



Neue Zürcher Zeitung TECHNOLOGIE UND GESELLSCHAFT Mittwoch, 27.08.1997
Nr. 197 60

Die DNA im Puppenhaus. "Creatures" - "Lebewesen" aus dem Spiel-Computer

Von Beatrice Tobler*



Grundlegende Probleme des gegenwärtigen Lebens und Denkens werden im Computerspiel "Creatures" in die Harmlosigkeit einer Comics-Welt verpackt. Als Spieler züchtet man Lebewesen, die "Norns". Diese verändern die Computerwelt um sich herum jedoch nicht, sondern bewohnen sie lediglich als Lebewesen in einem rein biologischen Sinn. Im Internet hat sich mittlerweile ein regelrechter Norn-Handel etabliert.

Auf einer Internet-Homepage erscheint die Nachricht von Janice, dass ihre - inzwischen erwachsene - Erstgeborene nichts mehr isst, seitdem sie schwanger war. Es muss irgend etwas mit der Schwangerschaft zu tun haben, die gerade vorbei ist. Irgend etwas muss da passiert sein. Wer jetzt an Windelberge, Babybrei und überforderte Eltern denkt, liegt falsch. Die Homepage ist der virtuelle Treffpunkt von Norn-Eltern. Norns heissen die hybriden Wesen, welche in "Creatures" gezüchtet werden; einem Computerspiel der Firma CyberLife, das den Rahmen herkömmlicher Computerspiele sprengen soll. "Dieselben Prozesse, die in der realen Welt zu der Entstehung von Leben geführt haben, wurden hier in Software umgesetzt, und das Ergebnis ist überwältigend", so der auf der Verpackung abgedruckte Kommentar von Douglas Adams, dem Autor der Kult-Buchreihe "Per Anhalter durch die Galaxis".

Die intendierte Verschmelzung von "Naturwissenschaft" und Spiel wird auf der Schachtel bereits angedeutet: Neben Bildern von kindlichen Norns in einer heilen Kinderbuchwelt mit viel Technik, Knöpfen und Lämpchen sind in Tabellenform verschiedene Pegel dargestellt, an denen der Zustand ihrer Entwicklung ablesbar ist und ihr Leben quantifizierbar wird.

Experiment mit offenem Ende

Im Gegensatz zu herkömmlichen Abenteuer- Computerspielen, bei denen es gilt, die Regeln im Verlauf des Spiels zu erforschen und so den Weg zu einem festgelegten Ziel zu finden, ist der Ausgang von "Creatures" offen. Durch unzählige Variationen des "genetischen Codes", der jedem Norn zugrunde liegt, erhält das Spiel mit dem Züchten immer neuer Generationen eine scheinbare Eigendynamik. Wie im richtigen Leben ist das Ende unbestimmt, es liegt an uns, das Beste aus den gegebenen Voraussetzungen zu machen. Dennoch ist "Creatures" nicht vergleichbar mit dem in den achtziger Jahren als Gegenpol zu Monopoly entwickelten Brettspiel "Ökopolopoly", dessen Ende auch offen ist und bei welchem es ebenfalls ums Überleben geht. Dort heisst es, als Lenker eines fiktiven Staates das Ökosystem durch langfristiges, vernetztes Denken und entsprechendes politisches Handeln im Gleichgewicht zu halten. Der ökologische Imperativ, welcher sich aus dem Umwelt-Diskurs der achtziger Jahre nährt, ist erloschen und weicht in "Creatures" einem von ethischen Fesseln befreiten Spiel mit Elementen aus aktuellen popularisierten Diskursen rund um die Gentechnologie und Aids. Die Gattung Computerspiel ermöglicht durch die Integration solcher Elemente in den Rahmen des Spiels eine Verwischung der Grenzen zwischen Realität und Fiktion und dadurch eine Verharmlosung brennender Fragen für die Zukunft.

In eine fremde Welt gesetzt

Beim Starten des Spieles wird Albia, die Welt der Norns, geladen. Sie gleicht einem zweidimensionalen Puppenhaus mit verschiedenen Etagen in einem grossen Garten. Darin verstreut befinden sich Nahrungsmittel, Kräuter und Kulturgüter, von Musikinstrumenten über einen Ball, einen Kreisel bis hin zu einer Halloween-Figur. Die ganze Welt ist verdrahtet: Von den Liften, welche die drei Stockwerke verbinden, über "Beamstationen" à la "Star Trek" bis hin zu einem Lerncomputer reagiert alles auf Knopfdruck. Zu Beginn des Spiels leben hier aber nur Bienen, die unentwegt für Nahrung sorgen, sowie - versteckt hinter Büschen lauernd - die "Grendels", Träger ansteckender Krankheiten und Feinde der Norns.

