

Zoo Tycoon

Lenkung des animalischen Gegenübers¹

Lisabeth Tauschitz

Tier und Technik

Gemäß René Descartes' mechanischer Naturauffassung sind Tiere aufgrund ihrer Seelenlosigkeit Teil der Welt der Körper und somit exkludiert von der menschlichen Welt des Geistes. Die Kluft zwischen tierischem und menschlichem Leben stellt rational betrachtet eine deutlich größere dar, als jene zwischen tierischem Leben und Technik.

Im Zuge von Forschung und Weiterentwicklung der Wissenschaft auf den Gebieten des zoologischen, biologischen, ethologischen und genetischen Wissens und nicht zuletzt der Entfaltung der Tierrechte, haben die vom Cartesianismus geprägten Formen der Wahrnehmung des animalischen Gegenübers Umwälzungen erfahren. Es lässt sich beobachten, dass René Descartes' radikale Annahmen des mechanischen, respektive beherrschbaren tierischen Körpers, einer entsprechenden Neudefinition und Umstrukturierung unterzogen wurden.

Einhergehend mit der Entwicklung fiktionaler Medien lässt sich jedoch eine Tendenz zur Wiederherstellung einer von solchen Aspekten geprägten Tierwahrnehmung beobachten. Neben Film und Fernsehen wird die Beziehung des Menschen zum Tier vor allem im Computerspiel erneut in Wechselwirkung mit technologischen Verfahren gestellt sowie unter Gesichtspunkten der Bemächtigung und Herrschaft betrachtet.²

In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, inwiefern fiktionale Medien als Plattform fungieren können, um dem von Strukturen der Kontrolle durchgezogenen animalischen Gegenüber Raum zu geben. Diese sich über Macht definierte Tierbetrachtung soll konkret veranschaulicht werden, indem das Strategiespiel *Zoo Tycoon* als zu analysierendes Exempel herangezogen wird. Es soll aufgezeigt werden, unter welchen Voraussetzungen und mittels welcher Methoden das Tier als Teil einer medialen Welt seinen Status als authentisch animalisches Wesen³ nahezu vollkommen aufgeben muss.

¹ Anm. d. Verf.: Vorliegender Text bedient sich aus Gründen des Leseflusses nur der männlichen Form. Die weibliche verstehe ich in diese inkludiert.

² Vgl. Jacques Derrida, *Das Tier, das ich also bin*, Wien: Passagen 2010, S. 49.

³ Die Bezeichnung „authentisch animalisches Wesen“ leitet sich von Sabine Nessels Text „animal medial“ ab und orientiert sich an dem Begriff „animal réal“. Im Unterschied zur inszenierten und manipulierten Darstellung des „animal medial“ steht das „authentisch animalische Wesen“, sprich das „animal réal“ für ein völlig unbeeinflusst, d. h. nach

Um das Mensch-Tier-Verhältnis per Computerspiel im Hinblick auf die dem Tier auferlegte Ohnmacht erforschen und vor allem verstehen zu können, soll auf die Entwicklung von Menagerien im 16. Jahrhundert Bezug genommen werden. Sie stellen mit der von Konventionen der Bemächtigung und Systematisierung dominierten Schaffung künstlicher Tierwelten ein Vorbild virtueller Tiergärten dar. Vor allem durch die Aspekte Kontrolle, Inszenierung und Fremdbestimmung des (wilden) Tieres sind sie von prägender Bedeutung für das Strukturieren und letztlich auch Verschwinden des authentisch Animalischen, wie es analog in der medialen und automatisierten Welt von Zoosimulationen realisiert wird.

Menagerien: Verdrängung des authentisch Animalischen

Bis ins 16. Jahrhundert war die Unterscheidung zwischen den diversen Funktionen der Tierhaltung, sei es als Heiligtum, Jagdgut, Divertissement, Kuriosität oder anderem, nicht sehr weit gediehen.⁴ Ausgangspunkt für die Entwicklung von Tiergehegen im konkreteren Sinne waren schließlich die sogenannten Menagerien, welche im Italien der Renaissance und vor allem des Barocks ihre Hochblüte hatten und zum Vorbild für die Tierhaltung in ganz Europa wurden. Menagerien erfüllen im Unterschied zu ihren Vorläufern explizit den Zweck einer Zurschaustellung und sind eigens für die Betrachtung von Tieren geschaffene, künstlich angelegte Parks.⁵ Anzumerken ist jedoch, dass Menagerien im Gegensatz zu ihren Nachfolgern, den zoologischen Gärten, kaum auf pädagogischen oder wissenschaftlichen Interessen beruhen und im Unterschied dazu eng mit der Darbietung von Macht verbunden sind. Die Aspekte der Kontrolle, Systematisierung und Regulierung sowie eine theatrale Aufbereitung sind ausschlaggebend für diese spezielle Form des Tiergartens sowie die Entstehung einer neuartigen Wahrnehmung und Beurteilung des Tieres.

