

Überall und Nirgendwo: Überlegungen zur Räumlichkeit und Körperlichkeit interaktiver visueller Medien in Japan

Bernhard Seidl (Universität Wien)

Laut dem Weißbuch 2004 der japanischen Computer Entertainment Suppliers' Association (CESA) haben über 90% aller Japaner zwischen 3 und 59 Jahren schon einmal Videospiele gespielt, 73% spielen regelmäßig oder haben früher regelmäßig gespielt (CESA 2004: 6). Unter denjenigen, die sich selbst als „regelmäßig Videospiele konsumierend“ bezeichnen, lassen sich Angehörige aller von der CESA aufgestellten Altersgruppen finden. Der jährliche Umsatz der japanischen Bildschirmspiele-Industrie beträgt über eine Billion Yen.¹ Alleine aus diesen Zahlen ist ersichtlich, daß Videospiele entgegen einem nach wie vor auch in Japan verbreiteten Bild nicht auf eine bestimmte Schicht (oder „Klasse“ von Menschen wie „dem *otaku*“, „dem Volksschüler“ etc.) beschränkt und von dieser als eine Form der elektronischen Unterhaltung exklusiv genutzt wird, sondern vielmehr ein Phänomen ist, das in seiner Breite kaum eine Gruppe *nicht* betrifft. Während allerdings passive visuelle Medien – vor allem Film in seiner grundsätzlichen Bedeutung als bewegte Bilder – in den technokratischen urbanen Ballungszentren Japans längst den Sprung aus dem privaten oder institutionalisierten öffentlichen Raum (z. B. Kino) vollzogen haben, und Film in Schaufenstern, Riesenscreens an Hausfassaden, über Handy, Computer und in öffentlichen Verkehrsmitteln allgegenwärtig scheint, werden Videospiele oft noch als exklusiv zur Privatsphäre, dem sprichwörtlichen Wohnzimmer, gehörig betrachtet. Tatsächlich sind aber gerade in Japan Bildschirmspiele dabei, bisherige Konventionen hinter sich zu lassen und auf vielfache Art in die alltägliche *mixed reality* japanischer Ballungszentren Einfluß zu nehmen. Ich möchte mich in diesem Artikel insbesondere mit zwei Faktoren auseinandersetzen, die ich in diesem Zusammenhang als bedeutungsvoll erachte: Räumlichkeit und Körperlichkeit; beides Themen, denen in dem Diskurs über japanische Videospiele, der sich vor

allem um ökonomische Fragen dreht, recht wenig Aufmerksamkeit entgegengebracht wird.

Der Ausdruck „Videospiele“ wird hier von mir synonym zu „Bildschirmspiele“ als Sammelbegriff verwendet, und umfaßt grundsätzlich alle interaktiven elektronischen Bildschirmspiele, also tragbare und stationäre Heimvideospiele mit fix eingebauter wie auch auswechselbarer Software ebenso wie Spielhallenautomaten. Umgekehrt möchte ich allerdings PC-Spiele nicht in den Begriff aufnehmen, da diese Sparte in Japan nach wie vor kaum statistische Relevanz hat.²

Entwicklung interaktiver Bildschirmspiele in Japan

Die Idee, bewegte visuelle Medien als Medium des Spiels zu verwenden, kann auf eine lange Tradition zurückblicken. Das vermutlich erste interaktive elektronische Spiel, dessen Ablauf (eine Art einfaches Tischtennis) auf einem graphischen Ausgabegerät dargestellt wurde, hat der Physiker William Higinbotham bereits 1958 geschaffen, um Besucher der Brookhaven National Laboratories (New York) bei Laune zu halten (KHK 2004: 22). Trotzdem fanden Bildschirmspiele erst 1971 Eingang ins Allgemeinbewußtsein, als mit *Pong*³ der erste kommerziell erfolgreiche Spielhallenautomat erstmals für großes mediales Echo sorgte. Neben der Verbreitung des Farbfernsehgerätes lieferte das Aufkommen erster handlicher, der interessierten Allgemeinheit zugänglicher Heimcomputersysteme in den 1970er Jahren die notwendigen Impulse, die zu den ersten Heimvideospielsystemen vor allem in den USA führten.

