

Sehnsucht nach Menschlichkeit

Auflösen der Grenze zwischen realen und fiktiven Beziehungen in *novel games*

Christian KANATSCHNIG (Universität Wien)

Einleitung

Der vorliegende Aufsatz befasst sich mit der Frage, ob und inwieweit die Grenze zwischen Beziehungen zu realen Personen und Beziehungen zu fiktiven Figuren in *novel games*¹ verblasst. Basis für diese Fragestellung bildet das Werk *Otaku: Japan's Database Animals* (2009) von Azuma Hiroki².

Der folgende Abschnitt beschäftigt sich mit der Konzeption romantischer Beziehungen, die im weiteren Verlauf dieses Textes verwendet wird. Danach wird die Grenze zwischen den beiden oben angeführten Fällen (reale romantische Beziehung und fiktive romantische Beziehung) ermittelt: Kann eine eindeutige Linie gezogen werden und unter der Erfüllung welcher Bedingungen wird diese überschritten? Darauf folgt eine Erklärung, was die Faszination der Figuren in *novel games* bewirkt und im Anschluss wird überprüft, wie sich die eingangs behandelten Konzeptionen von Beziehungen zu den simulierten romantischen Beziehungen in diesem Spielformat verhalten. Abschließend wird das Spiel *LovePlus* besprochen, welches erste Ansätze für das Überschreiten der Grenze zwischen romantischen Beziehungen mit realen und fiktiven Personen liefert.

Was ist eine Beziehung?

Bevor es möglich ist festzustellen, ob man eine Grenze zwischen Beziehungen zu realen Personen und jenen zu einer fiktiven Figur ziehen kann, ist es notwendig sich genauer mit dem schwer fassbaren Begriff beziehungsweise dem Konzept „Beziehung“ auseinanderzusetzen. Da es in *novel games* zum Großteil um romantische Beziehungen geht, stehen diese im Fokus der folgenden Überlegungen. Für die angestrebte Nominaldefinition ziehe ich die Ausführungen des Soziologen Max Weber und des Anthropologen Katsuno Hirofumi zu Rate.

Grundsätzlich handelt es sich bei romantischen Beziehungen um eine Form sozialer Beziehungen. Diese sind durch das Verfolgen eines gemeinsamen Zwecks mehrerer Beteiligter mittels aufeinander abgestimmten sozialen Handelns gekennzeichnet (Weber 1980: 13). Soziales Handeln lässt sich in die vier folgenden Kategorien einteilen: zweckrational, wertrational, affektiv und traditionell; hier ist vor allem die dritte Art relevant. Affektuelles Handeln wird von Emotionen bestimmt und ist abhängig von der Gefühlslage des Handelnden gegenüber dem Partner (ibid. 12). Das Handeln ist gegenseitig orientiert, da man vom Partner eine gewisse

Einstellung gegenüber sich selbst voraussetzt (ibid.: 13). Das bedeutet, dass man, je nach Sympathie und emotionalem Empfinden, sein Handeln gestaltet beziehungsweise anpasst. Eine romantische Beziehung ist nach Weber als geschlossene Vergemeinschaftung zu bezeichnen, wenn das soziale Handeln auf einer emotionalen Verbindung zwischen einer eingeschränkten Anzahl an Beteiligten beruht (ibid.: 21, 23). Im Vordergrund steht hierbei jenes Handeln, das der Befriedigung der eigenen Bedürfnisse dient, wie etwa dem nach Zuneigung (ibid.: 12). Ein typisches Beispiel für eine Beziehung, die von affektuellern Handeln bestimmt wird, ist eine Verbindung, die zwei Personen aus Liebe zueinander eingehen: beide Partner wollen durch gegenseitiges Bekunden ihrer Zuneigung und in Erwartung einer angemessenen Reaktion darauf, dass die Beziehung bestehen bleibt.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist körperliche Nähe, welcher meist einen nicht unerheblichen Bestandteil in einer romantischen Beziehung zwischen zwei Menschen darstellt. In seinem Artikel „The Robot's Heart“ (2011) beschreibt Katsuno die Signifikanz von Berührungen im Zusammenhang mit der Herstellung eines Roboters unter Verwendung des Konzepts *kokoro* (Herz, Geist). Unter *kokoro* versteht er die Fähigkeit des Menschen, oder anderer Lebewesen, die zur emotionalen Intelligenz fähig sind, von anderen emotional berührt zu werden (Katsuno 2011: 95). Katsuno unterscheidet bei Berührungen zwischen physischen und emotionalen Kontakten. In Bezug auf die Herstellung von Robotern findet der physische Kontakt im Privaten statt. Die Nähe entsteht durch oftmalige Berührungen, die aus dem ständigen Basteln an der Maschine resultiert. Der emotionale Kontakt hingegen findet nach der Fertigstellung bei der öffentlichen Präsentation vor einem Publikum statt (ibid.: 94). Die durch diese beiden Arten der Berührung entstehende Intimität weist für die Roboterbauer Ähnlichkeiten zu einer Beziehung mit einem menschlichen Partner auf (ibid.: 97).