Begriffliche Sondierung

Im Zuge genannter Differenzierungskriterien der Kategorien ‚Menagerie‘ und ‚zoologischer Garten‘ muss auf die irreführende Homogenität auf begrifflicher Ebene zwischen ‚zoologischem Garten‘, d. h. ‚Zoo‘ und ‚Zoosimulation‘, im Speziellen *Zoo Tycoon* eingegangen werden.

Wie bereits angesprochen, definierten sich Menagerien über Aspekte der Zurschaustellung und Darbietung von Macht. Das Ausstellungsprinzip der Menagerie wendet sich

natürlichen Begebenheiten handelndes Tier. Vgl. Sabine Nessel, „Animal medial. Zur Inszenierung von Tieren in Zoo und Kino“, *Der Film und das Tier. Klassifizierungen, Cinephilien, Philosophien. Animals and the Cinema. Classifications, Cinephiliias, Philosophies*, Sabine Nessel/Winfried Pauleit/Christine Ruffert/Karl-Heinz Schmid/Alfred Tews, Berlin: Bretz + Fischer 2012.

⁴ Vgl. Eric Baratay, *Zoo. A history of zoological gardens in the West*, London: Reaktion Books 2002, S. 40.

⁵ Vgl. ebd.

zugunsten des Aufzeigens einer möglichst großen Fülle an Exotik und Kuriosität gegen artgerechte Haltung. Dabei bleibt der Öffentlichkeit der Zugang verwehrt. Es ist alleiniges Privileg aristokratischer Kreise, den Tiergarten zu nutzen. Dementsprechend resümiert Sabine Nessel: „Vor der Herausbildung des modernen Zoos werden Tiere in den barocken Menagerien als lebendige Tableaux der friedlichen Natur gezeigt, wobei das Repräsentationsbedürfnis der höfischen Kultur [...] im Vordergrund“⁶ steht.

Der zoologische Garten basiert im Unterschied dazu vorwiegend auf pädagogischen Motiven. Bildung, Forschung sowie Natur- und Artenschutz bestimmen nicht nur den architektonischen Aufbau eines Zoos, sondern prägen den Gesamtcharakter dieser der Allgemeinheit zugänglichen Form von Tierhaltung.

Im Folgenden soll durch das Aufzeigen der für Menagerien signifikanten Merkmale, anhand der Menagerie von Versailles veranschaulicht werden, dass das Konzept dieser Form von Tierhaltung im Hinblick auf architektonischen Aufbau und Strukturierung des Tieres eine größere Schnittmenge mit virtuellen Zoos hat, als vorerst aufgrund der Namensanalogie der Begriffe ‚Zoo‘ und ‚Zoosimulation‘ zu vermuten ist. Denn gerade der Aspekt, den Sabine Nessel in folgendem Zitat als Bruch zwischen Menagerie und zoologischem Garten aufzeigt, wird, neben den Motiven ‚Herrschaft‘ und ‚Fremdbestimmung‘, in diesem Kontext als Gemeinsamkeit zwischen Menagerie und virtuellem Zoo verstanden. „Der Verzicht auf den radialen, zentristischen Grundriss sowie die Integration der Tiere und Gehege in den Garten wird in der Kulturgeschichte des Zoos als deutlicher Bruch mit der Tradition der Menagerie bewertet“.⁷ Wesentlich ist, dass sich in der Zoosimulation analog zur „Menagerie [...] der allgemeinere Anspruch, die Natur zu beherrschen“⁸ konkretisiert.