Japanische Spielehersteller wie Namco (*PacMan*) begannen erst relativ spät in den Markt der Spielhallen- oder Heimbildschirmspiele einzusteigen, der von amerikanischen Firmen wie Mattel, Fairchild und natürlich Atari dominiert wurde. Die

Situation änderte sich Anfang der 1980er Jahre aber rasch, als der gesamte Heimvideospielemarkt durch zu viele Hersteller und Produkte, mangelnde Qualität und Preiskriege kollabierte. Der Zusammenbruch des Marktes, der auch als „Atarischock“ bezeichnet wird, kam letztlich der bis dahin wenig bekannten japanischen Firma Nintendō zugute, die den Markt von Japan ausgehend mit dem Heimvideospielsystem Famicom (zusammengesetzt aus *family* und *computer*) neu und streng reglementiert aufbaute. Während nun Bildschirmspiele in Spielhallen, also öffentlichen Plätzen, bereits ein gewohntes Bild in Japan geworden waren, wurde das Wohnzimmer (das ich hier wiederum als Metapher für den abgetrennten privaten Bereich benutze) für viele Japaner ein neuer Ort der Spielerfahrung, der das Bild elektronischer Spielmedien nachhaltig prägte. Bis wiederum Nintendō in den späten 1980er Jahren die ersten Game&Watch-Handhelds (im deutschsprachigen Raum auch als „Trick&Tronic“ bekannt) auf den Markt brachte, die schließlich im GameBoy als erstes vollwertiges Handheld-Videospielsystem (Trennung von Hard- und Software) gipfelten, war der Konsum elektronischer Bildschirmspielmedien auf diese beiden Orte beschränkt. Spielhallen dienten als Ort der Sozialisierung und Möglichkeit zur öffentlichen Selbstdarstellung (nicht nur durch die Zurschaustellung überlegenen Spielgeschicks, sondern gerade durch die Möglichkeit, die eigenen Initialen in der High-Score-Liste zu verewigen) und fügten sich in die Tradition der Pachinkohallen oder anderer öffentlich zugänglicher Orte mit Unterhaltungsmaschinen ein. Videospiele hingegen waren zunächst als (Kinder-) Spielzeug der privaten Sphäre zugeordnet.

Daß diese Anschauung bereits in der Anfangszeit der Heimvideospiele nur begrenzt richtig ist, läßt sich zum Beispiel anhand der frühen Diskussion über Videospiele als Gesellschaftsphänomen verfolgen. Wie letztlich jedes nicht-produktive neue Medium entstand bald nach der Akkumulation einer kritischen Masse von Konsumenten die Diskussion um den – grundsätzlich als negativ und zersetzend betrachteten – Einfluß, den dieses neue Medium auf die Gesellschaft haben könnte. In Japan berichteten renommierte Nachrichtenblätter von Volksschülern, die wegen *Super Mario Bros*⁴ mit schwerem Schlafmangel in der Klasse erschienen und während des Unterrichtes ständig einschlieften (Nakamura 2001: 47) oder über *sarariiman*, die wegen *Dragon-Quest*⁵ in geradezu epidemischen Ausmaßen Urlaub nahmen oder sich kurzerhand krank meldeten, bis die „Causa Videospiegel“ sogar zum Objekt einer

parlamentarischen Anhörung wurde (Nakamura 2001: 50).

Spätestens mit dem Erfolg von *DragonQuest* begann sich der Einfluß des Famicom bis zu den Oberstufenschülern und schließlich Erwachsenen auszubreiten; analog dazu wurden Videospiele zunächst unter Schülern zu einem oftmals zentralen Gesprächsthema, das in der unter Schülern damals verbreiteten Begrüßung „*Yatteru?*“ – „*Yatteru yo.*“ („Spielst du's?“ – „Ja, ich spiel's“) gut zum Ausdruck kommt (Nakamura 2001: 48; Masuyama 2001: 18, 86). Während so Videospiele als Thema oder abstraktes Objekt die Grenzen des privaten Raumes bald hinter sich ließen und die Spielerfahrung im weiteren Sinn damit ebenfalls nicht mehr nur auf diesen begrenzt war, wurden diese räumliche Komponente mit dem Aufkommen leistungsfähiger Handhelds in noch größerem Ausmaß relativiert.

