

Notiz Block



Zu viele Fernbedienungen

Flache Fernseher, leistungsstarke Hifi-Anlagen und schicke DVD-Player sind in die österreichischen Wohnzimmer eingezogen. Doch die wenigsten wissen, wie sie die teure Unterhaltungselektronik bedienen sollen. So sind die Österreicher im Besitz von Home Entertainment Set-ups im Wert von über 4,5 Mrd. Euro. Dabei kennt sich in etwa 30 Prozent der Haushalte nur eine Person mit der Technik aus, ergab eine im Auftrag von Logitech durchgeführte Studie des Internet-Marktforschungsunternehmens Lightspeed Research. Viele Anwender investieren fünfstelligen Beträge in ihre Unterhaltungselektronik, die Mehrheit scheitert jedoch an einfachen Dingen wie der Wiedergabe einer DVD oder der Aufzeichnung einer TV-Sendung. Der Kern des Problems liegt offensichtlich in den komplexen Technologien und den damit verbundenen zahlreichen Fernbedienungen: 43 Prozent der Haushalte besitzen fünf oder mehr Fernbedienungen, 83 Prozent drei oder mehr. Die Studie zeigt auf, dass sogar in einem von vier Haushalten ein Schummelzettel verwendet wird, der erklärt, wie die einzelnen Geräte im Wohnzimmer richtig bedient werden.

Social Gaming auf Plattformen

Social-Networking-Communitys im Internet haben nicht nur Auswirkungen auf das Kommunikationsverhalten der Nutzer, sondern auch auf die Computerspielbranche. So hat die enorme Verbreitung von sozialen Netzwerken in den vergangenen Jahren einen Trend entstehen lassen, der eine völlig neue Form von Spielen hervorgebracht hat. Diese unter dem Schlagwort „Social Gaming“ zusammengefasste Spielart kombiniert soziale Aspekte aus dem Online-Community-Bereich mit jenen der zunehmend

beliebten „Casual Games“. Entscheidende Kriterien hierbei sind ein sofortiger Spielspaß, einfache Zugänglichkeit und eine übersichtliche Spieldauer. Die Verschmelzung beider Phänomene führt nun aber dazu, dass sich die Zielgruppe für die Computerspielbranche im Internet insgesamt ausweitet. So beschäftigen sich jetzt auch solche Community-Nutzer mit Spielen, die vorwiegend online mit Freunden kommunizieren wollen und vorher nicht an derartigen Angeboten interessiert waren. Der Unterschied zu klassischen „Casual Games“ liegt vor allem darin, dass es bei der von den Spielern bevorzugten Variante nicht darum geht, sich online mit Fremden zu messen.

Neues System für Altersfreigabe

Das Altersfreigabesystem für Computer- und Videospiele muss dringend überarbeitet werden. Zu diesem Schluss kommt eine präsentierte Untersuchung der Psychologin Tanya Byron, die diese im Auftrag der britischen Regierung durchgeführt hat. Wie BBC berichtete, fordert die Forscherin die Einführung einer generellen Prüfung aller Spiele ab einem Alter von zwölf Jahren. Zudem sollen die Untersuchungskriterien, die bisher lediglich auf sexuelle und gewalttätige Spielinhalte beschränkt waren, erweitert werden. Vor allem die Verwendung vulgärer Sprache, das Auftauchen von Glücksspielelementen oder die Darstellung von Drogenkonsum sind laut dem Bericht in diesem Zusammenhang wesentlich. Weiters fordert die Psychologin ein einheitliches Set von Symbolen auf den Verpackungen von Spielfilmen und Videospiele, die Aufschluss darüber geben sollen, welche Inhalte den Käufer eines bestimmten Spiels erwarten. Auch die Sicherheit der jungen Internet-Surfer ist nach Auffassung Byrons verbesserungswürdig. Sie fordert staatliche Aufklärung. *kl/pte*

Roboter-Liebe: Die vollkommene Serviceleistung

Die mechanische Braut, der man in Zukunft vertraut

Das Gebot der hedonistischen Gesellschaft lautet: „Genieße.“ Zu mehr Genuss im Liebesleben sollen bald Roboter verhelfen, wenn zwischenmenschliche Beziehungen enttäuschen.

Irina Slosar

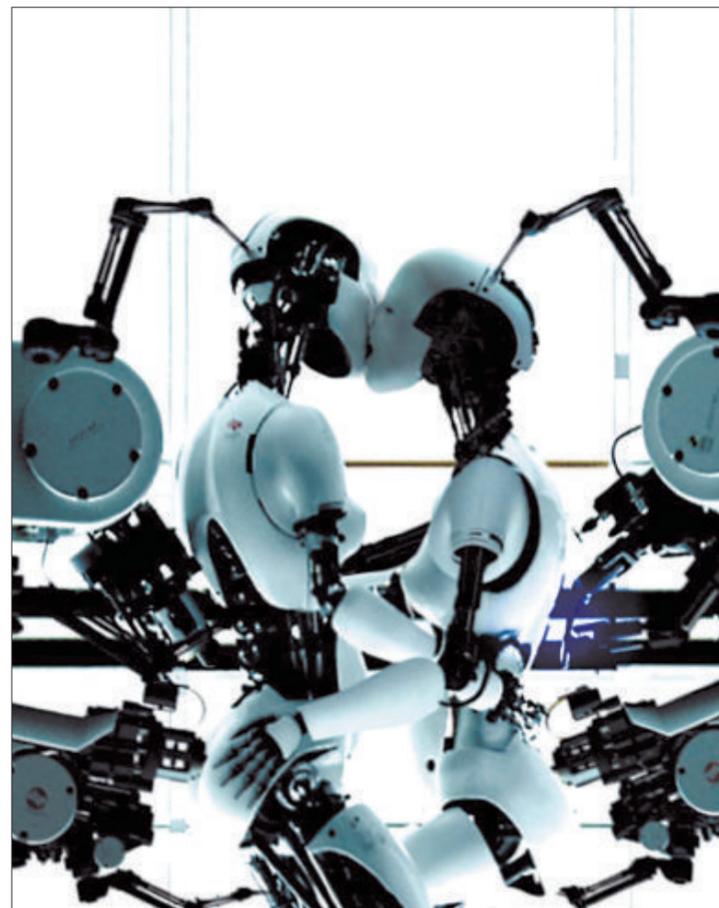
Web 2.0 hat dazu beigetragen, dass mehr über soziale Netze und über medienvermittelte Beziehungen zwischen den Menschen als über menschliche Beziehungen zu den technischen Dingen berichtet wird. Dass am anderen Ende ein Mensch steht, bedeutet jedoch nicht, dass das Dinghafte an Anziehungskraft verloren hat. Hier ist eine Anziehungskraft gemeint, die eine menschliche Beziehung zum technischen Gerät fördert.