Versailles: Kommunikation einer der menschlichen Imagination entspringenden Idee von Natur

Unter dem Einfluss der barocken Szenographie, die im Italien des 16. Jahrhunderts ihren Anfang nahm, entwickelte sich in Europa aus den willkürlichen Sammlungen und Konglomeraten des Tierreichs allmählich ein System, das von Ordnung und Übersicht dominiert wird.⁹ Der Mensch beginnt mit der Entstehung der Menagerie das tierische Leben bewusst zu formen und zu beeinflussen. „Noch weiter vorangetrieben wurde diese Entwicklung unter Ludwig XIV., der das Einheitsgehege aufhob, wodurch die Unterscheidung zwischen

⁶ Nessel, „Animal medial“, S. 35.

⁷ Ebd., S. 36.

⁸ Baratay, *Zoo*, S. 57.

⁹ Vgl. ebd., S. 43.

verschiedenen Tieren gewissermaßen einen offiziellen Anstrich bekam¹⁰ 1660 beschloss er, den unter seinem Vater errichteten Jagdpavillon von Versailles ausbauen zu lassen.¹¹ Es entfaltete sich eine regelrechte Theaterkulisse mit verschiedenen Sichtachsen, Terrassen und visuellen Verbindungen zu den angrenzenden Gärten.¹² Die 1664 fertiggestellte Menagerie in Versailles galt als die erste moderne ihrer Art des Abendlandes und war gezeichnet von Symmetrie und Systematik. „Sie enthielt nur seltene und exotische Tiere, die ausschließlich dem Betrachten dienten und jetzt nicht mehr – wie bislang – weit verstreut waren, sondern an einem Ort konzentriert, um besser ausgestellt werden zu können“.¹³ Eine Idee von Natur, der ein herrschsüchtiges, von Ordnung durchzogenes Verhältnis zum ‚Wilden‘ zugrunde liegt, wird erstmals großräumig baulich umgesetzt. Es festigt sich eine neue Betrachtungsweise des Tieres, die es als Teil einer gärtnerischen Vervollkommnung einer Gesamtanlage nutzt und es als natürlichen Bestandteil in eine unnatürliche, fern-er geometrische Welt setzt. Dabei fungiert die Menagerie als Verwirklichung und Bildwerdung für ein kurioses Verständnis des Menschen gegenüber dem Tier. Dieses von Machtstrukturen und Dominanz durchzogene Verhältnis fördert eine ambivalente Verbundenheit zwischen Mensch und Tier, da Natur sowie natürliche Lebensräume zugleich zerstört und künstlich rekonstruiert werden.

Die Furcht vor der eigenen Animalität und das Computerspiel als Mausoleum für tierische Existenzen

Der Mensch ist sich über einen Unterschied zwischen tierischer und menschlicher Existenz bewusst. Im Hinblick darauf setzt er sich dem Tier entgegen, indem er sich über einen dem Tier eingeschriebenen Mangel definiert (welcher nach der Überwindung der cartesianischen Theorie, spricht dem Abspruch von Geist und Seele, nicht zuletzt mit der Sprachunfähigkeit des Tieres ein Beispiel findet). Dabei stellt diese Abgrenzung des Menschen vom Tier und das In-die-Schranken-Weisen desselben einen Versuch der Menschheit dar, der eigenen Existenz gerecht zu werden. Der Mensch trachtet danach, seine eigene Animalität zu kontrollieren oder gar zu negieren, um unmissverständlich als Mensch gelten zu können. Die kreatürliche Seite wird analog dem Menageriewesen bewacht, beherrscht, zugeschnitten und zivilisiert, um der eigenen Existenz Geltung zu verschaffen. Dementsprechend führt Gerhard Maier aus:

Es [das ausgestellte Tier] wird isoliert, d.h. abgegrenzt: vom Menschen, aber auch von anderen Tieren. Es liegt nahe, in diesem Eifer des Abgrenzens und Einteilens von Tieren

¹⁰ Ebd., S. 41.

¹¹ Vgl. ebd., S. 51.

¹² Vgl. ebd., S. 52.

¹³ Ebd.

die Sehnsucht zu erkennen, die eigene tierische Unberechenbarkeit und Wildheit symbolisch unter Kontrolle zu bringen [...].¹⁴

Im Unterschied zum Tier, das in Menagerien gehalten wurde, welche alleinig nach den Wünschen der Aristokratie geformt wurden, eröffnet das Computerspiel beziehungsweise der virtuelle Zoo eine völlig neue Form der Kontrolle. Mit dem Einzug der tierischen Existenz in eine solche technische Apparatur, liegt die Bestimmung über das Tier nicht mehr in der Hand von wenigen, sondern in der von vielen.

