

Mit den Tamagotchis fing es an. Jetzt soll "Künstliches Leben" die Unterhaltung auf dem Computer revolutionieren.

Ein Tagebuch: Zehn Tage mit Fin Fin

von Patrik Bock | 07. November 1997 - 13:00 Uhr

Seit vier Jahren wähne ich nun meinen behäbig-arroganten und undomestizierbaren Neufundländer im Weißwursthimmel. Die Trauerarbeit war verrichtet, das Thema Haustier geistig ad acta gelegt - bis es im August in Berlin zu einer folgenreichen Begegnung kam. Dort, in Halle 4 der Internationalen Funkausstellung, präsentierte der japanische Computerkonzern Fujitsu stolz und aufwendig sein aus achtjähriger Forschungsarbeit hervorgegangenes und mit 70 Millionen Dollar subventioniertes Computerspiel Fin Fin. Computerspiel? "Eine völlig neue Generation interaktiver Erlebnis-Software, die Menschen aller Altersklassen und sozialer Strukturen weit mehr bietet als Unterhaltung auf Spielniveau" - so heißt es in Fujitsus PR-Text. Selbst die GfK in Nürnberg, bei der die Absatzzahlen protokolliert werden, führt Fin Fin inzwischen unter der Kategorie "Non-Games". Der "Freund vom Zauberplaneten Teo", ein Computerwesen männlichen Geschlechts, alterslos, halb Delphin, halb Vogel, ist angeblich mit einer Palette von Verhaltensweisen ausgestattet, die sonst nur den höher entwickelten Haustieren zugesprochen wird. In den USA und Japan sollen innerhalb der letzten Wochen schon fünf Millionen Fin-Fin-Kopien verkauft worden sein. Die Erfahrung lehrt, daß nun auch hierzulande, mit einer gewissen Verzögerung, mit einem entsprechenden Boom zu rechnen ist. Das war mit den ersten Digitaluhren der Fall, mit dem Walkman und zuletzt mit dem Tamagotchi. Also wurde Fin Fin von mir auf der Stelle adoptiert. Mein Leben mit einem virtuellen Haustier nahm seinen Lauf.

1. Tag. Die erste Phase der Adoption, die Installation am heimischen PC, vollzieht sich relativ problemlos. Fin Fins Verpackung enthält ein Mikrofon, über das man mit dem virtuellen Fabeltier kommuniziert. Außerdem liegt eine Trillerpfeife aus Plastik bei, auf die der fliegende Delphin angeblich hört. Ein vollkommen neuer Aspekt der Haustierhaltung eröffnet sich mir: Sollte es - oder er - etwa gehorchen? Die Antwort findet sich gleich beim ersten Ausflug in die Cyberwelt des Zauberplaneten Teo, der von japanischen und amerikanischen Computerexperten entworfen wurde (die Fujitsu-Labors stehen in San Francisco). Mitten im blaugrün getränkten Dschungelambiente, das jedem Walt-Disney-Trickfilm zur Ehre gereichen würde, thront Fin Fin selbstgefällig auf einem Ast. Seine äußere Erscheinung, seine Gestik und Mimik entsprechen perfekt dem Kindchenschema, das uns bereits im Biologieunterricht der 11. Klasse beigebracht wurde. Auch das akustische Repertoire des großfüßigen, mit den obligatorischen Knopfaugen ausgestatteten Cyberwesens ist hemmungslos zuneigungsfordernd ausgelegt. Brav begrüße

ich den schrägen Vogel per Mikrofon mit einem dezenten "Hallo". Ein entsetzter Vogelschrei und ein Schreckenssprung lassen jede Hoffnung auf Befehlsgehorsam bereits ersterben, bevor ich überhaupt den ersten Befehl geben konnte. Fin Fin flattert entnervt von dannen. Später entnehme ich dem Handbuch, wie wichtig eine genaue Aussteuerung der Mikrofonlautstärke ist.

