufnahme Unterstützung durch den*die Spielende*n. Die Affordanz zur Fürsorge generiert das Tamagotchi-Küken durch seine Optik: Richard und Zaremba sprechen vom Kindchenschema, das durch den großen Kopf, die ebenfalls großen Augen sowie den im Ver-

97 Unser Dank gilt an dieser Stelle Ronja Weidemann, die uns freundlicherweise Fotos ihres Tamagotchis zur Verfügung stellt.

hältnis kleinen Beinen erreicht wird.⁹⁸ Die Praktik des »carings« wird in Anlehnung an Tronto in »caring-for« und »caring-about« unterschieden, wobei gendertypische Rollenzuschreibungen erfolgen.⁹⁹ Das caring-for wird durch die Frau im häuslichen Rahmen übernommen, während das caring-about als Aufgabe des Mannes im öffentlichen Raum angesehen wird.¹⁰⁰ Beim Tamagotchi verschwimmt diese Differenz: Da der Mini-Computer auch bei Jungen sowie männlichen Heranwachsenden beliebt war, sind die Unterscheidungen weniger natürlich gegebene Kategorien als sozial konstruiertes und gelerntes Verhalten. Richard beschreibt es als »generations- und kulturübergreifendes Bedürfnis, [...] digitales Leben zu behüten und der Aufforderung »make it happy« nachzukommen«.¹⁰¹ Die Dimension der Fürsorge zeigt sich zusätzlich durch die Etablierung externer Expert*innen wie »Tamagotchi-Docs«: Spieler*innen waren so in der Lage, über eine E-Mail-Adresse gesundheitsbezogene Fragen zum Tamagotchi zu stellen.¹⁰² Mit einer fürsorglichen Haltung wird jedoch zugleich auch die gegenteilige Praktik der Vernachlässigung hervorgebracht, die letztlich sogar in misshandelndem Verhalten enden kann. Eigens dafür wurden Webseiten, sogenannte »Tamagotchi-quäl-Seiten« ins Leben gerufen, die Ratschläge geben, das Leben des virtuellen Kükens so schnell wie möglich zu beenden.¹⁰³ Damit einher gehen ebenso Bestrafungsmechanismen. Im Spiel wird dies bspw. durch das Disziplinieren realisiert:

»Derartige Icons sind schreiende Köpfe mit der Assoziation eines bösen, strafenden Oberlehrers, Gitterstäbe eines Käfigs oder ein Buch dient [sic!] 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 Haltung 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 [...] ausgedrückt.«¹⁰⁴

98 Vgl. Richard/Zaremba: Kindermedien.

99 Tronto, Joan (1989): »Woman and Caring: what can feminists learn about morality from caring«, in: Alison M. Jagger/Susan R. Bordo (Hg.), *Gender, Body, Knowledge: Feminist Constructions of Being and Knowing*, New Jersey: Rutgers University Press, S. 172–187, hier S. 173.

100 Vgl. O'Rourke: Caring about virtual pets.

101 Richard, Birgit (1999): »Digitaler Großangriff auf die Seele junger Menschen«. Die Sorge um ein virtuelles Wesen«, in: Johannes Fromme/Sven Kommer/Jürgen Mansel/Klaus Peter Treumann (Hg.), *Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung*, Opladen: Leske + Budrich, S. 225–230, hier S. 227.