Alle technischen Prothesen, die wir uns in Erkenntnis körperlicher Schwäche und Begrenzung geschaffen haben – Flugzeug, Auto, Radio, Fernseher, Telefon – sind zugleich lustbesetzt. Wir genießen ihren Gebrauch, versprechen uns Zuwachs an Macht und Lebensqualität [...].¹⁵

Wolfgang Poeplau zeigt in seinem Buch *Monster, Macht und Mordmaschinen* diverse technische Erfindungen des Menschen auf und erkennt einen ihnen inne wohnenden Aspekt, welcher seinen Ausdruck in einer Steigerung von Macht und Lebensqualität findet. Ein weiteres Exempel, das Wolfgang Poeplaus Anführung im Hinblick auf Dominanzsteigerung des Menschen durch Verfügung über technische Mittel ergänzen könnte, könnte das Computerspiel darstellen.

Das Tier im Computerspiel bedeutet das Ende einer privilegierten Kontrollinstanz und damit den Beginn einer individuellen Selbstermächtigung der Masse. Jeder kann und darf Regie über Natur und Leben führen. „Der Autor ‚Mensch‘“¹⁶ schafft über den medialen Kanal sein eigenes „Konzept [...] ‚Tier‘“.¹⁷

Angemerkt werden muss, dass ein Computerspielnutzer natürlich den Vorgaben von unter anderem Programmierern, Grafikdesignern und Illustratoren unterworfen ist und sich nur in einem gewissen Feld bewegen und nur entsprechende Möglichkeiten wahrnehmen kann. Dennoch erhält der Mensch durch das Computerspiel einen innovativen Status, der ihm eine völlig neuartige Form der Einwirkung und Mitbestimmung eröffnet, der sich in der Tatsache erfüllt, dass das menschliche Individuum gegenüber dem passiven Tier eine aktiv kontrollierende Rolle einnimmt. „Der Mensch ist Produzent, Regisseur und Star, also

¹⁴ Gerhard Maier, „Der Zoo als Erlebniswelt. Eine kommunikationswissenschaftliche Untersuchung von Inszenierungsprinzipien in Internationalen Zoos und im Wiener Tiergarten Schönbrunn“, Dipl., Universität Wien 2003, S. 9.

¹⁵ Wolfgang Poeplau, *Monster, Macht und Mordmaschinen. Computerspiele, digitale Illusionen und soziale Wirklichkeit*, Wuppertal: Hammer 1992, (= Peter Hammer Taschenbuch) S. 140.

¹⁶ Ramón Reichert, „Huschen, Schwärmen, Verführen“, *kunsttexte.de, Ausgabe 3. Kunst Medien 2004*, <http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/download/kume/reichert.pdf>, 03.12.2010, S.1.

¹⁷ Ebd.

[...] weit weg von der passiven ‚Berieselung‘, wie sie bei anderen Medien stattfindet“.¹⁸ In der Welt der Computerspiele, ferner über Zoosimulationen, kann das menschliche Subjekt sein Verlangen nach Herrschaft über das animalische Abbild beziehungsweise Objekt ausleben und stillen sowie über eine eigene Idee von Natur verfügen.

Zoo Tycoon

Zoo Tycoon wurde von *Blue Fang Games* entwickelt und am 05. 11. 2001 von *Microsoft Game Studios* als CD-ROM für den PC (Windows/Mac) veröffentlicht. Es handelt sich dabei um ein Strategiespiel im Singleplayermodus, das mittels Tasten- und/oder Mausklick gesteuert werden kann. Diese Form von Computerspiel beruht auf Simulationen im wirtschaftlichen oder profitorientierten Bereich und definiert sich über eine modellhafte Rekonstruktion lebensweltlicher Zustände.¹⁹