Verschiebung des Spiel-Raumes: Überall und Nirgendwo

Im Grunde genommen befand sich der Videospielektor, auf den ich mich hier konzentrieren möchte, bis zum durchschlagenden kommerziellen Erfolg von Sonys PlayStation 1994 in einer Situation, die man bildlich als Nintendō auf dem Thron sitzend und Segas Saturn⁶ an selbigem sägend beschreiben könnte. Mit der PlayStation, Segas Saturn und dem bald darauf folgenden Nintendō-Gerät Nintendo 64 drang nun auch erstmals Hardware in den Heimvideospielebereich vor, die 3D-Grafik in bis dato nicht gekanntem Realismus darstellen konnte. Während dies zweifellos einen bahnbrechenden Entwicklungsschritt bei den Gestaltungsmöglichkeiten mit sich brachte, wurde erst mit der nächsten Hardware-Generation (Dreamcast, PS 2, Xbox, GameCube) und ihrer Netzwerkfähigkeit eine neue Komponente in den Fokus gerückt, die bisherige wirtschaftliche, entwicklungstechnische und konsumarische Gewohnheiten in Frage stellte. Gleichzeitig wurde der einstmals leicht zu bestimmende Ort der Spielerfahrung in dem Maß schwammiger und schwieriger zu umreißen, indem Handhelds im weiteren Sinn in das Alltagsleben der Menschen integriert wurden. In diese erweiterte Definition von Handheld ist es meiner Meinung nach notwendig, neben den klassischen tragbaren Videospielsystemen (GB-Systeme, PSP) auch Mobiltelefone aufzunehmen. Die Anbieter von Mobiltelefonen versuchen ähnlich wie die Hersteller von Videospielekonsolen ein Angebot zu schaffen, das die ursprüngliche Funktionalität (synchrone und asynchrone Kommunikation) mit zusätzlichen Werkzeugen (Terminplaner, Browser

usw.) und Unterhaltungsmöglichkeiten (Musik- und Filmwiedergabe und eben Spiele) erweitern soll. Nach einer Erhebung der CESA lag der Prozentsatz der Handybesitzer bereits 2003 bei 77,8% der über 13 Jahre alten Japaner, von denen immerhin knapp über 30% angaben, ihr Handy regelmäßig zum Spielen zu benutzen (CESA 2003: 166).

Handys sind für die Hersteller von Videospiele allerdings nicht nur wegen des hohen Verbreitungsgrades, sondern auch aufgrund der einfachen Ausnutzbarkeit der Netzwerkfähigkeiten ein hochinteressantes Medium: Mobiltelefone mit Farbbildschirm stellen zur Zeit das in Japan am häufigsten verwendete Medium da, um im Internet digitale Inhalte zu konsumieren. Gemeinsam mit Online-(Computer- und Video-) Spielen werden Handys als der zukünftige Hauptmarkt für interaktive elektronische Unterhaltung genannt; viele der etablierten Heimvideospieleentwickler wie Sega produzieren auch Spiele für Mobiltelefone. An Handhelds läßt sich meiner Meinung nach besonders gut verfolgen, wie bisherige Raum- und Spielkonzepte von neueren ersetzt werden. War es bereits bei den ersten drei GameBoy-Generationen (GB, GB C, GB A) nicht mehr möglich, die Spielerfahrung auf einen bestimmten Ort zu begrenzen, fand das Spiel an sich doch nach wie vor am „physischen Ort“ statt; der Gegner (oder besser gesagt: Spielgefährte) war der Computer.

Rudimentäre Ansätze zum vernetzten Spielen waren zwar vorhanden – einzelne Geräte konnten bei bestimmten Spielen mit einem Kabel verbunden werden –, aber erst die aktuelle GameBoy-Version Dual Screen sowie das Sony-Konkurrenzprodukt PlayStation Portable besitzen leistungsfähige, vorab eingebaute Netzwerktechnologie. Das ist insofern interessant, als sich auch bei den herkömmlichen „Wohnzimmerkonsolen“ der Trend in Richtung Online-Inhalte, besonders mit der Möglichkeit der Interaktion mit anderen Spielern, deutlich abzeich-

net. Bezeichnet man wie Siegfried Schmidt Medien als „Mittel zur Kopplung lebender Systeme“ (Schmidt 1998: 57), so werden interaktive elektronische Unterhaltungsmedien dieser Definition erst durch die Verwendung von Netzwerktechnik tatsächlich gerecht. Die zentrale Bedeutung dieser Netzwerkfähigkeit wird auch in der Beschreibung der neuen Wii⁷ durch Nintendo-CEO Iwata Satoru als „Konsole, die niemals schläft“ (Nintendo 2006) deutlich.

In dem Maß, wie der physische Raum so an Bedeutung verliert, verlagert sich die Spiel-Erfahrung selbst in einen neuen, nicht länger tangierbaren Raum - den vielzitierten virtuellen Raum, der vom sozialanthropologischen Standpunkt aus betrachtet als eigentlicher Ort des (Spiel-) Geschehens gelten muß.⁸ Die Grenzen zwischen virtueller und konkreter Realität gestalten sich somit fließend. Kusahara Machiko (Waseda-Universität) ist eine starke Verfechterin des *mixed-reality* (MR)-Gedankens, der Anfang der 1990er Jahre von Paul Milgram, Takemura Haruo u. a. geprägt wurde. Kusahara sieht Japan als das beste Beispiel einer sich entfaltenden *mixed reality*. MR, auch *augmented reality* (erweiterte Realität) genannt, verweist auf die Synthese von digital-virtuellen und realen sensorischen Informationen, wie sie in einem technisch hochentwickelten urbanen Umfeld bereits Realität ist, und in der das bisherige Verständnis von Raum, Entfernung und letztlich Realität sich verändert: „While telecommunication technology has been influencing our notion of space and distance, digital imaging technology has blurred the boundary between the real, physical world and imaginary worlds. Images are seen everywhere, from regular TV screens to extra large screens on the street corner or to mini-screens on mobile phones, mixing the real and the virtual, the close and distant.“ (zit. nach Kusahara 2001).