Durch die Symbiose aller oben angeführten Überlegungen ergibt sich folgende Definition: Eine romantische Beziehung ist ein der aktiven Anteilnahme zweier Beteiligten benötigendes längerfristiges Bündnis mit einem gemeinsam verfolgten übergeordneten Ziel, nämlich das Aufrechterhalten der Beziehung, gestützt durch das Streben nach Befriedigung der subjektiven Bedürfnisse. Dies ist durch affektuelles Handeln sowie körperliche und emotionale Berührungen erreichbar.

Die Grenzen zwischen realen und fiktiven romantischen Beziehungen

Azuma sieht unsere Fähigkeit soziale Beziehungen einzugehen in unserer Sehnsucht nach zwischenmenschlichem Kontakt begründet. Er bezieht sich dabei auf Alexandre Kojèves Unterscheidung zwischen Mensch und Tier und dessen Ansicht, dass Menschen immer mehr die Eigenschaften von Tieren und deren Verhalten übernehmen, wodurch sie ihre Menschlichkeit einbüßen (Azuma 2009: 86-87). Bei der Erläuterung dieser Aussage stößt man auf die Definitionen der Begriffe „Bedürfnis“ (*need*) und „Sehnsucht“ (*desire*) (Azuma 2009: 86): Bedürfnis bezeichnet das Verlangen nach Befriedigung lebensnotwendiger Grundbedürfnisse³, wie Hunger und Durst. Gestillt wird dieses durch den Einsatz eines Objektes, beispielsweise Nahrung. Während dies sowohl für Tiere als auch Menschen gültig ist, hält Kojève Sehnsucht für eine exklusiv menschliche Eigenschaft. Um Sehnsucht zu befriedigen, ist der oder die Andere (*the other*) notwendig; also steht hier ein Subjekt anstelle eines Objekts. Als ein Beispiel wird das männliche sexuelle Verlangen nach dem weiblichen Geschlecht angeführt. Dieses kann nicht mittels eines Objekts, sondern nur durch Interaktion mit einem Subjekt, einem Menschen, in diesem Fall einer Frau, befriedigt werden.

Azuma schließt sich der von Kojèves geäußerten Vermutung an, dass ein Vorgang der Veränderung des Menschen zum Tier voranschreitet, die er als *animalization* bezeichnet (Azuma 2009: 86,92). Früher sei es nicht möglich gewesen die Grundbedürfnisse ohne soziale Kommunikation mit den Mitmenschen zu befriedigen (ibid.: 86-87), jedoch werde durch die neuesten technischen Errungenschaften, wie dem Internet, der oder die Andere nicht mehr benötigt (ibid.: 93). Aufgrund der daraus resultierenden schwindenden Wichtigkeit von Einfühlungsvermögen, werden emotionale Aktivitäten (affektuelle Handlungen) wie etwa Beziehungen, heutzutage zuhause in Einsamkeit gepflegt (ibid.: 94). Ein Verlust der Menschlichkeit ist für Azuma ein Zeichen der Rückentwicklung des modernen Menschen (ibid.: 95) zum Tier. Zur Verdeutlichung dafür führt er *dating-sims* (Partnersuche-Simulationen) an; insbesondere eine ihrer Unterkategorien, die *novel games*, hält Azuma für ein repräsentatives Beispiel (ibid.: 74-75).

Worum handelt es sich bei *novel games*? Sie zählen zu den *bishōjo games*, in welchen gezeichnete Illustrationen von hübschen Mädchen das augenfällige Merkmal sind, und in denen die textbasierende Interaktion mit diesen im Mittelpunkt steht. Das angestrebte Ziel des Spiels ist es, eine von mehreren möglichen weiblichen Figuren zu erobern; als Belohnung erwarten den Spieler pornographische Abbildungen der Mädchen (Azuma 2009: 75). Jedoch ist zu beobachten, dass die sexuellen Inhalte in *novel games*⁴ reduziert werden, um

die dramatische Geschichten, die sich um die weiblichen Figuren entfalten, in den Vordergrund zu rücken (ibid.: 78). Es gibt diverse Handlungsstränge und dementsprechend viele Endszenarien (ibid.: 76). Falls Figuren mit Stimmen ausgestattet werden, bleibt die meist männliche Hauptfigur trotzdem das ganze Spiel hindurch stumm. Seine Teile des Dialoges und seine Gedanken werden nur mittels Text dargestellt (Taylor 2007: 194). Im Vergleich zu vielen anderen Videospiele nimmt der Spieler während des kompletten Spiels eine eher passive Haltung ein (Azuma 2009: 76). Er ist entweder konstant am Lesen und betrachtet dabei die in statischen Bildern wiedergegebenen Szenen (ibid.: 76) oder wählt eine Option aus, die ihn in der Geschichte weiter und näher an eines der möglichen Ziele führt (Taylor 2007: 194). Die Interaktivität lässt sich auf ein absolutes Minimum reduzieren, da sich auch die Geschwindigkeit des zu lesenden Textes individuell anpassen lässt und automatisch ablaufen kann (Taylor 2007: 197). Somit findet Kommunikation in den *novel games* nur im geringen Ausmaß statt.