Zu Beginn des Spiels werden dem Spieler Grundsätze sowie Regeln mittels Einführungstutorium erklärt. Die zentrale Aufgabe des Spielers ist es, durch taktischen Einsatz vorgegebener Werkzeuge und Konstruktionsvorrichtungen ein Imperium in Form geometrischer Tiergehege aufzubauen, welches durch Pflege und Investition an räumlicher Größe gewinnt und ein vielfältiges Artenspektrum an bewohnenden Tieren erlaubt. Das wesentliche Spielprinzip sowie die Siegesbedingung beruhen dementsprechend auf der Schaffung eines (ökonomisch) erfolgreichen Tiergartens sowie dessen planvoller Verwaltung. Rolf F. Nohr hält im Hinblick auf die sogenannte planvolle Verwaltung des Nutzers fest: „Dabei ist die Position des Spielers die des (allein herrschenden) Bürgermeisters“.²⁰ Damit spricht Rolf F. Nohr eine in der Spielwelt festgeschriebene Hierarchie an, welche eine dominante Einzelperson über ein untergeordnetes Tierkollektiv stellt. Nicht zuletzt spiegelt sich Dominanz im Titel des Spiels wieder: *Tycoon* bedeutet ins Deutsche übersetzt „der Großindustrielle“, „Herrscher über Geld/Firma/Leute“, „Industriekapitän“ oder einfach „König“.²¹ Demzufolge ist die virtuelle Welt von *Zoo Tycoon* einem handlungssteuernden, menschlichen Individuum unterworfen, welches als omnipotentes Oberhaupt über eine distopische Welt samt tierischer Population verfügt. Eine entsprechende Ermächtigung des Gameplayers findet man auf der Homepage zum Spiel: „Entwerfen, bauen und verwalten Sie Ihren Traumzoo. Aber denken Sie immer daran: Sie alleine sind verantwortlich für das Wohlbefinden der Tiere und der Besucher“.²² Der Spieler übernimmt die Rolle des Regenten, ähnlich

¹⁸ Sigrid Andrea Swozilek, „Computerspiele als virtuelle Inszenierungs- und Erlebnisräume von Identitäten“, Dipl., Universität Wien 2008, S. 49.

¹⁹ Vgl. Rolf F. Nohr, *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*, Bd. 10: *Medien' Welten*, Münster: Lit 2008, S. 73.

²⁰ Ebd., S. 87.

²¹ LEO GmbH, <http://dict.leo.org/?lp=ende&from=fx3&search=tycoon>, 04. 01. 2012. Anm. d. Verf.: Zusammenfassung aller herangezogenen Übersetzungen zu einer Fußnote.

²² Microsoft Corporation, http://zootycoon.com/About/about_zoo_tycoon_2.htm,

einem aristokratischen Oberhaupt, das über ein an die Menagerien erinnerndes Reich verfügt. Dabei kann sich der Gameplayer eines gottähnlichen (Über-)Blicks bedienen, welcher an eine Beschreibung von Versailles erinnert: „Vom Balkon im obersten Stockwerk des Lustschlosschens konnten die angrenzenden Tiergehege eingesehen werden. Seine Architektur sieht einen erhabenen Blick auf die Tierhöfe und Wasserbecken vor“.²³ Die virtuelle Welt eröffnet sich dem Gameplayer übersichtlich, gleichsam wie ein Spielbrett, das trotz seiner künstlichen Schaffung analog der realen, sprich empirischen Umwelt gestaltet wurde. Unterstrichen wird die Suggestion von Natürlichkeit über die Tonebene, welche der tierischen Geräuschkulisse durch das Gestaltungsmittel der Überhöhung Authentizität verleiht.

Unter dieser Technik versteht man die Tatsache, dass einzelne Stimmen einander auslöschten bzw. unhörbar machen, wenn diese entweder stark erhöht sind, also lauter, schriller, etc. als der Rest bzw. die restlichen Sprachgeräusche überlappen. Richtig eingesetzt, kann dadurch eine große Dynamik erzeugt werden [...].²⁴

Dem Gameplayer wird auf optischer sowie akustischer Ebene eine Simulation von ‚Welt‘ angeboten, welche nach seinen Bedürfnissen und Vorstellungen gestaltet werden kann. Ihm stehen rund 175 naturalistisch gestaltete Ausstellungs- und Konstruktionsmaterialien zur Verfügung, mit denen er seine persönliche Wunschwelt errichten kann. Lebensräume werden durch das Montieren der zur Verfügung gestellten Tools wie Wege, Zäune, Zooperpersonal, Imbissbuden und Spielplätze nach den Vorstellungen des Spielers geschaffen. Er hat hier im freien Spiel ein nahezu unbegrenztes Vermögen und offenen Zugriff auf alle ikonischen Tiere, Gebäude, Pflanzen und Objekte.²⁵

Sobald der Grundstock der Anlage errichtet ist, der Spieler alles seinem Ideal entsprechend platziert und eingerichtet hat sowie alle übrigen Vorbereitungen getroffen wurden, beginnt das eigentliche Spiel, welches aus der Betreuung des gesamten Geländes besteht. Allem voran steht die Erfüllung der realitätsnahen Bedürfnisse der Tiere. Die Tiere müssen gefüttert werden, der Tierarzt muss sie, wenn nötig, einer Untersuchung unterziehen, die Gehege müssen in regelmäßigen Abständen gereinigt und betreut werden.