Selbst bei den traditionell über den Ort bestimmte Spielhallen lassen sich hier Veränderungen ausmachen. Viele der neueren Sega-Automaten sind beispielsweise landesweit vernetzt; Spielerdaten (also die eigene virtuelle Identität) können auf Karten gespeichert und in beliebigen Sega-Spielhallen eingelesen werden, die Möglichkeit, etwa bei Duellspielen wie *Virtua Fighter* gegen einen physisch nicht anwesenden Spieler anzutreten, scheint hier der konsequente nächste Schritt zu sein.

Die Veränderung des Ortes der Spielerfahrung zeigt sich auch in der Entwicklung der *fukugō kafe* („Komposit-Cafés“), also Cafés, die den Gästen nicht nur Getränke und Speisen, sondern auch z. B. Manga zum Lesen (*manga kissa[-ten]*) oder eben

Videospiele anbieten. 2002 gab es in Japan eine geschätzte Anzahl von 2.300 *fukugō kafe*, wobei Internet-Cafés und *manga kissa* den größten Teil ausmachten. 415 Geschäfte waren mit Konsolen ausgestattete „Gaming-Cafés“, deren Kundschaft zum allergrößten Teil männlich ist. Videospiele rangieren hinter „Mangalektüre“ und „Internet“ an dritter Stelle bei den beliebtesten Beschäftigungen in solchen Unterhaltungscafés. Viele Besucher der Cafés sehen hier eine Möglichkeit, sich nicht nur die Zeit zu vertreiben, sondern auch neue Hard- oder Software auszuprobieren, und viele nutzen auch die Möglichkeit, ein Spiel auszuprobieren, das sie zu kaufen überlegen (CESA 2003: 58, 78–79). Zweifellos werden diese Gaming-Cafés vom bereits angesprochenen Trend zu Netzwerk-Spielen auch profitieren, von dem erwartet wird, in den kommenden Jahren die Landschaft der interaktiven digitalen Unterhaltung nicht weniger nachhaltig zu verändern, als es zu Beginn der 1980er Jahre Nintendōs Fami-com getan hat (CESA 2003: 9).

Die JCCA (Nihon Fukugō Kafē Kyōkai /Japanische Komposit-Café-Vereinigung) geht davon aus, daß Online- bzw. Netzwerkspiele auf die weitere Entwicklung bzw. Zusammensetzung der Komposit-Cafés in den nächsten Jahren einen großen Einfluß ausüben werden, indem durch die Einrichtung von „Cyber-Game Cafés“, in denen Online-, Netzwerkspiele und Breitband-Internet konsumiert werden können, ein ganz auf diesen Trend ausgerichteter Typ von *fukugō kafe* im Entstehen ist (CESA 2003: 8–9), wie er z. B. in Südkorea bereits verbreitet ist.

Die örtlich, aber auch inhaltlich fixierte und beschränkte Videospiele-Monokultur (Katō 2002: 157) der 1970er, 1980er und vielleicht noch frühen 1990er Jahre verändert sich somit in eine Richtung, in der die physikalisch-räumliche Komponente der Spielerfahrung, die Raumgebundenheit an sich, an Bedeutung verliert, wo alte Paradigmen im Konsum, aber auch in der wirtschaftlichen Herangehensweise sich aufzulösen beginnen. Ein Zeichen dafür ist meiner Meinung nach auch die Loslösung von der reinen Videospiele-Hardware in Richtung Multimedia-Unterhaltungscenter, wie es beispielsweise an der aktuellen Sony-Linie (PSP, PS3) gut abzulesen ist, die zwar als Spielkonsole gekauft, aber letztlich als Multimedia-Unterhaltungsgerät genutzt werden soll. Nintendōs Entschluß, mit seiner neuesten Konsole Wii gleichsam zu den Anfängen zurückzukehren, wirkt dabei auf den ersten Blick fast anachronistisch, versucht aber andererseits gerade damit, eine neue Konsumentenschicht zu erschließen, die durch die verhältnismäßig

intuitiven Steuerungselemente, die auf Bewegung und Raumposition reagieren können, angesprochen werden soll.