Im Mittelpunkt stehen die Beziehung und das Mitgefühl, das der digitalen Partnerin vom Benutzer entgegengebracht wird (Galbraith 2011: ‘Mechanical sex,’ unstable gender). Bei der Herstellung dieser Spiele liegt der Fokus auf dem Verfassen von Texten, die die Emotionen des Spielers beeinflussen und dem Erschaffen von Bildern, die emotionale Regungen auslösen sollen (Azuma 2009: 76). Daraus ist ein eigenes Subgenre der *nakige* – Spiele die einen zum Weinen bringen – entstanden. Diese Spiele sind so aufgebaut, dass sie mittels einer melodramatischen Geschichte darauf abzielen, starke Emotionen zu evozieren, also den Spielenden zum Weinen zu bringen (Galbraith 2011: ‘Mechanical sex,’ unstable gender).

Was unterscheidet nun die reale von der fiktiven Beziehung? Die auffälligste Differenz liegt an den involvierten Partner: Während an einer so genannten realen Beziehung zwei Menschen beteiligt sind, wird in der fiktiven ein Mensch durch eine imaginäre Figur ersetzt. Diese Art von Beziehung besteht aus einem Subjekt und einem Objekt oder anders ausgedrückt: aus einem Menschen und einem nicht-menschlichen Wesen. Den Mittelpunkt der fiktiven Beziehung bildet damit die Begeisterung für das Objekt der Begierde. Eine reale Beziehung hingegen hat die Interaktion zwischen zwei Subjekten, zwei Menschen, zum Inhalt.

Basierend auf dieser Abgrenzung, könnte man erwarten, dass es sehr einfach ist eine Grenze zwischen realen und fiktiven Beziehungen zu ziehen, doch in der heutigen japanischen Gesellschaft sind elektronische Textnachrichten ein integraler Bestandteil der gelebten Praxis romantischer Beziehungen geworden (vgl. Farrer u.a. 2008: 176). Die Kommunikationsweise der Menschen hat sich jener, der *novel games*, angenähert.

Andererseits ist fraglich, ob die Figuren in *novel games* tatsächlich keine menschlichen Eigenschaften aufweisen beziehungsweise Gefühle bei den Personen, die mit ihnen interagieren auslösen und es sich daher nicht mehr um Objekte im herkömmlichen Sinn handelt. Ich möchte hier den Ausdruck „nicht-menschliche Entität“ verwenden, um einerseits eine Distanz zu solch herkömmlichen Objekten herzustellen und andererseits einen Sammelbegriff zu schaffen, der es ermöglicht unterschiedlichste Entitäten⁵, wie zum Beispiel jene virtuellen Frauen- und Mädchen-Figuren in *novel games*, die als menschenähnlich (anthropomorph) wahrgenommen werden, einzuordnen. Um als adäquater Ersatz für einen realen, menschlichen Partner zu fungieren, muss diese nicht menschliche Entität über Menschlichkeit verfügen. Aber was macht Menschlichkeit aus?

Sherry Turkle zufolge zählen unsere Intuition, Emotionen und Biologie zu den einen Menschen definierenden Eigenschaften (Turkle 1991: 225). Damit nicht-menschliche Partner mit uns interagieren können, müssen sie laut Rosalind Picard über emotionale Intelligenz verfügen und somit in der Lage sein, Emotionen zu erkennen und auszudrücken (Turkle 2005: 355).

Diese Ansicht korreliert mit dem oben erwähnten Begriff *kokoro* (Katsuno 2011: 95). Er kann als eine Metapher für Menschlichkeit gesehen werden. Als Beispiel dafür bringt Katsuno den Spielfilm *Blade Runner* (1982) vor, in dem die Androiden so hoch entwickelt sind, dass sie einem echten Menschen zum Verwechseln ähnlich sehen. Allerdings mangelt es ihnen an der Fähigkeit Mitgefühl für ihr Gegenüber zu empfinden, wodurch sie als künstliche Geschöpfe identifiziert werden können (Katsuno 2011: 95). Katsuno bezeichnet *kokoro* in Bezug auf den Film als „die ultimative Bewährungsprobe für Menschsein“ (Katsuno 2011: 95). Bezugnehmend auf emotionale Intelligenz verweist Katsuno anschließend auf Sugano Shigeki, welcher in seinem Artikel von 1997 der Meinung ist, dass zwischen Mensch und Roboter eine „Herz zu Herz Beziehung“ entstehen muss, die ein menschenähnliches Verständnis zwischen diesen beiden erlaubt (ibid.: 95). Für eine solche „Herz zu Herz Beziehung“ benötigt ein Roboter folgerichtig ein Herz (ibid.: 95). In diesem Kontext des *kokoro*-Konzeptes beschreibt Sugano drei Typen von Robotern: Roboter, die Mitgefühl auslösen; Roboter, die menschliche Gefühle verstehen können; und letztlich Roboter, welche selbst ein Herz besitzen (ibid.: 95).

In die erste Kategorie fallen Maschinen, wie das Tamagotchi, ein computerisierter Begleiter, der ein kommerzieller Erfolg in den 1990er Jahren war und sich nicht nur in Japan, sondern auch im Westen größter Beliebtheit erfreute. Yokoi Akihiro wollte mit dieser Erfindung die Grenze zwischen Organismus und

Maschine auslösen und beim Konsumenten „Liebe“ für dieses elektronische Gerät hervorrufen (Allison 2006: 183), ähnlich wie bei der hierarchischen Beziehung zwischen einem Haustier und dessen Besitzer (ibid.: 183-184). In diesem Kontext verwendet Allison, die von Turkle geprägte Bezeichnung des „evokativen Objektes“: dies ist ein Gegenstand, welcher Emotionen beim Menschen auslösen kann (ibid.: 183). Figuren aus *novel games* oder *nakige* fallen also in die erste Kategorie von *kokoro*, da auch sie Mitgefühl im Spieler hervorrufen (Katsuno 2011: 95).