Der Spielverlauf der Zoosimulation ist auf eine ambivalente Weise unabgeschlossen, denn es gibt keine eigentliche Siegesbedingung in Form eines konkreten Spielziels oder gar eines Endgegners. Der Spieler stellt sich mit Errichtung der Tiergehege einer profitorientierten Beschäftigung, deren abstraktes Ziel es ist, einen möglichst weitläufigen und struk-

02. 03. 2011.

²³ Nessel, *Animal medial*, S. 35.

²⁴ Martin Deutsch, „Ton im Film“, Dipl., Universität Wien 2006, S. 65.

²⁵ Vgl. Microsoft Corporation, http://zootycoon.com/About/about_zoo_tycoon_2.htm, 02. 03. 2011.

turierten Park zu errichten, der über eine facettenreiche Sammlung exotischer Tiere verfügt.

Reguliert und verwaltet wird der Tiergarten in Form von direktonaler Identifikation, welche auf dem Prinzip der Kybernetik beruht. Das bedeutet, dass die Beziehung zwischen Spieler und Figur in unmittelbarer und indirekter Lenkung auftritt, was für die Untersuchung des Machtgefüges nicht unbedeutend ist. Der Spieler lenkt die Figur nicht aktiv, sondern gibt Befehle, die sie unmittelbar wie eine Maschine ausführt, wodurch es nur zu einer geringen Verschmelzung mit den Spielfiguren kommt.²⁶ Direktionale Identifikation könnte somit als weiterer Hinweis für den Ausdruck der komplexen, krisenhaften Beziehung des Menschen zur eigenen animalischen Natur und zum wilden Tier betrachtet werden. Der Spieler identifiziert sich nicht mit den Tieren, sondern benutzt sie als Kanäle und Werkzeuge um den Aufbau einer hierarchischen Welt zu ermöglichen. Jedes Tier stellt ein Rad im Uhrwerk der zoohaften Maschine dar. „Das Einzelwesen wird zum Exempel und zum Repräsentanten einer Kategorie und damit zum Bild, das immer nur den Menschen und seine Vorstellung von Natur zeigt“.²⁷ Das Tier kann nicht im Einzelnen sondern nur in der Masse als seelenloses und automatisiertes Abbild von Natur existieren und selbst dann nur als vom menschlichen Alleinherrscher geformter Teil einer konstruierten technischen Welt. Der Status des Individuellen bleibt dem leitenden Spieler vorbehalten, der per Mausclick sein Reich reguliert und beherrscht.

Reguliert und beherrscht wird, wie bereits angesprochen, bei genauerer Betrachtung jedoch nicht nur das Abbild des Tieres und dessen künstlicher Lebensraum, sondern auch die animalischen Elemente des Menschen selbst. Der Mensch ist, natürlich unterschiedlich stark, dem Streben verfallen, den Platz auf der Lebenspyramide einzunehmen, den er durch Eigenmächtigkeit als für ihn bestimmt ansieht. Dementsprechend zeigt Michael Jaksche in seinem Essay *Verdrängung des Wilden* Folgendes auf:

Was verschwindet ist das Wilde, Unberechenbare und Autonome des Tieres. An dieser Zivilisierung [...] der Tiere zweigen sich zwei wesentliche Aspekte heutiger Mensch-Tier- Beziehungen: Einerseits die Sehnsucht des Menschen nach einer Beziehung zum Tier [...] und zweitens die (verdrängte) Angst vor der Wiederkehr des Wilden, davor, dass das Unberechenbare und Unkontrollierbare (des Tieres) jederzeit wieder durchbrechen kann.²⁸

²⁶ Vgl. Swozilek, *Computerspiele als virtuelle Inszenierungs- und Erlebnisräume von Identitäten*, S. 46.