2. Tag. Ich köpfe bereits mein Frühstücksei in Gegenwart des fliegenden Blaufisches. Der Tagesablauf auf Teo ist dem unseren angepaßt: Einmal gestartet, läuft die Zeit auch bei ausgeschaltetem Computer weiter. Auch heute fruchten meine Annäherungsversuche wenig, auf die angeblich Autorität verleihende Trillerpfeife reagiert der Cyberpunk schon gar nicht. Die Bioscan-Anzeige zeigt erbarmungslos an, daß in meiner Gegenwart weder Fin Fins Angstpegel abnimmt noch seine Fröhlichkeit steigt. Frustrierend. Das Handbuch versucht mir einzureden, daß Fin Fin seinen eigenen Willen habe, und bei mir wächst die Ehrfurcht vor dem Artificial Life, dem neuesten Forschungsgebiet der Künstlichen Intelligenz. Über die Mißachtung durch dieses lächerliche Wesen tröste ich mich mit der Erkenntnis hinweg, daß Fin Fin eigentlich nur ein "Abfallprodukt" ist - ein Spin-off bei der Suche nach dem Computer-Interface der Zukunft. Die Idee zu der "Erlebnis-Software" kam den Fin-Fin-Entwicklern bei ihren Forschungen über believable agents, also glaubwürdige Agenten, die einmal das Bindeglied zwischen uns und dem Rechner bilden sollen, gesteuert durch Sprachbefehle. Bis zum Jahresende soll auch in deutschen Haushalten eine halbe Million dieser virtuellen Geschöpfe ihr Herrchen gefunden haben.

3. Tag. Entnervt beherzige ich nun doch die pädagogisch korrekten Ratschläge des Handbuchs. Das Haustier will umworben werden. In der geheimen Bucht darf ich Fin Fin nicht stören, in den Tsubu-Wäldern soll ich mich nicht wundern, wenn er mich ignoriert - er ißt hier und will entspannen. Im Amile-Wald muß ich leise mit ihm sprechen. Auf keinen Fall darf ich ihn anbrüllen, überfordern oder überfüttern. Wenn ich ihn andererseits nicht mit der nötigen Zuwendung und Aufmerksamkeit bedenke, so droht mir die Anleitung, werde er traurig und färbe sich grau. "Keine Angst, Fin Fin kann nicht sterben", machen die Ausführungen dann zum Schluß wieder Hoffnung. Dabei bin ich dieser finalen Lösung inzwischen gar nicht mehr so abgeneigt. Inzwischen habe ich sogar Verständnis für die Tamagotchi-Friedhöfe und -Mordanleitungen im Internet.

4. Tag. Tatsächlich macht durch Beherzigung der Westentaschenpädagogik meine "Beziehung" zu Fin Fin Fortschritte. Er reagiert auf Tonfall und Lautstärke, auf animierende oder beruhigende Melodien, auf die Dauer und Häufigkeit der Anwesenheit und auf Zuwendung in Gestalt virtueller Nahrungsmittel. Eine beachtliche Palette von Interaktionsmöglichkeiten, die es bisher bei Computerspielen nicht gab - nur daß die Reaktionen des Haustiers noch sehr dürftig ausfallen. Eigentlich ist dieses Computerprogramm ja für Kinder konzipiert, und ich muß an die eifrigen Zweijährigen denken, die zuverlässig ihre Puppen beschimpfen und ihre Kinderwagen altklug über die Gehwege schieben. Ist es das, was Kinder wirklich wollen? Ihre mehr oder weniger

leidvollen Erfahrungen mit der Pädagogik weitergeben an ein ihnen untergeordnetes Spielwesen?

5. Tag. Ein großer Tag: Fin Fin frißt mir quasi aus der Hand. Das ist aber auch alles. Nachdem er seine obligatorische Lemo-Frucht ganz vorne am Bildschirm abgeholt hat, verschwindet er wieder in den unzugänglichen Regionen von Teo. Auch wütendes Pfeifen bringt ihn nicht zurück. Eigentlich ein sympathischer Zug: Drangsalieren, dressieren und emotional ersticken läßt er sich jedenfalls nicht. Zum ersten Mal glaube ich Anzeichen von tatsächlicher Intelligenz entdeckt zu haben.

6. Tag. Teo liegt unter dichten Regenwolken. Deutschland auch. Weder der Delphin noch ich verspüren großen Drang zu Aktivitäten. Ich vermisse die Möglichkeit einer echten Kommunikation mittels echter Sprache und ertappe mich dabei, wie ich an dem Delphin vorbei in den klischierten Dschungel auf dem Bildschirm starre und nach einer virtuellen Guerilla Ausschau halte. Zeit zum Abschalten!