Für Roboter der zweiten Kategorie, die das menschliche *kokoro* verstehen können, schlägt Turkle außerdem die Bezeichnung „Beziehungsartefakte“ (*relational artifacts*) vor. Dazu gehören Maschinen, die die Gestalt von Tieren annehmen oder mit humanoiden Körpern ausgestattet sind, die Persönlichkeiten und Stimmungen besitzen und sich als empfindungsfähige Wesen präsentieren, die fähig sind Beziehungen einzugehen (Turkle 2005: 288).

Für die dritte Kategorie, Roboter mit Herz und Verstand (*kokoro*), liegen noch keine Beispiele vor, da es noch keine solchen Roboter gibt. Die Vorstellung eines Roboters mit Gefühlen und Bewusstsein ist jedoch Thema von Diskussionen in Philosophie und Psychologie (Katsuno 2011: 95).

Die Befähigung Mitgefühl ausdrücken zu können und somit über Menschlichkeit zu verfügen, scheint daher einer der wichtigsten Unterschiede zwischen Menschen und nicht-menschlichen Entitäten zu sein, die die Grenze zwischen realer und fiktiver Beziehung ausmacht. Wie kommt es aber nun dazu, dass Spieler von *novel games* sich zu den darin dargestellten weiblichen Figuren hingezogen fühlen?

Wie entsteht die Attraktivität der fiktionalen Figuren?

Einen wesentlichen Punkt, den Azuma in der Beschreibung seines Modells des Datenbankkonsums (database consumption) anführt, ist der Begriff *chara-moe* (Azuma 2009: 94): Für die *otaku*⁶ steht nicht die Handlung, sondern die Figuren im Vordergrund und stellen den wichtigsten Bestandteil des Konsums dar. Dabei liegt der Fokus jedoch nicht auf der Persönlichkeit der Figuren, sondern auf der Zusammensetzung von visuellen Elementen, deren Gestaltung ein Gefühl der Zuneigung beim Spieler auslösen soll (ibid.: 48). Diese Tendenz geht soweit, dass das Figurendesign einer der ersten Schritte einer Anime-Produktion wurde (ibid.: 48).

Zur Herkunft und Bedeutung von *moe* im Zusammenhang mit *otaku* findet man verschiedene Theorien (Sharp 2011: 66). Azuma hält fest, dass *moe* ursprünglich das Begehren von Figuren aus Manga, Anime, Videospiele oder Pop-Idols ausgedrückt hat (Azuma 2009: 47). Enomoto Aki hält es für ein zu abstraktes

Konzept, da es sich um eine emotionale Reaktion auf ein Objekt handelt und daher eine Präzisierung schwierig macht (Sharp 2011: 66). Morinaga Takurō hingegen versteht unter *moe*, ähnlich wie Azuma, die Liebe, die man für ein Objekt empfindet (Sharp 2011: 66): Man ist nicht nur ein Fan, sondern auch verliebt und möchte mit dem Objekt eine romantische Beziehung eingehen (ibid.: 67). Es gibt spezielle *moe*-Elemente im Figurendesign, die dieses Begehren auslösen; diese reichen von Katzenohren über Dienstmädchenkleidung bis zu „Haarantennen“⁷ (Azuma 2009: 43-44).

Azuma meint, dass es durchaus Sinn macht, dass *otaku* sich zu einer Figur in Dienstmädchenkleidung, die auch über andere *moe*-Elemente verfügt, hingezogen fühlen, wenn sie schon in jungen Jahren solchen Bildern regelmäßig ausgesetzt waren (Azuma 2009: 89). Diese Erläuterung überschneidet sich mit Helen Fishers Konzept der *Love Map*, mit dem sie die Anziehung zu einem bestimmten Menschen erklärt (Fisher 1992: 44-47). Diese *Love Map* soll erklären, wen wir attraktiv finden und warum wir uns zu dieser Person hingezogen fühlen. Sie umfasst unter anderem Aussehen und Charaktereigenschaften. Zu welcher Art von Personen wir uns hingezogen fühlen, soll durch unsere Kontakte mit Menschen in unserem Umfeld zwischen dem fünften und achten Lebensjahr bestimmt werden. Im jugendlichen Alter werden diese Präferenzen durch die Idealvorstellungen das Gesicht, den Körperbau, ‚Rasse‘ und Hautfarbe betreffend erweitert (ibid.: 45).