²⁷ Jessica Ullrich, „Die gewalttätige Bildwerdung des Animalischen. Tiere als Medien von Gewalt“, *kunsttexte.de, Ausgabe 3. Kunst Medien 2004*, http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/download/kume/ullrich_tier.pdf 2004, 06. 12. 2010.

²⁸ Michael Jaksche, „Die Verdrängung des Wilden. Zu John Bergers Essay ‚Warum sehen wir Tiere an‘“, *textfeld.ac.at*, <http://textfeld.ac.at/text/333> 2001, 04. 12. 2010, S.11.

Betrachtet man das Coverbild [Abb. 1]²⁹, mit dem *Zoo Tycoon* beworben wird, in Anlehnung an Michael Jaksches Kommentar zur problematischen Mensch-Tier-Beziehung, so verstärkt sich seine Annahme, sowie die These, welche dem Computerspiel ein ähnliches Ausleben von Macht zuschreibt, wie es mittels der Menagerie ausgelebt werden konnte.

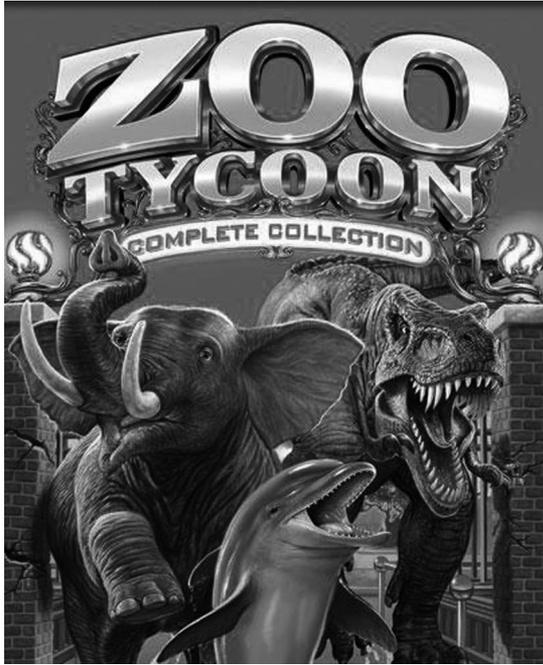


Abbildung 1: *Zoo Tycoon*, Cover.

Durch die Bildsprache des Covers wird eine Assoziation der abgebildeten Tiere mit Dynamik und Aggressivität kommuniziert. Alle drei, der Elefant, der Dinosaurier und der Delfin werden von einer Vorwärtsbewegung dominiert. Es scheint, als würden sie aus dem Bild herausbrechen. Dabei schlägt jedes Tier eine andere Richtung ein, wodurch die Aggressivität der dargestellten Ausbruchssituation gefördert wird. Die Tiermäuler sind weit aufgerissen, sodass man die horrend konnotierten Zähne deutlich erkennen kann.

Das Spiel eröffnet die Möglichkeit, jeglicher Bedrohung des menschlichen Standpunktes durch das (wilde und unzivilisierte) Tier sowie seiner eigenen Animalität entgegenzuwirken. Durch das Gameplay, ferner durch die Lenkung und Beherrschung des animalischen

²⁹ Microsoft Corporation, <http://zootycoon.com/Products/CompleteCollection/default.htm>, 31. 12. 2011.

Gegenübers lebt man gemäß Wolfgang Poeplau im Computerspiel dementsprechende Lüste und Bedürfnisse aus.

Das Simulationsspiel *Zoo Tycoon* erfüllt sich so nicht nur in seiner ästhetisch grafischen und audiovisuellen Aufbereitung als „als-ob-Spiel“,³⁰ sondern simuliert auf einer weiteren Ebene ein tatsächliches Bild von ‚Welt‘, das ein zum Teil verstecktes Verlangen des Menschen stillt, und so ein ambivalentes Mensch-Tier-Verhältnis sowie eine prekäre Wahrnehmung des animalischen Gegenübers zum Ausdruck bringt.