102 Vgl. Grunder: Herausforderung Tamagotchi.

103 Richard/Zaremba: Kindermedien, S. 205.

104 Ebd., S. 203.

Der Zusammenhang der verschiedenen Praktiken – Großziehen, Fürsorge, Vernachlässigung, Bestrafung – wird durch eine zentrale Emotion erweitert, auf die einleitend bereits verwiesen wurde. Die begrenzte Lebenszeit des Tamagotchis führt gerade bei heranwachsenden Spieler*innen zu der Erfahrung von Trauer. Das Tamagotchi-Universum stellt daher mehrere Möglichkeiten bereit, mit dem Verlust des Kükens umzugehen. So bildeten sich Webseiten zu Tamagotchi-Friedhöfen, um die Haustiere virtuell begraben zu können.¹⁰⁵ Auch in physischer Form stehen Friedhöfe zur Verfügung, um Spieler*innen den Abschied zu ermöglichen. Es etablierten sich Foren, in denen (ehemalige) Haustierbesitzer*innen über ihre Tamagotchis und die eigene Gefühlslage schreiben können¹⁰⁶ – unbekannte Internetuser*innen und/oder Besitzer*innen von Tamagotchis werden somit Seelsorge-Kompetenzen zugesprochen. Mit Blick auf die Erziehungsberechtigten der trauernden Kinder formierten sich Selbsthilfegruppen mit Gesprächsangeboten.¹⁰⁷ Das Spiel selbst bietet zusätzliche Möglichkeiten der Trauerbewältigung, die kulturelle Spezifika aufweisen. In der japanischen Version zeigen Kreuz und Grabstein den Tod des Tamagotchis an. Im amerikanischen Raum verwandelt sich das Tamagotchi in einen Engel und steigt in den »cyberheaven« auf.¹⁰⁸ Dabei spiegeln die Gräber nicht nur Trauer wider, da mit Blick auf Vernachlässigung und Misshandlung auch Emotionen wie Schadenfreude ausgedrückt werden können.¹⁰⁹ Auch werden – erneut kulturspezifisch – entweder Raumschiffe (Europa) oder japanische Geister im Spiel verwendet, um Tamagotchi in ebenjenen Cyberhimmel zu transportieren.¹¹⁰

Derweil sind nicht nur individuelle Praktiken auszumachen. In Hinblick auf die gesellschaftliche Reaktion auf den Tamagotchi-Boom und die Varianz seiner Rezeption waren und sind auch Institutionen gezwungen, sich mit dem wachsenden Interesse an virtuellen Spielen auseinanderzusetzen. Grunder spricht hierbei vorrangig dem formalen Bereich der Bildung eine zentrale Verantwortung zu: Indem mehrere Fachdidaktiken einzelne Phänomene des Tamagotchis sowie des Umgangs mit ihm im Unterricht thematisierten, könne vermieden werden, dass Tamagotchis »problemlos und leichthin, also gleichermaßen unter der Hand zu *Pädagotchis* werden«.¹¹¹ So könnten mediendidaktische Impulse bei der Integration der Tamagotchis in curriculare Kontexte unterstützen, wie Versuche bereits mit Computerspielen unternommen werden. Geburt und Tod des Tamagotchis evozieren ethische, der

105 Bis heute existieren Relikte virtueller Friedhöfe wie z.B. unter <https://www.raytec.de/tamagotchi/friedhof.htm>.

106 Siehe z.B. <https://www.tamataalk.com/forums/tamagotchi-memorial.23/>.

107 Vgl. Wunsch: 25 Jahre Tamagotchi in Europa.

108 O'Rourke: Caring about virtual pets, S. 9. Die kulturbezogene Ausgestaltung der Inhalte zeigt sich zudem in der Wahl der Essensicons, vgl. Richard/Zaremba: Kindermedien.

109 Vgl. Von Festenberg/Thimm: Tod am Vormittag.

110 Vgl. Richard/Zaremba: Kindermedien.

111 Grunder: Herausforderung Tamagotchi, S. 164.

marktwirtschaftliche Boom soziologische Fragen.¹¹² Im Deutschunterricht können Cyber-Texte analysiert und in Biologie Haustiere thematisiert werden.¹¹³ Der Religionsunterricht kann darüber hinaus Themen wie Freundschaft, Liebe und Trauer im Umgang mit virtuellen Haustieren reflektieren.¹¹⁴ Zugleich kann darüber diskutiert werden, inwieweit durch den Besitz eines Tamagotchis und die genannten Umgangsweisen verantwortungsvolles Handeln gelernt werden kann.¹¹⁵

Nimmt man die hier skizzierten Praktiken auf einer Meta-Ebene in den Blick, wird deutlich, dass lebensweltliche Bezüge in den virtuellen Raum – genauer: auf das virtuelle Haustier – übertragen werden. Soziale Handlungen, die gesellschaftlich gerahmt sind, spiegeln sich im eigenen Spielverhalten wider.¹¹⁶ Praktiken wie Fürsorge oder Trauer »künde[n] demnach von einer neuen Dimension künstlichen Lebens, und zwar seiner Gleichwertigkeit mit organischem Leben – zumindest im Kontext des World Wide Web«.¹¹⁷ Auch wenn die Hochzeit des Tamagotchis bereits einige Jahre zurückliegt, gelten die Anliegen indes auch für virtuelle Spiele, Apps oder Inhalte von Social Media-Plattformen in postmoderner Zeit. Wenn lebensweltliche Praktiken virtuell verhandelt werden, wirken sie in die Lebenswelt zurück. Gleichzeitig können im virtuellen Raum Praktiken hervorgebracht werden, die auf die physische Umgebung Einfluss nehmen – es entsteht ein reziprokes Verhältnis, das medienpädagogisch zu reflektieren ist. Eine praxistheoretische Auseinandersetzung mit dem Virtuellen nimmt ebenso individuelle sowie kollektive Datenpraktiken sowie »Datenbildung« in den Blick.¹¹⁸