Neben den optischen Eigenschaften der Figuren in *novel games* gibt es aber auch solche, die die Persönlichkeit betreffen, wie ihre Art zu sprechen oder ihre Geschichte, also das Drama, das sich entfaltet, wenn man sich durch die getroffenen Spielentscheidungen einer der weiblichen Figuren nähert und beginnt, ihre Gunst zu gewinnen (Azuma 2009: 43-44). Die Figuren unterscheiden sich außerdem in ihrem Aussehen von dem gewöhnlicher japanischer Frauen durch die außergewöhnliche Farbe, die für ihre Haare und Augen gewählt wird. Zusätzlich werden sie mit relativ simplen Persönlichkeiten ausgestattet beziehungsweise werden einzelne Charakterzüge übersteigert dargestellt (Taylor 2007: 201). Die Figuren nehmen die Gestalt einer überzeichneten Idealvorstellung des weiblichen Geschlechts an, die im alltäglichen Leben nicht existiert (ibid.: 201). *Moe*-Elemente dienen dabei als Symbole für diese überzeichneten Äußerlichkeiten, Charaktereigenschaften und Verhaltensmuster eines Menschen. Figuren werden mit solchen *moe*-Elemente bestückt, um eine stärkere Anziehung auf den Spieler⁸ auszuüben.

Diese übertriebene Fiktion erfreut sich umso größerer Beliebtheit je weiter sie sich von der Realität entfernt: jene Spiele, die Figuren enthalten, die deutlich von der Realität abweichen, erzielen höhere Ver-

kaufszahlen und sind daher gewinnbringender (Galbraith 2009: 24).

Beziehungen in *novel games*

Die Beziehungen, die man in den *novel games* eingehen kann, werden nur zum Teil den eingangs vorgestellten Konzeptionen einer romantischen Beziehung gerecht. Viele Punkte können aufgrund der passiven Position, in der sich der Spieler befindet, wenn er in die Rolle des männlichen Protagonisten schlüpft, nicht erfüllt werden. Der Spieler tritt mit der Erwartung an die weiblichen Figuren im Spiel heran, dass seine eigenen Bedürfnisse erfüllt werden, ohne sich an der Beziehung aktiv zu beteiligen. Die Beziehung beschränkt sich hier auf die Empfindungen, die durch die *moe*-Elemente der virtuellen Figuren ausgelöst werden. Dadurch ist ein einseitiges Verständnis seitens des Spielers, aber nicht das in einer realen romantischen Beziehung notwendige gegenseitige Verstehen vorhanden. Diese minimale Kommunikation geschieht auch nicht direkt mit der weiblichen Figur. Im Gegensatz zum interaktiven Tamagotchi, das eine Reaktion vom Benutzer erwartet (Allison 2006: 186), beispielsweise es zu füttern, wenn es hungrig ist, bleibt eine vergleichbare Tätigkeit, die das Mitgefühl des Spielers benötigt, aus.

Azuma meint, dass sich *otaku* nicht aus sozialen Gründen mit anderen Menschen unterhalten, sondern, dass diese Konversationen betrieben werden, um den Anschein von Menschlichkeit zu wahren. Diese Art von Kommunikation existiert alleine zur Befriedigung des Bedürfnisses nach Information. Sie ist hohl, weil sie nicht mit Verantwortung verbunden ist und so jederzeit der Ausstieg (*drop-out*) aus dieser Beziehung möglich ist (Azuma 2009: 92-93).

Genauso verhält es sich mit der Situation in den *novel games*. Diese Spiele bieten immer die Gelegenheit eine Pause einzulegen oder das Spielen dauerhaft einzustellen. Auch die Handlungen des Spielers haben weniger gravierenden Auswirkungen als beispielsweise bei einem Tamagotchi. Wird bei diesem das Füttern unterlassen, folgt kurzerhand das Ableben des virtuellen Haustieres (Allison 2006: 182). Darüber hinaus war in Tamagotchi auch kein Reset-Knopf integriert, der einen Neustart ermöglicht hätte (ibid.: 183). In *novel games* und *dating sims* hingegen folgen auf das Scheitern, also der Wahl der falschen Option, keine Konsequenzen; das gewünschte Ziel kann trotzdem erreicht werden, da man ganz einfach zu einem früheren Zeitpunkt im Spiel zurückkehren kann, sofern vor der Auswahl der Spielfortschritt gespeichert wurde (Taylor 2007: 202). Hinzukommt, dass in *novel games* während des ganzen Spiels keine bedeutungsvollen, sondern nur alltägliche Entscheidungen getroffen werden, wie etwa ob man ins Kino geht oder diese Freizeitbeschäftigung unterlässt (Taylor 2007: 194).