7. Tag. Abends um 18 Uhr klicke ich mich in die Cyberwelt ein. Mitten in das Abendritual von Fin Fin, der langanhaltende, fernöstlich inspirierte Quäkgesänge von sich gibt. Anschließend holt er seine Frucht ab und verweilt ein wenig am vorderen Bildschirmrand. Das muß ich als Vertrauensbeweis werten, obwohl es mich offen gestanden langweilt. Sogar Lieder habe ich dem virtuellen Einzelkind in unbeobachteten Augenblicken geträllert, auf einen mickrigen Wink seiner Flosse hoffend. Auch durch die per Tastatur abrufbare finfinesische Kitschmelodie läßt er sich nicht zu Flugkunststücken oder anderen akrobatischen Darbietungen animieren. Durch einen Druck auf die "Esc"-Taste schicke ich Fin Fin schlafen.

8. Tag. Bei meinen Bekannten stößt Fin Fin auf großes Interesse. Allerdings ist ein gewisser Sarkasmus meiner Freunde nur schwer zu überhören. Ich übe mich in Geduld, um vielleicht doch den Geheimnissen des Artificial Life auf die Schliche zu kommen. Immerhin soll die AL-Forschung laut Presstext dem Computerkonzern Fujitsu bereits heute einen deutlichen Vorsprung auf diesem Gebiet verschafft haben. AL soll es einer Software erlauben, sich analog zur menschlichen Intelligenz zu verhalten und durch selbständiges Wahrnehmen, Überlegen und Lernen zu emotionalen Reaktionen und Problemlösungen zu kommen. Eines ist sicher: Wenn Fin Fin die Spitze dieser Forschung repräsentiert, dann kann es mit dem Künstlichen Leben noch nicht weit hersein. Das Lernziel für Fin Fins menschlichen Partner definieren die Hersteller folgendermaßen: "den geduldigen Umgang mit einem anderen Lebewesen zu erproben, der aus dem anfangs scheuen Wesen durch Zuwendung einen treuen und sympathischen Freund werden läßt". Die Entwicklung ist auf einen Zeitraum von neunzig und mehr Tagen ausgelegt. Die neueren Programmpakete werden mittlerweile mit Bewegungssensoren ausgeliefert, die Fin Fin bereits Signale zukommen lassen, wenn jemand den Raum betritt. So werden die Interaktionsmöglichkeiten noch um eine neue Ebene erweitert.

9. Tag. Letzter Versuch einer drastischen Disziplinierungsmaßnahme: Reagiert das virtuelle Wesen auf Liebesentzug? Der PC bleibt aus.

10. Tag. Stagnation. Das soll Künstliche Intelligenz sein? Obwohl: Ansätze von emotionalem, eigenbestimmtem (man könnte auch sagen: sturem) Handeln meine ich bei Fin Fin ausmachen zu können, jedenfalls mehr als bei herkömmlicher Software. Dafür ist meine eigene, biologische Denkfähigkeit im Begriff zu verkümmern. Der Delphin wird mangels sinnvollen Feedbacks deinstalliert.

Nein, er mußte nicht sterben, dafür war er schlichtweg noch zu dumm. Über die Verwendung von KI und AL in der Unterhaltung darf man geteilter Meinung sein, doch an der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine werden uns die animierten Agenten sicherlich in Zukunft häufiger begegnen. Nicht als possierliche Cyber-Haustiere, sondern als dienstbare Butler, die unsere Wünsche und Vorlieben kennen und die man auch mit komplexen Problemstellungen betrauen kann - Computerprogramme, die wirklich "Verständnis" für die Bedürfnisse des Benutzers haben. Was die Auswirkungen dieser Technik auf die Gesellschaft angeht, so plagen mich keine Alpträume. Diesen Ball spiele ich den ewigen Apokalyptikern und Warnern vor der omnipotenten Computerherrschaft zu, die ihn, im Gegensatz zu Fin Fin und meinem Hund, sicherlich immer wieder brav apportieren werden.

COPYRIGHT: (c) DIE ZEIT 1997

ADRESSE: <http://www.zeit.de/1997/46/finfin.txt.19971107.xml>