3.5 Medienpädagogik meets Animal Studies

Eine eher theoretisch angelegte Perspektive der Medienpädagogik auf das Tier sowie Mensch-Tier-Relationen betrachtet neben anthropologischen und soziologischen Ansätzen auch interdisziplinäre Strömungen wie die Animals Studies. Schluchter konstatiert eine »Vielfalt an Verbindungen von Medien(technologien, -angeboten, -inhalten und -praktiken) und kulturell-medialer Praktiken« im Be-

112 Vgl. ebd.

113 Vgl. ebd.

114 Vgl. Wunsch: 25 Jahre Tamagotchi in Europa.

115 Vgl. Wabel, Thomas (1999): »Freiheit ins Spiel bringen – Gedanken zum Umgang mit dem Tamagotchi«, in: Zeitschrift für Pädagogik und Theologie 51, S. 189–193.

116 Vgl. Schäfer/Thompson: Spiel – eine Einleitung.

117 Richard: Technologie, S. 17.

118 Schiefner-Rohs, Mandy/Hofhues, Sandra/Breiter, Andreas (2024): »Vermessung« von Bildung verstehen – »Datenbildung« ermöglichen«, in: Mandy Schiefner-Rohs/Sandra Hofhues/Andreas Breiter (Hg.), Dataifizierung (in) der Bildung. Kritische Perspektiven auf digitale Vermessung in pädagogischen Kontexten, Bielefeld: transcript, S. 367–381.

reich der Mensch-Tier-Verhältnisse.¹¹⁹ Dabei spricht er der Medienbildung eine zentrale Rolle für die Animal Studies zu: Sie fungiert

»einerseits als Adressat:in von Impulsen der Animal Studies, welche disziplinäre(s) Wissen, Annahmen etc. hinterfragen, erweitern und neu denken soll sowie als Impulsgeber:in für Perspektiven der Animal Studies, welche im Besonderen die Möglichkeit bieten die Analyse, Reflexion und Bearbeitung der kulturellen Phänomene und Praktiken rund um die vorherrschenden gesellschaftlichen Konstruktionen des Tier-Mensch-Verhältnisses in den Mittelpunkt des pädagogischen Handelns zu stellen.«¹²⁰

Bisherige pädagogische Ansätze, die im Rahmen der Animal Studies hinzugezogen werden, sind die Animal Rights Education, die Verbindung von Critical Animal Studies und Pädagogik und ein Zusammendenken von Posthumanismus sowie kulturwissenschaftlich-analytischen Zugängen und Pädagogik.¹²¹ Für Unternehmungen, die sich dem virtuellen Tier medienpädagogisch nähern, heißt dies in erster Linie, interdisziplinär zu denken. Animal Studies und Medienbildung bieten so die Möglichkeit, Transparenz hinsichtlich verborgener Aspekte der Mensch-Tier-Beziehungen zu leisten, bisherige kulturelle Repräsentationen von Tieren zu transformieren, Kompetenzen wie Empathie zu fördern oder Politik und mediale Narrative miteinander zu verbinden.¹²²

4. Tamagotchi »revisited« – Aktuelle Perspektiven auf das Kükén

4.1 Technische Weiterentwicklung des Tamagotchis

Die Anzahl an Apps zu virtuellen Tieren in gängigen App Stores ist in den vergangenen Jahren kontinuierlich gestiegen. 2018 verzeichnete Google Play über 200 Apps, in denen sich Spieler*innen um ihre Haustiere kümmern konnten.¹²³ Auch das Tamagotchi hat sich in einem virtuellen Smartphone-Ei eingenistet und ist über eine App-Version für digitale Endgeräte aufrufbar. Richard bezeichnet die Apps als »mannigfaltige Nachkommenschaft des Ur-Tamagotchis«.¹²⁴ Dabei verfügen Nut-

119 Schlachter: Animal Studies und Medien(Pädagogik), S. 23.

120 Ebd., S. 23f.

121 Vgl. ebd.

122 Vgl. ebd.

123 Vgl. Richard: Technologie. Aus (medien-)pädagogischer Perspektive werden auch Apps interessant, die nicht explizit virtuelle Haustiere in den Fokus rücken, sondern virtuelle Tiere als Unterstützer*innen bei der Bewältigung von Aufgaben betrachten (s. z.B. Duolingo).