Es bleibt immer eine Distanz zum digitalen Gegenüber vorhanden durch die Verwendung des Alter-Egos, auch wenn es dank seiner minimalen Charakterisierung als ideale Hülle dient, um mit Leichtigkeit in die Spielwelt einzutauchen und sich mit der Hauptfigur zu identifizieren. Der Spieler selbst nimmt zwar gedanklich die Stelle des Protagonisten ein, aber sein Aktionsbereich bleibt, bis auf das Auswählen selten auftretender Optionen, auf den eines passiven Beobachters beschränkt. Der Spieler stellt damit nur den Empfänger für Gefühle dar, während die weiblichen Figuren als Sender fungieren. Der Akt des Gebens und Teilens wird weder vom Spieler noch von den Figuren aktiv vollführt. Von den weiblichen Figuren wird nur genommen und selbst, wenn es die Absicht des Spielers wäre, hätte er keine Möglichkeit ihnen etwas zurückzugeben. Eine emotionale Berührung kommt zwar zustande, jedoch bleibt die physische aus, da ein intimer Austausch auf beiden Seiten in *novel games* (noch) nicht realisierbar, beziehungsweise dieser nicht im Game Design vorgesehen ist. Es findet zudem auch kein emotionaler Austausch statt. Eine Veränderung hin zu einer aktiven Stellung des Spielers wäre unerlässlich, um sich einer realen Beziehung anzunähern. Der digitale Partner müsste also den Menschen hinter dem Alter-Ego ebenfalls wahrnehmen. Darüber hinaus müssten die fiktionalen Figuren in der Lage sein ihre eigenen Bedürfnisse kundzutun und Mitgefühl zu empfinden, um Verständnis für den Spieler aufzubringen. Dabei ist nicht die Form der nicht-menschlichen Entität das wichtigste, sondern ihre Verbindung zum Menschen und vice versa.

Ich würde die Art von Beziehungen in bisherigen *novel games* als Einwegbeziehungen bezeichnen, da sie nur kurzfristig stattfinden und nur der Befriedigung der Bedürfnisse des Spielers dienen. Das wird besonders deutlich durch das gleichzeitige Vorhandensein verschiedener potentieller virtueller Partnerinnen. Obwohl sich die *otaku* bewusst sind, dass ihnen die Beziehung zu jeder der Figuren widersprüchlicher Weise als wahre Liebe oder als eine Schicksalsbegegnung unterbreitet wird, sind sie in der Lage diese Tatsache bei jedem Durchspielen auszublenden (Azuma 2009: 84). Das Ausblenden wird dadurch erleichtert, dass man bereits gelesenen Text überspringen kann, um zu den unbekannteren Stellen zu gelangen. Es hat den Anschein, dass die äußerliche Form einer romantischen Beziehung gegeben ist, der interaktive Inhalt ist jedoch abwesend (Azuma 2009: 69, 93). Der Spieler wird zwar durch Immersion (Jones 2005: 303-305) ein Teil von der Beziehung, bleibt aber weiterhin in einer beobachtenden Position und kann kaum auf das Geschehen einwirken. Ohne den Spieler würden die digitalen Partnerinnen zwar keine Funktion erfüllen, jedoch zieht auch das Abbrechen des Spielens keine Konsequenzen nach

sich. Die Beziehung existiert nur während der Dauer des Spiels und zur Stillung emotionaler Bedürfnisse. Nachdem diese durch den erfolgreichen Abschluss des Handlungsstranges einer Figur befriedigt wurden, kann bei Bedarf gleich darauf die nächste Figur erobert oder ein neues Spiel konsumiert werden.

LovePlus – der erste Schritt über die Grenze?

In dem Spiel *LovePlus* für den Nintendo DS kann man mit einer von den drei verfügbaren weiblichen Figuren eine Beziehung eingehen. Bei diesen handelt es sich um gewöhnliche Mädchen, die in ihrem Aussehen in keiner Weise den digitalen Figuren aus anderen *bishōjo games* ähneln. Der Spielverlauf entfaltet sich dabei über zwei Phasen: Zunächst wird im Freundschafts-Modus (*friend mode*) die Auserwählte umworben. In diesem Modus kommen die für diese Art von Spielen typischen Mechanismen zum Einsatz. Danach findet im Paar-Modus (*lover mode*) das romantische Liebesleben mit der digitalen Freundin statt.

In diesem Spielabschnitt kann der Spieler tagsüber unerwartet zur Teilnahme an dem integrierten Spielfeature *touch event* aufgefordert werden. Bei der Ausführung dieser Tätigkeit mit dem DS-Stift auf dem berührungsempfindlichen Bildschirm der Konsole werden dem Spieler die richtige Geschwindigkeit, Druck und Bewegung, welche je nach Figur unterschiedlich sind, abverlangt. Während der Simulation von Intimität wird durch den Kontakt des Stiftes mit dem Bildschirm die Sprachausgabe aktiviert und man bekommt die virtuelle Stimme der Figur zu hören. Als Belohnung folgt am Ende ein Kuss, welcher jedoch bei einem nicht zufriedenstellenden Abschluss verweigert wird. Galbraith zufolge, wird hier nicht mehr eine Maschine bedient, denn vom Benutzer wird eine Reaktion, man könnte fast sagen Einfühlungsvermögen, gefordert (Galbraith 2011: ‘Techno-intimacy’). Obwohl diese Handlungen den Anschein von Kontakt und Intimität vermitteln, sind es doch bloß im Voraus festgelegte Abfolgen basierend auf Algorithmen. Hier kommt es zu einem, wenn auch nur vorgetäuschten, emotionalen Austausch des Gebens und Nehmens durch das gemeinsame Teilen eines interaktiven und simulierten Aktes von Intimität.