Die Wii⁹ steht somit wie auch der GB DS für den zweiten wichtigen Trend bei elektronischen visuellen Unterhaltungsmedien in Japan, nämlich für die Entwicklung zu einer neuen, direkteren und vielseitigeren körperlichen Interaktion mit dem Medium an sich, oder ein wenig theoretischer gesprochen, der Auseinandersetzung mit der inhärenten Beschränkung des Mediums, die der Journalist und Medientheoretiker Masuyama Hiroshi in seinem empfehlenswerten *Terebigēmu Bunkaron* als „Schwelle der Körperlichkeit [der Videospiele]“ bezeichnet (Masuyama 2001: 169–170).

Konkrete und virtuelle Körperlichkeit

Es ist grundsätzlich sicherlich richtig zu sagen, daß „Simulation“ die Grundessenz jeglicher interaktiver elektronisch-visueller Unterhaltung ist. Mit dem Begriff „Simulation“ meine ich allerdings nicht das in Japan so beliebte gleichnamige Spielegenre, bei dem real existente oder erfundene Vehikel (z. B. Renn- oder Flugzeugsimulationen), Charaktere (z. B. Dating-Sims wie *Tokimeki Memorial* mit allen ihren Mischformen) oder auch ganze Systeme (politische oder wirtschaftliche Simulationen) vereinfacht und zum Spielinhalt gemacht werden. Vielmehr stimme ich der Beobachtung von Hirabayashi und Akao zu, daß jegliche interaktive Bildschirmfahrung auf grundsätzlichen Konventionen beruht, die die Eckpfeiler einer verstehbaren Realität darstellen (Hirabayashi und Akao 1996: 178–179).

Diese Grundkonzepte sind zunächst physikalische Realitäten (die Eigenschaften von Feuer und Wasser, Schwerkraft, Trägheit usw.); je nach Spielinhalt kommen dazu noch beispielsweise die Simulation von Intelligenz (der sprichwörtliche „Computergegner“ bzw. die künstliche Intelligenz) oder Unabhängigkeit (die virtuelle Welt agiert selbständig und interagiert mit dem Spieler). Ähnlich der erzählenden Literatur oder wie im Film, ist die bewußte Inszenierung der Ungültigkeit dieser Realitäts-Grundpfeiler ein Mittel zur Darstellung besonderer, absurder oder anderweitig berührender Situationen, und ähnlich wie in traditionelleren visuellen Medien wird das völlige Überbordwerfen dieser Konzeptionalität als Ausdruck von Kunst (miß-?) verstanden – z. B. „Experimentalspiele“, die Musik mehr oder weniger interaktiv erforsch- oder veränderbar graphisch umsetzen. Diese rudimentäre Realität innerhalb der Videospiele ist eine *virtuelle* Realität, in der nicht simulierbare oder für das Spielerleben nicht

notwendige Elemente ausgeklammert, und die restlichen Komponenten stark vereinfacht, aber (idealerweise) innerhalb ihres Kontextes überzeugend dargestellt werden.

MIT-Wissenschaftler David Zeltzer definiert *virtual reality* über die drei Grundkonzepte *presence*, *interaction* und *autonomy* (Katō 2002: 160). *Presence* ist dabei die Summe aller sensorischen Eindrücke, die beim User in ihrer Gesamtheit ein Gefühl des tatsächlichen Vorhandenseins der simulierten Realität einerseits (*environmental presence*) und der Anwesenheit des Users in dieser Realität (*subjective personal presence*) andererseits hervorruft (Kooper 1995). *Interactivity* bezeichnet die Möglichkeit, in der virtuellen Realität zu agieren (im Gegensatz zu klassischen visuellen Medien, die nur passiv konsumiert werden können), und *autonomy* beschreibt die Illusion der in sich selbst funktionalen künstlichen Realität.

Um in einem virtuellen Umfeld aber nicht nur zu agieren, sondern zu *interagieren*, bedarf es eines Gegenübers (des bereits angesprochenen Computergegners bzw. der künstlichen Intelligenz), welches wiederum einen virtuellen Körper benötigt, der mit dem ebenso virtuellen Avatar¹⁰ des Spielers in Kontakt tritt. Ich möchte diese Art von Körperlichkeit als virtuelle Körperlichkeit bezeichnen. „Körper“ sollte an dieser Stelle nicht unbedingt als graphische Interpretation eines Menschen, Tieres oder Monsters verstanden werden; die virtuelle Körperlichkeit von Videospielen ist vielmehr die Kombination der Konzepte von (*environmental*) *presence* und *autonomy*, die gemeinsam die Basis oder „Andockstelle“ für jegliche Interaktivität bereitstellen.