124 Ebd., S. 12.

zer*innen nun über mehrere Möglichkeiten der Gestaltung ihres Tamagotchis, sei es der Charakter, das Aussehen oder das Umfeld.¹²⁵ Inhaltlich wird das Spiel um Level und Mini-Games angereichert, mit deren Hilfe z.B. Nahrung für das Tamagotchi freigeschaltet werden kann.¹²⁶ Die verbesserte Grafik des Smartphones ermöglicht »besser durchgezeichnete Persönlichkeiten [...], die scheinbar erweiterte Handlungsmöglichkeiten besitzen«.¹²⁷ Zusätzlich bietet die Tamagotchi-App durch den virtuellen Ort »Tamatown« Gelegenheit zur Vernetzung unter den Spieler*innen. Trotz aller Änderungen durch die Transformation in eine App bleibt das grundlegende Spielprinzip erhalten.

Durchsucht man die Homepage des Herstellers Bandai – seit 2005 Bandai Namco – nach Versionen des Retro-Tamagotchis, wird man schnell fündig. Dabei zeigt sich die Vielfalt der Weiterentwicklungen durch die Einführung des *Tamagotchi On*, *Tamagotchi Nano*, *Tamagotchi Pix* sowie *Tamagotchi Uni*.¹²⁸ Allen Ausführungen ist gemein, dass sie sich an den klassischen Eigenschaften (eiförmiges Gehäuse, kleines Display, drei Knöpfe, Silberkette zur Mitnahme) orientieren. Unterschiede finden sich hinsichtlich der Optik sowie der Inhalte. Das *Tamagotchi On* verfügt über ein pastellfarbenes Erscheinungsbild mit exklusiven Hintergründen und Charakteren.¹²⁹ Spieler*innen können für ihre sogenannten »My Tamas« Hochzeiten arrangieren und sich durch eine zusätzliche App mit Freund*innen vernetzen.¹³⁰ My Tamas bilden dabei nicht nur virtuelle Küken ab, sondern auch andere Haustiere, die an Hunde oder Hasen erinnern. Die *Tamagotchi Nano* lehnen sich an bekannte Filme oder Serien an und heben sich durch die Optik und das virtuelle Tier hervor. So gibt es Versionen aus der Harry Potter-Reihe, der Star Wars-Reihe oder aus Animes wie One Piece oder Demon Slayer sowie ein Gudetama, das eine Comicfigur in Gestalt von Eigelb darstellt.¹³¹ Auffällig ist, dass nicht mehr nur virtuelle Tiere in den Blick geraten, sondern Spieler*innen sich nun auch um Personen kümmern können – vorrangig sichtbar bei den Anime-Tamagotchi. Zudem gibt es eine Sonderedition (*TinyTAN*), in der Tamagotchis zur Aufbewahrung in eine Plastikfigur gesetzt werden können.¹³² Das *Tamagotchi Pix* verfügt zusätzlich zum klassischen Tamagotchi über eine Kamera und Knöpfe, die per touch bedient werden können.¹³³ Damit wird eine Annäherung an das Smartphone geschaffen, die – wie Richard

125 Vgl. ebd.

126 Vgl. ebd., S. 14.

127 Ebd.

128 Bandai Namco (2023): Tamagotchi. Online unter: <https://www.bandai.com/brands/tamagotchi> (letzter Zugriff: 22.02.2024).