Menagerien und Computerspiele als Orte der Bändigung des Wilden

Die in der Renaissance und im Barock durch die Menagerie aufkommende Idee einer strukturierten Tierwelt, die im Grunde nur mehr gering mit dem tatsächlich ‚Wilden‘ in Verbindung steht, nimmt Einfluss auf das Zeitalter der neuen Medien. Mit Einzug des tierischen Abbildes in das Computerspiel wurde die Modifikation des Tieres sowie dessen Manipulation und Organisation im Hinblick auf die Verdrängung des Animalischen in eine neue Form gegossen. In der medialen Totalisierung durch Computerspiele, insbesondere durch Strategiespiele wie *Zoo Tycoon*, geht das Tier als Konstrukt des Menschen auf.³¹

Das medialisierte Tier wird nun durch die Omnipotenz eines Computerspielers seiner Autonomie und Authentizität beraubt und wieder zu einer von Menschenhand betriebenen Maschine stilisiert. Das Tierobjekt, das die virtuellen Welten bewohnt, verbindet mit dem authentisch Animalischen nur mehr dessen optische und akustische Aufbereitung. Als künstliches Abbild gibt es (aufgrund aus der Realität entnommener Aspekte, sprich, aufgrund einer Simulation einer Alltagswirklichkeit) lediglich vor, ein Lebewesen mit natürlichen Bedürfnissen und Instinkten zu sein. Jessica Ullrich spricht zurecht, ähnlich wie Jonathan Burt, von einer gewalttätigen Bildwerdung des Animalischen durch die Medien. „Natur wird als kulturelle Konstruktion und Projektionsfläche menschlicher Vorstellungen vorgeführt, die Zeitideologien unterworfen ist [sic!]. Die inszenierten Tiere sind Objekte von Präsentationen, von Anschauungen und von Ausstellungsästhetik.“³²

Die Sehnsucht des Menschen Natur form- und begreifbar zu machen, kollabiert mit der Angst vor der Wiederkehr des Wilden, sprich dem Ausbruch der eigenen Animalität. Zur Befriedigung dieses doppelbödigen Verhältnisses wird mittels Computerspiel eine als-ob-Natur zur Verfügung gestellt, welche eine gebändigte Form des animalischen Lebens eröffnet und so gleichsam ein der Menagerie, durch ihre systematische und geordnete Struktur, ähnliches Potential der Kontrolle gegenüber dem Tier darstellt.

³⁰ Nohr, *Die Natürlichkeit des Spielens*, S. 73.

³¹ Vgl. Reichert, „Huschen, Schwärmen, Verführen“, S. 4.

³² Ullrich, „Die gewalttätige Bildwerdung des Animalischen“, S. 6.

Ausblick

Das Tier stellt als Teil der fiktionalen Computerspielwelt ein völlig von der Wirklichkeit entfremdetes und somit beherrschbares Abbild dar. Hartmut Böhme befasst sich in seinem Buch *Tiere. Eine andere Anthropologie* mit der Theorie des durch den Menschen geschaffenen Tierkonzepts und führt die Problematik der Fremdbestimmung an, welche den Menschen als ein „animal rationale“³³ in den Mittelpunkt weltlicher Relationen stellt.

Als Konsequenz der unter den Gesichtspunkten der Bemächtigung und Kontrolle manipulierten Darstellung, verankert sich das Tier in seiner vermittelten Form in der Wahrnehmung des Menschen und popularisiert sich als mit den Konventionen der menschlichen Gesellschaft aufgefülltes passives Medium. Die verzerrte Tierdarstellung fiktionaler Computerspielformate führt nicht nur zur Akzeptanz einer prekären Tierwahrnehmung, sondern zu einem Verlangen nach dieser. Es eröffnet sich eine Erwartungshaltung gegenüber dem Tier, welche fordert, dass das tatsächliche Naturell des Tieres dem durch die Fiktion kreierte, und dadurch vertrauten, berechenbaren und letztlich lenkbaren Charakter, gleichkommt.

In diesem Kontext stellt sich die Frage, inwiefern der Verfestigung des sich aus der Darstellung in der fiktionalen Welt herausbildenden Tierbilds in der empirischen Welt entgegenwirkt werden kann – oder muss. Weiters muss hinterfragt werden, weshalb eine solche Tierwahrnehmung in der empirischen Welt immer mehr an Popularität gewinnt – man denke an Cyber Pets und ähnliche virtuelle Tierformen – und welche Formen von Tierdarstellung hinsichtlich der fortlaufenden Verklärung angemessener wären.

³³ Reichert, „Huschen, Schwärmen, Verführen“, S. 1.

