



Natürlich erleichtert Technik das Leben. Etwa der GPS-Empfänger in der Hosentasche der orientierungslosen Alpinisten, Skippern oder Wüstentouristen ihre geografischen Koordinaten per Satelliten-Ortung verrät, im besten Fall auf 15 Meter genau. Aber wenn erwachsene Menschen stundenlang mit einem solchen Empfänger durch den hannoverschen Stadtwald tappen, um schließlich ein verstecktes Filmdöschen mit Nippes zu finden, zeigt sich die andere Seite der Technik: Sie ist dann nicht Mittel zur Bewältigung des Lebens, sondern bringt ihren Zweck schon mit – Technik wird zum Spiel.

Technik wird

Technikspielzeug ist nicht nur etwas für die Kleinen. Doch was als Spielzeug taugt, müssen die Großen selbst entdecken. In der Werbung und der Gebrauchsanleitung zum GPS-Empfänger steht nichts von Geocaching, dem Hobby der High-Tech-Waldläufer. Die Koordinaten der „Schätze“, die sie aufspüren wollen, finden sie im Internet unter www.geocaching.de – im Fall des hannoverschen Filmdöschens lauten sie N 52° 23.033 E 009° 45.886. Dann beginnt die Schnitzeljagd durchs Unterholz, bis der Empfänger die richtigen Koordinaten anzeigt. Die Suche im Nahbereich kann schließlich noch längere Zeit in Anspruch nehmen, bis die Astgabel mit dem Döschen gefunden ist.

Was drin ist, hat der Schatzsucher schon vorher im Internet erfahren können: Logbuch und Stift, 2 WWF-Aufkleber, 5-Öre-Münze, Ansteckpin und Einkaufs-Chip. Er schreibt einen Eintrag ins Logbuch, das nicht mehr als ein Zettel ist, ersetzt vielleicht einen Teil des Schatzes durch mitgebrachte Dinge, hinterlässt nach seiner Rückkehr möglicherweise auch einen Kommentar auf der zugehörigen Webseite („Der Nächste sollte vielleicht mal eine neue verschließbare Tüte spendieren.“). Dort ist auch verzeichnet, wenn sich der Fund nur mit Spezialausrüstung zum Klettern oder Tauchen aufspüren lässt. Rund 50.000 Schätze stehen weltweit für findige Orientierungsläufer bereit – allein in Deutschland machen schon 10.000 Menschen regelmäßig beim Geocaching mit.



Geocaching: Schnitzeljagd von heute per GPS (Global Positioning System).



Beim Technikspielzeug von Lego geht es oft mehr ums Nachbauen von Fantasiefiguren als um kreatives Experimentieren.

Spielzeug produziert die Industrie offiziell nur für die Heranwachsenden. Ob piepende Tamagotchis, tanzende Plastikhunde oder programmierbare Lego-Roboter: Wenn Technik hilft, klassische Spielkonzepte interaktiver zu machen, sind die Hersteller dabei. Das kann schief gehen, wie selbst Prozessorgigant Intel feststellen musste: **Spielzeug mit Computeranschluss, etwa Mikroskope oder Stimmenverzerrer, schuf eine Intel-Abteilung vor Jahren, scheiterte aber letztlich am geringen Interesse.**

Auf der anderen Seite gelingt es Lego und fischertechnik immer wieder, neue Baukästen auf den Markt zu bringen, mit denen sich Roboter zusammenstecken lassen. Schließen die Kinder einen Computer an, können sie die Kreaturen nicht nur fernsteuern, sondern auch programmieren. Dafür müssen sie keine Programmiersprache beherrschen, sondern nur am Monitor kleine Bildchen kombinieren, die für elementare Verhaltensmuster stehen.

Doch die Selbstbau-Roboter verkaufen sich relativ schlecht, Technik im Kinderzimmer ist selten kreativ. Lego hat schon seit drei Jahren keine Weiterentwicklung mehr präsentiert. Gekauft wird eben eher die Raumstation zum Nachbauen als der Roboter zum Selbstprogrammieren. Im Kinderzimmer steht dann kein technisches Produkt, sondern ein Abbild eines technischen Produkts.

Es gibt allerdings ein Gerät, welches das Kinderzimmer längst erobert hat:



„Need for Speed“ im Kinoformat auf eine Wand wirft. Während Bier und Würstchen für Partystimmung sorgen, fahren die Teilnehmer per Game-Controller am Computer Rennen.