Mit der iPhone Version des Spiels erhält die weibliche Figur ansatzweise eine physische Gestalt. Dies wird durch augmentierte Realität ermöglicht, wozu ein spezieller AR-Marker⁹ nötig ist, der an jedem beliebigen Ort platziert werden kann. Wird dieser fotografiert, erscheint eine animierte 3D-Abbildung der virtuellen Freundin in der realen Welt des Spielers, die allerdings nur auf dem Gerät zu sehen ist (Galbraith 2011: ‘Techno-intimacy’). Dadurch kann sie auch in der Öffentlichkeit präsent werden und das Interagieren

mit ihr ist nicht mehr vollständig auf die fiktive Spielwelt beschränkt. Eine konstante Interaktion ist durch die Mobilität der Konsolen gesichert (ähnlich wie beim Tamagotchi). Sie ist nicht wie bei *novel games*, die nur am Computer oder mittels einer Videospielekonsole konsumiert werden können, auf einen fixen Standort beschränkt.

Azumas oben erwähnter Vorgang der *animalization* wird durch *LovePlus* sowohl bestätigt als auch widerlegt. Die fiktive Beziehung kann zwar, trotz der durch den Nintendo DS beziehungsweise des iPhones gegebenen Mobilität, immer noch in Einsamkeit geführt werden, aber es besteht die Möglichkeit, die Außenwelt daran teilhaben zu lassen, insbesondere durch den Einsatz des AR-Markers. Um das Bedürfnis nach Zuneigung zu befriedigen, nimmt weiterhin eine fiktive weibliche Figur den Platz des dafür notwendigen Menschen ein, jedoch beginnen die Figuren bezüglich Aussehen und Verhalten mehr einem realen Menschen zu ähneln.

Taylor merkt an, dass die typische Gestaltung der Frauenfiguren in *dating sims* selten japanische Züge aufweist (Taylor 2007: 201). In *LovePlus* hingegen werden die fiktiven Liebesinteressen durch eine realistisch gestaltete Figur verkörpert, weil sie Azumas äußerliche *moe*-Elemente, wie etwa schrille Haarfarben, für die realistischere Erscheinung eines Schulmädchens ablegen. Dadurch nehmen sie das Aussehen einer Figur an, die in *novel games* üblicherweise nicht als Eroberungsziel gekennzeichnet ist (ibid.: 201).

Durch die oben beschriebenen Funktionen hebt sich *LovePlus* deutlich von den handelsüblichen *bishōjo games* ab und schafft eine stärkere Durchdringung der Realität mittels technischer Hilfsmittel. *LovePlus* wäre damit in die zweite Kategorie von Suganos Definition von *kokoro* einzuordnen: die weiblichen Figuren sind aufgrund ihrer menschenähnlichen Form und ihrer Bereitschaft eine Beziehung aufzubauen zumindest dem Anschein nach in der Lage auf das *kokoro* des Menschen einzugehen.

Durch das *touch event* herrscht Kommunikation und Austausch zwischen beiden Partnern. Die Stimme der Figur in *LovePlus*, welche man bei der Ausführung des *touch events* hören kann, bleibt aber weiterhin nur eine vorgefertigte und absehbare Reaktionsweise, die vom Spiel aktiviert wird, wenn die oben genannten Bedingungen vom Spieler erfüllt werden. Im Vergleich dazu enthält die Interaktion zwischen Menschen ein Element der Überraschung und Unvorhersehbarkeit, da sie nicht über die Verhaltensregeln des Gesprächspartners Bescheid wissen, aber während der Unterhaltung ein Gefühl dafür bekommen (Turkle 1991: 226). Um dazu in der Lage zu sein, müssen die nicht-menschlichen Entitäten Suganos Vorstellung von der dritten Stufe von *kokoro*, nämlich einem Roboter, der über ein eigenes „Herz“ verfügt, erfüllen.

Conclusio

Zusammenfassend lässt sich über romantische Beziehungen sagen, dass sich die Partner aktiv in diese einbringen müssen, um eine gemeinsame Zukunft zu sichern, also durch Kommunikation, gegenseitigen emotionalen und intimen Austausch mittels Berührung, Geben, Nehmen und Teilen unter Berücksichtigung der eigenen und der Bedürfnisse des Partners.

Um das Ausführen dieser Tätigkeiten zu gewährleisten, ist es essentiell Mitgefühl und Zuneigung für das Gegenüber empfinden zu können. Grundvoraussetzung dafür ist das Vorhandensein von Menschlichkeit (Empathie, Empfindungen, Bewusstsein) in den Akteuren. In den Beziehungen in *novel games* bleibt diese Bedingung von den fiktiven Figuren unerfüllt. Obwohl so etwas wie Beziehung imitiert wird, ist dies nur ein einseitiges Engagement des Menschen. Anders gesagt, nimmt die Beziehung zwar die Form, aber nicht den Gehalt einer realen romantischen Beziehung an. Nur der Spieler bringt Einfühlungsvermögen auf. Dieses wird durch *moe*-Elemente, aus denen sich die virtuelle Persönlichkeit zusammensetzt, hervorgerufen. Dabei kann es sich sowohl um optische Merkmale als auch um bestimmte Verhaltens- oder Sprachmuster handeln. Diese fließen bewusst in das Game-Design ein, mit der Absicht, Emotionen beim Konsumenten auszulösen. Der Spieler verleiht durch die passive Rolle des stillen Protagonisten der Beziehung und der weiblichen Figur Zweck und Bedeutung.