129 Vgl. ebd.

130 Vgl. ebd.

131 Vgl. ebd.

132 Vgl. ebd.

133 Vgl. ebd.

beschreibt – als Strategie angesehen werden kann, Konsument*innen zu einer regelmäßigen Nutzung zu bewegen.¹³⁴ Zuletzt können sich Spieler*innen durch das *Tamagotchi Uni* im Tamaverse begegnen: »The Tamaverse is the metaverse of the Tamagotchi world allowing fans from around the globe to play together in the Tama Arena, Tama Party, Tama Fashion, and Tama Travel!«. ¹³⁵ Das Tamagotchi-Erlebnis erfährt eine Optimierung, indem herkömmliche Praktiken des Fütterns, Kommunizierens und Kümmerns auf eine universale Ebene gehoben werden und ein gemeinsames Erlebnis geschaffen wird.¹³⁶ Zusätzlich wird das Gehäuse durch ein Band am Unterarm transportierbar.¹³⁷

4.2 Tamagotchisierende Anwendungen

Die damit angestrebte Körpergebundenheit erinnert an Fitnesstracker, die – wie auch die Tamagotchis – in regelmäßigen Abständen Aufmerksamkeit generieren. Schloots verbindet die Komplexe Self-Tracking und Tamagotchi und spricht in diesem Fall von der »Tamagotchisierung des Selbst«.¹³⁸

»Darunter verstehe ich erstens eine Form der ›Care-Arbeit‹ [...], die in einer spielerischen Kybernetisierung des Alltags mündet. Zweitens beinhaltet die Tamagotchisierung des Selbst eine spezielle Veranschaulichung von Körperdaten, die im Zuge des Self-Trackings den Nutzer:innen ein medial indiziertes Wissen über ihren Körper in Gestalt von Animationen sichtbar macht. Und drittens handelt es sich dabei um einen gamifizierten Überwachungsmechanismus.«¹³⁹

Schloots stellt die These auf, dass Tamagotchi ein affizierendes Potential besitzen, das Fitnesstracker in dieser Intensität nicht bereitstellen können.¹⁴⁰ Dabei beschreibt sie tamagotchisierende Anwendungen wie das Kümmern um virtuelle Haustiere bei Fitbit-Trackern oder die Drei Ringe der Apple Watch, die Bewegung, Training und Stehen symbolisieren. All diese Anwendungen sehen Care-Elemente vor, wenngleich das Zielobjekt sich unterscheidet (Tamagotchi – Nutzer*in).¹⁴¹ Zudem verfügen sie über eine »affizierende Anschaulichkeit«, bei der Aktivitäten oder Nicht-Aktivitäten in Echtzeit durch Animationen positiv oder negativ konnotiert

134 Vgl. Richard: Technologie.

135 Bandai Namco: Tamagotchi.

136 Vgl. ebd.

137 Vgl. ebd.

138 Schloots: Die Tamagotchisierung des Selbst.

139 Ebd., S. 66.

140 Vgl. ebd.

141 Vgl. ebd.

werden. Hervorgehoben werden Evidenz und Persuasion.¹⁴² Überwachungsstrukturen und Gamifizierung des Fortschritts durch Self-Tracking unterstützen nach Schloots somit »neoliberale Regierungspraktiken« im Sinne von Selbstoptimierung und Konsumverhalten.¹⁴³ Sowohl Tamagotchis als auch Fitness-Tracker können Empathie hervorrufen, jedoch in unterschiedlicher Qualität, da tamagotchisieren- de Anwendungen einen externen Impuls benötigen, um zu reagieren.¹⁴⁴

4.3 Tamagotchis in der Lehre

Hellings et al. stellten für einen Blended Learning-Kurs eine mobile App inklusive eines Avatars (StudyGotchi) zur Verfügung, um die Motivation und das Engagement von Informatikstudierenden bei der Bearbeitung programmierbezogener Aufgaben in Moodle zu erhöhen.¹⁴⁵ Der an das Tamagotchi angelehnte Kerngedanke ist das Aufrechterhalten einer positiven Grundstimmung des Avatars.¹⁴⁶ Der *virtual teacher* korrespondiert dabei mit dem Küken und wird durch das Absolvieren von Aufgaben sowie die Anwesenheit bei Vorlesungen zufrieden gestellt. Im Vergleich zu der Kontrollgruppe, die nicht mit dem *virtual teacher* in Berührung kamen, zeigten sich jedoch keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der Noten der Abschlussprüfung.¹⁴⁷ Gründe dafür waren fehlendes Interesse und wenig Spaß an der App.¹⁴⁸ Eine Integration des Spielprinzips in die Lehre ist daher entwicklungsbedürftig.