Nun werden Eier ausgebrütet, Geburtsurkunden ausgefüllt und die Norns mit der Lernmaschine in Kontakt gebracht, damit sie möglichst schnell sprechen lernen. Relativ bald wird deutlich, dass das Sprachvermögen der Norns gering ist, und so lernt man, den eigenen Wortschatz auf Sprachfetzen wie "hol Honig" und "druck Lift" zu reduzieren. Die Aktionen gehen neben sprachlichen Äusserungen selten

über das Gehen, Drücken und Essen hinaus. Die Norns haben keine Kultur, besteht doch zwischen ihnen und ihrer Umwelt keine gegenseitige Beeinflussung. Sie verändern die Welt um sich herum nicht, sondern bewohnen sie lediglich als Lebewesen in einem rein biologischen Sinn. Sie sind Kinder in einer fremden Welt, die sie nicht selber erschaffen haben, sondern nur mit ihrem Zeigefinger zu bedienen und zu konsumieren lernen.

Blutauffrischung per Mausclick

Wer es nach viel Geduld und vielen Stunden einfachster Kommunikation mit den Norns geschafft hat, dass sich diese fortpflanzen, kann die einzigartigen Prachtskerlchen auf dem Internet anbieten. Andernfalls können neue Norns ins Spiel importiert werden. Auf der "inoffiziellen deutschen Creatures-Homepage" kann man Tips beziehen, Sorgen besprechen, in einem "Chat- Raum" live mit anderen Norn-Eltern kommunizieren und natürlich Norns austauschen. Dass diese beim "Up-" und "Downloaden" zu Klonen werden, stört dort nur einen Spieler: "Es ist unlogisch, dass sich deine Norns durch das Downloaden vervielfältigen. Ein Norn ist einzigartig und sollte es auch bleiben." Andere haben damit keine Probleme. Auch Eugenik ist erlaubt. Ist es ein Zufall, dass ausgerechnet blonde und weisse Norns zur Züchtung gesucht werden? Und was soll man zu der Frau sagen, die es geschafft hat, Norns mit Grendels zu kreuzen, Gut und Böse zu vermischen, Monster zu kreieren?

Verschmelzung von Diskurs und Spiel

Abenteuer-Computerspiele sind im Gegensatz zu Gesellschaftsspielen visuell dargestellte, fiktive Welten. Sie sind Spiegel ihrer Zeit, in ihnen werden Ängste und Hoffnungen der Gegenwart konkret darstell- und kontrollierbar: Die Feinde der Norns schießen nicht mit Pfeilen, sondern übertragen Krankheiten, die neue Bedrohung nach dem kalten Krieg. Computerspielwelten sind nach einem einfachen dualistischen Muster ausgebaut: gut und böse, weiblich/männlich, oben/unten, links und rechts. In Albia gibt es keine Homosexualität, was im genetischen Code nicht programmiert ist, existiert nicht. Das Weltbild, welches in "Creatures" vermittelt wird, beruht auf der Vorstellung, dass das Geheimnis des Lebens in einem Code liegt, den es zu ergründen gilt. Eine Regel für alles. Auch der Zufall wird als mathematische Größe verstanden.

In "Creatures" verdichten sich popularisierter naturwissenschaftlicher Diskurs und Spiel zu einem kindlichen Faszinosum, das von den Fans auffallend unkritisch hingenommen wird, wie das Beispiel eines Spielerkommentars auf der Homepage zeigt: ""Creatures" - ein Wahnsinnsspiel! Oder vielleicht mehr als ein Spiel? Der Anfang von intelligenten Wesen im Computer? Werden die Norns in "Creatures 4" intelligenter sein als ihre Besitzer?"

* [Beatrice Tobler](#) ist Assistentin am Seminar für Volkskunde der Universität Basel, wo sie im Wintersemester 96/97 eine Übung über Computerspiele leitete.

© AG für die Neue Zürcher Zeitung NZZ 1997

[\[zurück\]](#)

Diese Seite wurde zuletzt aktualisiert am 8.6.1998