Im Laufe der Entwicklung interaktiver Bildschirmspiele hat sich die Qualität dieser virtuellen

Körperlichkeit aufgrund des bemerkenswerten technischen Fortschrittes weiterentwickelt, als graphisch überzeugendere Interpretationen von Realität mit immer besserer künstlicher Intelligenz eine tiefere Immersion in die virtuellen Welten zu ermöglichen begann; eine Entwicklung, in der Spiele von technischen „Spielereien“ mehr zum etwas wurden, das Katō Haruaki ein „konkret erfahrbares, wenn auch künstliches (*nisetsutsumo taikentekina*) *gokko asobi*¹¹“ bezeichnet (Katō 2002: 153).

Virtuelle Körperlichkeit hat sich seit den 1970/80er Jahren beständig weiterentwickelt, während sich eine zweite Art von Körperlichkeit der Videospiele, die ich „konkrete Körperlichkeit“ nennen möchte, *fortentwickelt* hat. Der konkrete Körper von Bildschirmspielen wird von ihrem mechanisch-elektronischen Kern gebildet, über den und mit dem eine Interaktion mit dem Spieler (oder konkreter gesprochen, dem Körper des Spielers) erfolgt. Wo sich die virtuelle Körperlichkeit innerhalb einer gewissen Grenze bis heute ständig weiterentwickelt hat, läßt sich bei der konkreten Körperlichkeit eine Entwicklung beobachten, die nicht nur eine ständige Verfeinerung innerhalb der alten Schienen darstellt, sondern in den letzten Jahren begonnen hat, neue Wege einzuschlagen. Bei den traditionellen Spielhallensystemen und, von ihnen beeinflusst, Heimvideospiele kann man diese Entwicklung an der Diversifikation der Eingabe- und Interaktionsmöglichkeiten gut verfolgen. Während Nintendo bereits Anfang der 1980er Jahre allerlei exotisches Eingabe-Zubehör für das Famicom-Heimvideospielsystem herausbrachte (wie beispielsweise einen Roboter, Lenkräder, diverse stilisierte Schußwaffen), war eine weiterreichende Körperlichkeit lange Zeit den Spielhallenautomaten vorbehalten. Komplexe Systeme wie ganze Autocockpits mit eingebautem Bildschirm, Motorräder, oder Laufbänder (z. B. in *Inu no Osanpo*: Ein Hund muß durch Bewegen am Laufband gesteuert werden) konnten aus offensichtlichen Gründen ökonomischer Effizienz nur rudimentär im Heimvideospielsektor umgesetzt werden.

Ein neuer Ansatz, der diese Lücke schließen kann bzw. neue Möglichkeiten der physisch-körperlichen Interaktion erlaubt, ist die Entwicklung von Sensoren, wie sie beispielsweise im GameBoy DS oder Nintendo Wii verwendet werden, und durch die Dinge wie dreidimensionale Positionsbestimmung, Mikrofon mit Spracherkennung und Sensoren, die auf Luftströmung (Atemhauch; GB DS) oder Lichtquantität und -qualität (*Bokura no taiyō*; GB A) rea-

gieren, zu einer erheblich „körperlicheren“ Erfahrung des Mediums Videospiele führen.

Während die Haupt-Mitbewerber Sony und Microsoft bis auf wenige, spezielle Ausnahmen (z.B. *EyeToy*) auf eine Weiterentwicklung und Verfeinerung der virtuellen Körperlichkeit, deren Schauplatz in immer größerem Maße in einen vom physischen Raum unabhängigen virtuellen Raum verlagert wird, zu setzen scheinen, kann man bei den neuen Systemen von Nintendo einen Schritt in Richtung Betonung der konkreten Körperlichkeit sehen – wobei beide Formen von Körperlichkeit sich ja in keiner Weise ausschließen, sondern im Gegenteil im Zusammenspiel ein um so überzeugenderes, immersives Spielerlebnis ermöglichen können.

Videospiele als Spielgefährten

Parallel dazu findet eine Entwicklung hin zur tatsächlichen Überwindung der Hürde der Körperlichkeit statt, deren deutlichsten Ausdruck der Medienwissenschaftler Masuyama Hiroshi in der rasanten Entwicklung von Spielrobotern sieht, für deren Aufnahme in einen erweiterten Videospiele-Begriff er nachhaltig eintritt.