4.4 Küken in Fernsehen und Social Media

Im letzten Schritt wird der Diskurs über das Küken, der in virtuellen Lebenswelten ausgehandelt wird, aufgegriffen. Gerade Social Media bietet vielfältige Formen und Möglichkeiten, sein Privatleben nach außen hin zu kommunizieren. So existieren mehrere Profile, die Bilder und Texte zu ihren Haustieren veröffentlichen, so auch zu Küken. Der Kanal @zwerghuehner informiert über das Homefarming in NRW und gibt Einblicke in die Hühnerfamilie.¹⁴⁹ Neben Bildern werden auch Kurzvide-

142 Vgl. ebd., S. 71.

143 Ebd., S. 72.

144 Vgl. ebd.

145 Vgl. Hellings, Jan/Leek, Pieter/Bredeweg, Bert (2019): »StudyGotchi: Tamagotchi-Like Game-Mechanics to Motivate Students During a Programming Course«, in: Maren Scheffel/Julien Broisin/Viktoria Pammer-Schindler/Andri Ioannou/Jan Schneider (Hg.), *Transforming Learning with Meaningful Technologies. 14th European Conference on Technology Enhanced Learning, EC-TEL 2019*, Cham: Springer, S. 622–625.

146 Vgl. ebd.

147 Vgl. ebd.

148 Vgl. ebd.

149 Vgl. zwerghuehner, Instagram: <https://www.instagram.com/zwerghuehner/> (letzter Zugriff: 26.02.2024).

os (Reels) gezeigt, in denen ein Küken schlüpft. Ein anderes Profil @was_zum_kueken gibt Hinweise und Ratschläge, wie man sich auf das Aufnehmen von Küken vorbereiten kann, oder stellt Reels zur Verfügung, die den Alltag der Hühner dokumentieren.¹⁵⁰ Anders als bei den beiden Beispielen handelt es sich bei @kueken_adventures nicht um reale Hühner, sondern um ein Kuscheltier-Küken, das in unterschiedlichen Kontexten und an verschiedenen Orten fotografiert wird.¹⁵¹ Werden Küken im Fernsehen thematisiert, verdichtet sich die Zielgruppe hin zu Kindern und Jugendlichen. So zeigt ein Kurzfilm der Sendung »Die Maus«, wie ein Küken schlüpft, indem das Produktionsteam eine Person bei der Beobachtung eines Brut-schranks begleitet.¹⁵² Das Ausbrüten eines Kükens wird beispielsweise auch in einer Folge der Serie »Spongebob Schwammkopf« gezeigt, in der Spongebob und Patrick vor einem Schaukasten stehen, der mit einer Glühbirne versehen ist. Am Ende der Folge schlüpft das Küken Rüdiger, das einem realen Küken entspricht und sogar die menschliche Sprache beherrscht.¹⁵³ Auch für Tamagotchi existieren Posts und Videos auf Instagram und TikTok. @tamagotchi_center informiert mithilfe von Reels über Reparaturen und technische Modifikationen auch an neueren Tamagotchis, die nicht mehr primär das Küken als virtuelles Haustier zeigen.¹⁵⁴ Sucht man auf TikTok nach dem Begriff »Tamagotchi«, erscheinen Videos zu Funktionen neuester Generationen. Dabei wird auch die Kommentarfunktion rege genutzt.

5. Ausblick

Wie der Beitrag verdeutlichte, ist das Tamagotchi zwar ein Spielzeug, das durch inkludierte Vergänglichkeit im Spielprozess besticht – dennoch kann längst nicht von seinem Aussterben gesprochen werden.¹⁵⁵ Generationsspezifische Vorstellungen von Tamagotchis scheinen sich zu unterscheiden – auf die Generation Z wirke das Tamagotchi wie »ein merkwürdig unbewegliches Spielzeug aus der

150 Vgl. was_zum_kueken, Instagram: https://www.instagram.com/was_zum_kueken/ (letzter Zugriff: 26.02.2024).

151 Vgl. kueken_adventures, Instagram: https://www.instagram.com/kueken_adventures/ (letzter Zugriff: 26.02.2024).

152 Vgl. Westdeutscher Rundfunk (2021): »Die Maus: Ein Küken kommt aus dem Ei«, in: ardmediathek.de (05/2021). Online unter: <https://www.ardmediathek.de/video/die-maus/ein-kueken-kommt-aus-dem-ei/wdr/Y3jpZDovL3dkci5kZS9CZWlocmFnLTRIMzY4YzgwLTA4NTktNDdiYio5NWZjLWQzNWZyYWI1MDQyNg?isChildContent=> (letzter Zugriff: 23.02.2024).