Noch stärker sind die Adrenalinstöße für die, die sich der Technik von Bungee-Seil oder Achterbahn anvertrauen. Doch es gibt auch Zeitgenossen, die das kreative Technikbasteln im Hobbykeller dem schnellen Kick vorziehen. Wer als Kind an Gleiswegen, Häuschen und Geländeformen seiner elektrischen Eisenbahn gebastelt hat, begeistert sich als

zum Spielzeug

der Computer. Als universelle Maschine bietet er den Siebenjährigen Zahlen- und Buchstabenspiele, den Vierzehnjährigen Autorennen und Aufbausimulationen – und den Flirt-Chat zum ersten Erproben der verbalen Anziehungskraft. Die Maus gibt ihnen Macht über die Maschine; sie sind nicht zur Passivität verdammt. Angenehmer Nebeneffekt: Der Computer wird selbstverständlicher Teil ihres Lebens, während ihre Eltern oft schon an der Programmierung des Videorekorders scheitern.

Wenn sich Kinder gut unterhalten fühlen, akzeptieren sie Technik ohne Einschränkung.

Und von keinem Spielzeug lassen sich Teenies so fesseln wie von den Games am Computer. Das hat Rückwirkungen auf die Technik: Nicht die Bedürfnisse der technischen Zeichner treiben die Entwicklung immer schnellerer und leistungsfähigerer Grafikkarten voran, sondern die Wünsche der Gamer beim Ballern und Daddeln in drei Dimensionen.

Wenn Rasen am heimischen Bildschirm nicht mehr den rechten Kick vermittelt, hilft seit diesem Sommer virtuelles Autorennen unter freiem Himmel: Wer auf der Website www.undergroundbattle.org seine Handynummer hinterlässt und Glück hat, bekommt eines Nachts eine SMS mit genauen Angaben, wo in der Nähe gleich ein solches Rennen startet. Kaum ist er am angegebenen Ort in irgendeinem Gewerbegebiet angekommen, staunt er über den Aufwand: Rennsport-Freaks packen Stromgenerator, Computer, Boxen und einen Projektor aus, der das Rennspiel



Rechnen, Schreiben, Flirten: Kinder nutzen den Computer vielfältig.

Erwachsener vielleicht für die „Landschaftsplanung“ im Innern des Computergehäuses, die unter dem Schlagwort „Case Modding“ bekannt ist: **die individuelle Verhübschung der trist-grauen Computerkisten.**

Es fängt damit an, dass der Computerfreund ein Loch ins Rechnergehäuse schneidet und ein Guckfenster einsetzt. Anschließend ist Erleuchtung gefragt, damit er auch etwas vom Inneren sieht. In der Szene sind bläuliche Illuminationen beliebt, die den Computer geheimnisvoll schimmern lassen. Prompt fällt auf, dass innen ja ein ziemliches

Kuddelmuddel herrscht. Also geht's ans Aufräumen: Anschlüsse umlegen, Kabel bündeln, Ausblicke ins Innere freilegen. Doch obwohl spezielle Lüfter mittlerweile von selbst leuchten, bewegen sich seine Flügel einfach zu schnell, als dass das Auge folgen könnte. Dann sind wieder Investitionen fällig: Eine Wasserkühlung macht optisch einfach mehr her. Dem Weg des Wassers kann auch ein träges Auge folgen, erst recht wenn es gefärbt ist und die Wärme des Prozessors in transparenten Schläuchen abtransportiert.



Beispiel eines umgebauten PC-Gehäuses beim ersten Case Modding-Wettbewerb auf der Cebit 2004.

Weil es die Kisten mittlerweile auch fertig durchlöchert und durchleuchtet zu kaufen gibt, suchen die Enthusiasten neue Herausforderungen und kämpfen bei der „Deutschen Casemod Meisterschaft“ um Trophäen. Dort sind etwa selbst geschreinerte oder mit Tiffany-Glas verzierte Gehäuse zu sehen, aber auch Gitarre, Bierkiste, Schaufensterpuppe, Autoreifen oder Röhrenradio mit eingebautem Computer – Technik wird zum Spiel.

Prof. Dr. Thomas J. Schult