Autonome Roboter, lange Zeit gerade in Unterhaltungsmedien wie Film, Videospiele, Comic oder Buch ein häufig bemühtes Thema, sind mittlerweile zu einem großen Forschungsgebiet angewachsen, dem unter anderem auch die Entwicklung autonom handelnder Haustier-Roboter entsprungen ist, allen voran Sonys Roboter-Hündchen Aibo.

Künstliche Haustiere, oder vielmehr künstliches Leben (*artificial life*; A-Life), können in Japan auf mindestens zehn Jahre Geschichte zurückblicken (Kaplan 2000: 1). Der bekannteste Vertreter (Tamagotchi) löste bereits ab 1996 fast epidemische Begeisterung in Japan (und anderswo) aus. (Haustier-) Aufziehsimulationen erschienen – und

erscheinen nach wie vor – für alle japanischen Software-Plattformen und erfreuen sich quer durch alle User-Altersgruppen großer Beliebtheit. Tragbare virtuelle Haustiere wie Tamagotchi, die amerikanischen Furbies oder Spiele wie *Pokemon* oder *Nintendogs* (beide Nintendo) stellen einen Zwischenschritt dar, bei dem virtuelle Körperlichkeit noch klar im Vordergrund steht, aber bereits auf direkte Art und Weise mit dem Spieler selbst (nicht mit dem Avatar des Spielers) interagiert wird. Die (japanischen) Hersteller von Unterhaltungsrobotern sind ausnahmslos auch als Video- bzw. Computerspielentwickler tätig, wie eben Sony oder auch der Spielzeughersteller Bandai. Entwicklungstechnische Zwischenstufen könnte man in Spielen wie *SeaMan*, *Dokodemo Issho* oder *Talkman* sehen, die einen mehr oder weniger selbstständig agierenden virtuellen Spielpartner graphisch verhältnismäßig detailliert darstellen und zum Teil auch Interaktion über Spracheingabe ermöglichen (*SeaMan* /DC; *Talkman* /PSP) oder über ein externes Speichermedium mit Mini-Bildschirm ermöglichen, daß das Spiel (oder vielmehr der Spielgefährte/das Haustier) zum stän-

digen Begleiter wird (*Dokodemo Issho*/PS I, PSP; Abb. 4).

Künstliche Haustiere und andere Unterhaltungsroboter hingegen gehen noch einen Schritt weiter, indem sie die Schwelle der Körperlichkeit überwinden; sie sind sozusagen „materialisierte“ virtuelle Spielkameraden (Kusahara 2000). Da Video- und Computerspiele (Spielroboter eingeschlossen) gewiß einen Zweig technologischer Entwicklung darstellen, der – bis auf wenige, sehr spezialisierte Ausnahmen¹² – keinerlei produktiven Wert aufweist, müssen Zweck und Nutzen anderswo gesucht werden. Kaplan vertritt die Auffassung, daß der Zweck virtueller Lebensformen in ihrer Fähigkeit zu sehen ist, mit ihrem Besitzer eine direkte „Beziehung“ aufbauen zu können (Kaplan 2000: 57). Als „Spiel“ oder Mittel zur Freizeitgestaltung haben sie wiederum den Vorteil, ein offenes Produkt zu sein (im Gegensatz zu der „Abgeschlossenheit“ traditioneller Videospiele, die nach ein- oder eventuell mehrmaligem Durchspielen gewöhnlich ihren Reiz verlieren). Spielroboter könnten insgesamt zweifellos als Weiterentwicklung der Videospiele betrachtet werden, die sich durch die Möglichkeit der Interaktion mit und durch einen Körper vom Bildschirm emanzipiert haben. Sony erwartet, daß der japanische Markt für virtuelle Haustiere bzw. Spielroboter in den nächsten Jahren um ein Vielfaches wachsen wird; den zweifellos vielfältigen Gründen hierfür nachzugehen wäre gewiß ein dankbares Feld für weitere Forschung. Analog dazu bin ich überzeugt, daß die Auseinandersetzung mit Begriffen wie *virtual* und *mixed reality* mit allen Veränderungen im sozialen und ökonomischen Bereich, die sie mittel- und langfristig mit sich bringen mögen, für die Japanforschung an Bedeutung gewinnen werden.