153 Vgl. Spongepedia (2017): »Rüdiger«. URL: <http://de.spongepedia.org/index.php/R%C3%BCdiger> (letzter Zugriff: 23.02.2024).

154 Vgl. tamagotchi_center, Instagram: https://www.instagram.com/tamagotchi_center/ (letzter Zugriff: 26.02.2024).

155 Darauf verweist auch der Umstand, dass Anbieter wie Etsy bis heute Merchandise und Marketing-Produkte für Tamagotchis anbieten.

Steinzeit« – durch die Vielfalt an Versionen etablieren sich allerdings weitere Funktionen und Handlungsmöglichkeiten wie das Fotografieren oder das Vernetzen mit anderen Spieler*innen.¹⁵⁶ Als »Vorbote von künstlichen Lebensformen« zielen sie auf die Neubestimmung des Verhältnisses von Realität und Virtualität ab und werfen Fragen nach dessen Bedeutung im Kontext der Mediensozialisation auf.¹⁵⁷ Da das Tier für die Mediensozialisation eine zentrale Rolle spielt, kann hier auch das »Tierwerden der Medien und das Medienwerden der Tiere« in den Blick genommen werden.¹⁵⁸ Für empirische Vorhaben eröffnen sich in diesem Kontext Räume für den Einbezug ethnografischer Feldforschung durch teilnehmende Beobachtungen oder Gruppendiskussionen, die sogenannte *virtual worlds* miteinbeziehen.¹⁵⁹ Mit Verweis auf tamagotchisierende Anwendungen können Gemeinsamkeiten sowie Abgrenzungslinien zu Wearables untersucht werden.¹⁶⁰ Der Diskurs um das Tamagotchi wird auf Social Media ausgelagert und dort verhandelt, was auch für die Erforschung von Praktiken mit dem Tamagotchi neue Möglichkeiten bereitstellt. So können Social Media Posts oder Videos als digitale Artefakte situationsanalytisch betrachtet werden.¹⁶¹ Das Zusammenleben von Mensch und Haustier »nicht nur als ein Mit-Sein, ein ›being with‹, sondern ein ›becoming with‹« stellt auf das Tamagotchi übertragen Interaktionsprozesse zwischen Spieler*in und dem »Mattscheibentier« in den Vordergrund, die sich in Fürsorge- oder Trauerpraktiken realisieren und ihrerseits durch qualitative Forschungsmethoden sichtbar gemacht werden können.¹⁶² Insgesamt sieht sich die (Medien-)Pädagogik mit Forschungsbereichen konfrontiert, die Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Mensch-Tier-Verhältnis sowie die anthropozentrischen Denkvoraussetzungen der Erziehungswissenschaft betreffen.¹⁶³ (Medien-)Bildung hinzuziehen verhilft, Wissen über das Leben von Tieren zu vermitteln und »die körperlichen, emotionalen und spirituellen Dimensionen des Lernens in lebendiger Bezogenheit und mitweltlicher Verwobenheit [zu] stärken«.¹⁶⁴

156 Feldkamp: 25 Jahre Tamagotchi.

157 Richard/Zaremba: Kindermedien, S. 210.

158 Rieger, Stefan (2016): »Tiere und Medien«, in: Roland Borgards (Hg.), Tiere: Kulturwissenschaftliches Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, S. 30–36, hier S. 30.

159 Vgl. Boellstorff, Tom/Nardi, Bonnie/Pearce, Celia/Taylor, T.L. (2012): *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*. Princeton: Princeton University Press.

160 Vgl. Schloots: Die Tamagotchisierung des Selbst.

161 Vgl. Fuji, Michi S./Rink, Konstantin/Weber, Joshua (2023): »Digitale Artefakte in der Situation: Impulse situationsanalytisch ausgerichteter Arbeiten zum Status von Materialität«, in: Forum: Qualitative Sozialforschung 24, S. 1–20.

162 Kynast, Katja (2016): »Geschichte der Haustiere«, in: Roland Borgards (Hg.), Tiere: Kulturwissenschaftliches Handbuch, Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, S. 130–138, hier S. 137; Grunder: Herausforderung Tamagotchi, S. 160.

163 Vgl. Schluchter: Animal Studies und Medien(Pädagogik).

164 Spannring: Macht, Unterschiede und Bildung in Tier-Mensch Beziehungen, S. 217.