Die fiktive Beziehung in *novel games* ist ein überspitztes Abbild einer realen. Um sich der realen romantischen Beziehung anzunähern, müsste eine Entwicklung weg von dem offensichtlich fiktiven und hin zum realen Erscheinungsbild erfolgen. Es werden bereits die ersten Schritte getätigt, um die Grenze zwischen Beziehungen zu realen Personen und Beziehungen zu fiktiven Figuren in *novel games* langsam verschwinden zu lassen, wie es etwa im Spiel *LovePlus* der Fall ist. Diese Barriere ist allerdings noch eindeutig wahrnehmbar. Erst wenn die Figuren zu eigenständigen Emotionen und Reaktionen fähig sind und nicht bloß ein vorprogrammiertes Handlungs- und Interaktionsmuster ausführen, wird die Grenze zwischen fiktiver und realer Beziehung weniger deutlich zu erkennen sein und ein weiterer Schritt in Richtung Menschlichkeit gesetzt werden.

Endnoten

1. *Novel games* sind eine bestimmte Art von Computerspielen. Es handelt sich dabei um Textadventures, die zur Darstellung der Handlung hauptsächlich Text und Standbilder verwenden
2. *Otaku: Japan's Database Animals* ist der Titel der englischen Übersetzung des Buches *Dōbutsuka suru posutomodan. Otaku kara mita nihonshakai* (Animalisierte Postmoderne – Die japanische Gesellschaft aus der Perspektive von *otaku*, 2001) von Azuma Hiroki. Siehe auch Kitadas Beitrag in diesem Band, welcher andere Aspekte und Aussagen dieses Werks behandelt.
3. Mangels eines besser geeigneten Wortes wurde hier Grundbedürfnis gewählt, um eine Abgrenzung zum Wort Bedürfnis zu schaffen.
4. Hier wird auf die von Azuma beschriebenen *novel games* Bezug genommen.
5. Maschinen, Roboter, virtuelle Figuren, aber auch Pflanzen oder Tiere können in diese Kategorie fallen, wenn sie vom Betrachter als menschenähnlich (anthropomorph) wahrgenommen werden.
6. Dies ist die Bezeichnung für einen Menschen, der sich exzessiv mit einem Hobby beschäftigt und viel Zeit und Geld darin investiert.
7. Es handelt sich um einen besonderen Haarschnitt, bei dem eine Haarsträhne aufrecht steht.
8. Es ist in diesem Beitrag immer von „dem Spieler“ als männlichem Protagonisten die Rede, weil der gesamte Diskurs sich um ‚männliche *otaku*‘ und fiktive ‚weibliche Figuren‘ dreht. Sowohl Kojèves ‚männliche Begierde‘ als auch Katsunos ‚Roboterbauer‘ sind Männer und auch Azumas *otaku* scheint ausschließlich männlich zu sein. Selbst in populärkulturellen Spielformen des Diskurses wie dem Film „Her“ (2013) von Spike Jonze, ist es ein Mann der sich in eine virtuelle ‚weibliche Figur‘ verliebt. Es wäre wichtig und sinnvoll sich auch mit weiblichen Spielerinnen und weiblicher *otaku*-Kultur zu beschäftigen, doch ist dieses Ansinnen nicht im Rahmen dieser kleinen studentischen Arbeit möglich.
9. AR-Marker (AR steht für erweiterte Realität (*augmented reality*)) sind Symbole, die man sich auf der Webseite der Videospieffirma Konami herunterladen und dann ausdrucken kann.

Literatur

- Allison, Anne (2006): *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley: University of California.
- Azuma Hiroki (2009): *Otaku: Japan's Database Animals*. London: Minnesota.
- Farrer, James u. a. (2008): „Emotional Expression in *tsukiaiu* Dating Relationships in Japan“, *Journal of Social and Personal Relationships* 25 (February 2008), 169-188.
- Fisher, Helen (1992) *Anatomy of Love. A Natural History of Mating, Marriage, and Why We Stray*. New York: The Random House Publishing Group.
- Galbraith, Partrick (2009): „Love Bytes“. <http://metropolis.co.jp/features/feature/love-bytes/> (27. August 2009).
- (2011): „Bishōjo Games: ‘Techno-Intimacy’ and the Virtually Human in Japan“. <http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith> (Mai 2011).
- Jones, Matthew (2005): „The Impact of Telepresence on Cultural Transmission through Bishoujo Games“, *Psychology Journal* 3/3, 292-311.
- Katsuno Hirofumi (2011): „The Robot's Heart: Tinkering with Humanity and Intimacy in Robot-Building“, *Japanese Studies* 31/1, 93-109.
- Sharp, Luke (2011): „Maid Meets Mammal: The ‚Animalized‘ Body of the Cosplay Maid Character in Japan“, *Intertexts* 15/1, 60-78.
- Taylor, Emily (2007): „Dating-Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture“, *Southeast Review of Asian Studies* 29, 192–208.
- Turkle, Sherry (1991) „Romantic Reactions: Paradoxical Responses to the Computer Presence“, James Sheehan (Hg.): *The Boundaries of Humanity Humans, Animals, Machines*. Berkeley: University of California, 224-252.
- (2005): *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Cambridge: The MIT.
- Weber, Max (1980 [1921]): *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriß der verstehenden Soziologie*. 5. Aufl. Tübingen: Mohr.