Verwendete Abkürzungen und Akronyme

PSP = Play Station Portable (tragbare Konsole / Sony)
GB[A/C / DS] = Game Boy [Advance/ Color/ Dual Screen] (tragbare Konsolen /Nintendō)
PS (I, II, III)= Play Station (Konsole/ Sony)
DC = Dreamcast (Konsole/ Sega)

Anmerkungen

- 1 Weltweit gesehen übersteigt der Umsatz der Videospieldindustrie den der Filmindustrie.
- 2 Nur 0,9% aller in Japan veröffentlichter PC-Software sind Spiele (CESA 2003: 187), etwa 80% davon entfallen auf Spiele mit erotischem bis pornographischem Inhalt, was wohl eine gewisse Stigmatisierung der „spielerischen“ Seite des PCs bewirkt hat.
- 3 Wiederum eine Art simples (Tisch-) Tennis.
- 4 Das erste Super-Mario-Spiel.
- 5 Das erste Rollenspiel auf dem Famicom.
- 6 Japanischer Hard- und Softwareentwickler, dessen traditionel-

- ler Schwerpunkt im Spielhallen-/Amusementbereich liegt.
- 7 Der Name ist ein Kunstwort, das laut Nintendō überall auf der Welt gleich ausgesprochen wird und dadurch, wie auch durch den Gleichklang mit dem englischen „we“ eine Art Gemeinschaftsgefühl schaffen soll. Der Arbeitstitel der Konsole war „Revolution“.
 - 8 Das amerikanische Online Simulations-Aufbauspiel *Second Life* wurde ebenso wie andere Online Multiplayer RPGs bereits zum Objekt sozialwissenschaftlicher und medienpsychologischer Studien in diese Richtung.
 - 9 Der weibliche Artikel wird von Nintendō empfohlen.
 - 10 Gebräuchliche Bezeichnung für das virtuelle Alter Ego in einer virtuellen Umwelt, zum Beispiel auch im Internet
 - 11 Allgemeine Bezeichnung für Kinderspiele, in denen Rollen übernommen werden (*samurai gokko* etc.).
 - 12 Wie etwa die Verwendung von zusammenschalteten Spielkonsolen als billige Lösung zur Berechnung aufwendiger graphischer Daten in der Wissenschaft (z.B. Meteorologie od. Astronomie), oder die Verwendung von Videospieltechnik in Lehrsimulationen im Zivil- und Militärbereich.

Literatur

- CESA [Computer Entertainment Suppliers Association] (2003): *CESA gēmu hakusho 2003* [Videospiele-Weißbuch 2003]. Tōkyō: CESA.
- (2004): *Terebigēmu sangyō hakusho 2004* [Weißbuch der Videospieldindustrie 2004]. Tōkyō: CESA.
- Hirabayashi Hisakazu und Akaō Kōichi (1996): *Gēmu daigaku – The University of Computer Gaming World*. Tōkyō: Media Factory.
- KHK (= Kokuritsu Kagaku Hakubutsukan) (Hg.) (2004): *Tokubetsu-ten: Dejitaru gēmu kagaku-ten* [Sonderausstellung: Digitale Spiele und Wissenschaft]. Tōkyō: Kokuritsu Kagaku Hakubutsukan.
- Kaplan, Frédéric (2000): „Talking AIBO: First Experimentation of Verbal Interactions with an Autonomous Four-legged Robot“, A. Nijholt, D. Heylen und K. Jokinen (Hg.): *Learning to Behave: Interacting agents. Proceedings Twente Workshop on Language Technology 17*. Paris (?): Sony CLS, 57–63.
- Katō Haruaki (2002): „Terebigēmu keiken ni miru media bunka“ [Betrachtung von Medienkultur im Erleben von Videospiele], Kobayashi Shun'ichi (Hg.): *Jōhōgaku 'no Shakaigaku* [Soziologie der ‚Kommunikationswissenschaft‘]. Tōkyō: Fukumura Shuppan, 148–165.
- Kooper, Rob (1995): „What is Presence?“, *Virtually Present*. <http://www.cc.gatech.edu/gvu/people/Masters/Rob.Kooper/Thesis/Chapter3.html> (14.01.2007).
- Kusahara Machiko (2001): „Mini-screens and Big Screens: Aspect of Mixed Reality in Everyday Life“, *Abstract from Cast01 Conference in Bonn*. <http://www.f.waseda.jp/kusahara/miniscreen.html> (14.01.2007).
- Masuyama Hiroshi (2001): *Terebigēmu bunkaron* [Kulturtheoretische Betrachtung von Videospiele]. Tōkyō: Kōdansha.
- Nakamura Ichirō (2001): *Dennō yūgi no jikenbo. Sayonara TV gēmu!* [Notizen zum Fall Computer-Spiel: Lebt wohl, Videospiele!]. Tōkyō: Sankōsha.
- Nintendō (2006): <http://wii.Nintendō.de/580.html> (14.01.2007)
- Schmidt, Siegfried J. (1998): „Medien: Die Kopplung von Kommunikation und Kognition“, Sybille Krämer (Hg): *Medien-Computer-Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 55–72.