In der Bindungstheorie in der Psychologie kann man von einer solchen Beziehung sprechen, sobald wir ein Ding als „meines“ bezeichnen. Objektiv Beziehungen gehören zu den ersten Beziehungserfahrungen der Kleinkinder. Zu solchen Objekten gehören Kuscheltiere oder Decken, auch Sicherheitsdecken genannt. Ihr Verdienst ist es, dass das Kind die Trennung von der Mutter zu überwinden lernt, ein Stück Unabhängigkeit von ihr gewinnt und die Möglichkeit der Kontrolle über das Objekt anstatt über die Mutter ausüben kann. Allein diese wenigen Stichwörter reichen schon aus, um die empfundene Beziehung zu manchen Dingen, auch zu Computern, errahnen zu können. In diesem Kontext gelesen, hat die Computer-Bindung gleich viel mehr Gehalt als bloßer Unterhaltungs- oder Prestigewert.

Einen Schritt weiter

Aus der heutigen wissenschaftlichen Sicht der Artificial Intelligence sind wir noch knapp 40 Jahre davon entfernt, uns in Roboter zu verlieben und mit ihnen Sex zu haben. Diese Emotion würde man aus Sicht der genannten Wissenschaft zwar nicht als tiefes, aber als treffsicheres Verständnis bezeichnen. Ohne Zweifel ist das nächste adäquate Wort „Service“. Die Industrie wird solche humanoiden Roboter nicht kostenlos zur Verfügung stellen. Es werden entsprechende „Produkte“ für verschiedene Zielgruppen geschnürt werden. Nichtsdestotrotz ist die Situation, die diesen Markt begründet, jene kalt gewordene Menschheit, die Kate Bush bereits in ihrem 1989 veröffentlichten Lied „Deeper Understanding“ im Sinn hatte.

David Levy, ein anerkannter Artificial-Intelligence- und Computerspielexperte, erklärt



Ein Roboter zum Liebhaben wird ein interdisziplinäres Werk. Das Wort Disziplin ist zweideutig zu verstehen. F.: One Little Indian Rec.

in seinem Buch *Love & Sex with Robots*, warum dies möglich sein wird.

Zehn Gründe für Roboter

Es gibt viele wissenschaftliche Erkenntnisse und theoretische Konzepte abseits der Computerwissenschaft, die in den Aufbau solcher Roboter einfließen: vom Konzept der psychoanalytischen Übertragung über empirische Untersuchungen zu menschlichen Beziehungen zu Haustieren und technischen Geräten, zu Sexualforschung und ihrer geschichtlichen Entwicklung bis hin zu Kommunikationstheorien und Anthropomorphusanalysen.

Nicht nur die Marketing-Lehre operiert mit biblischen Zahlen. Auch so manche empirische Wissenschaft liebt es, den Geboten nahezu kommen: Es soll zehn Gründe geben, warum sich Menschen in eine bestimmte Person verlieben. Wesentlich scheint die vorhandene Ähnlichkeit zur anderen Person, weitere Gründe sind begehrte Eigenschaften des anderen, das gegenseitige Mögen, soziale Einflüsse wie auch Vorurteile, Erfüllen von Bedürfnissen, Erregung, spezi-

fische Merkmale, Bereitschaft für eine Beziehung, Exklusivität und geheimnisvolle Wirkung.

Es lässt sich leicht errahnen, dass mittels hoch entwickelter Programmieretechniken beinahe alle erwähnten Liebesbedingungen von einer Software besser zu erfüllen sind als von einem menschlichen Gegenüber. Und im Sex wird der Mensch letztlich bald keine Chance mehr haben, den anderen auch nur annähernd so gut wie ein Roboter befriedigen zu können. Man wird beizeiten einige Vorurteile ausräumen müssen, um sich wieder positiv auf zwischenmenschliche Beziehungen rückzubedenken.

Ein Roboter zum Liebhaben wird ein interdisziplinäres Werk. Das Wort Disziplin ist zweideutig zu verstehen. Natürlich geht es um verschiedene Wissenschaften, die herangezogen werden, um den vollkommenen Liebhaber und Liebhaberin zu kreieren. Es geht aber auch um die mehrfache „Selbstregulierung“ der Wissenschaften: im ideologischen Horizont zu bleiben und sich der ökonomischen Anwendung und Verwertung zu unterordnen.