

CHRISTINA GMEINBAUER

Zocken für die Wissenschaft **Methoden für eine japanologische Videospieldanalyse**

Einleitung

Unter vielen anderen in diesem Band vertretenen Disziplinen stellt die Computer- und Videospieforschung ein noch relativ junges Forschungsfeld dar. Dies ist unter anderem darauf zurückzuführen, dass es sich auch bei ihren Forschungsgegenständen – digitalen Spielen – um ein recht neues Medium handelt, das erst ab den 1970er und 1980er Jahren durch erste kommerziell vertriebene Spiele gesellschaftliche Bedeutung erlangte. Insofern scheint es nicht verwunderlich, dass sich die sogenannten Game Studies, die sich jedoch wohlgerne auch mit analogen Spielen auseinandersetzen, etwa ab den 1990er Jahren verstärkt zu formieren begannen. Sich aus wissenschaftlicher Perspektive mit digitalen Spielen auseinanderzusetzen bedeutet daher auch, sich in vielerlei Hinsicht auf Neuland zu begeben, da schlichtweg nach wie vor an Theorien und Methoden für diese Art der Forschung gearbeitet wird.

Besonders in ihrer Entstehungszeit zeichneten sich die Game Studies dadurch aus, dass zahlreiche Forscher*innen Herangehensweisen aus ihren jeweiligen Disziplinen mitbrachten, um Spiele zu untersuchen. Die Zugänge könnten dabei kaum unterschiedlicher sein, was vor allem auf die Beschaffenheit des Mediums selbst zurückzuführen ist: Viele digitale Spiele zeigen Merkmale, die auch andere Medienprodukte wie etwa Literatur oder Film aufweisen, was zahlreiche Anknüpfungspunkte bietet, sie aus kultur- oder medienwissenschaftlichen Perspektiven zu betrachten. Darüber hinaus muss jedoch auch hervorgehoben werden, dass Spiele auf sehr unterschiedliche Weise ihre Spieler*innen in das Spielgeschehen involvieren, weshalb auch Untersuchungen, die Menschen in den Fokus setzen, möglich sind. Die Herangehensweisen reichen hierbei von philosophischen und pädagogischen über psychologische Perspektiven, die die Wirkung von digitalen Spielen auf ihre Spieler*innen hinterfragen, bis hin zu kommunikationswissenschaftlichen und soziologischen

Sichtweisen, die sich mit den sozialen Dimensionen des Spielens beschäftigen. Schließlich soll in diesem kurzen Abriss, der unmöglich tatsächlich alle Perspektiven der Game Studies zusammenfassen kann, auch noch darauf hingewiesen werden, dass digitale Spiele unter anderem Computerprogramme sind und daher auch in Disziplinen wie der Informatik zu Forschungsmaterial werden. Insgesamt kann festgehalten werden, dass die Game Studies nicht nur digitale Spiele selbst, sondern das gesamte ‚Phänomen Spiel‘ zu betrachten suchen und dementsprechend als inter- und multidisziplinär beschrieben werden können.

Ab der zweiten Hälfte der 2000er Jahre wurde das Problem, sich auf keinen einheitlichen Forschungsgegenstand einigen zu können, zunehmend thematisiert und kritisiert. Dabei wurde vor allem darauf verwiesen, dass die Game Studies ihre eigenen Methoden und Theorien hervorbringen sollten, anstatt von anderen Disziplinen vereinnahmt zu werden (vgl. etwa Crogan 2006; Björk 2008; Mäyrä 2015). Tatsächlich stehen inzwischen viele Ansätze zur Verfügung, sodass man in vielen Fällen nicht mehr darauf angewiesen ist, sich der Vorgehensweisen anderer Felder zu bedienen. Nur schwer lassen sich diese jedoch unter einer Kategorie zusammenfassen, da kaum eine gemeinsame Grundlage für das eben beschriebene diverse und multimodale Medium des digitalen Spiels geschaffen werden kann – eine Tatsache, mit der man sich inzwischen nicht nur abgefunden hat, sondern die zugleich fundamental für jegliche Auseinandersetzung mit Spielen geworden ist:

[...] [T]here can be no pure, *universal understanding* of what games are. If there is any notion of ‚what games are,‘ it is that they are *not* universal or pure of form. (Jennings 2015:5, Hervorhebung im Original)

Im Gegensatz zu Forscher*innen der Game Studies müssen wir uns als Japanolog*innen weniger damit beschäftigen, Methoden tatsächlich zu entwickeln, sondern können diese aus den jeweiligen Disziplinen übernehmen und gegebenenfalls an unsere eigenen Forschungsinteressen anpassen. Dennoch teilen Japanologie und Game Studies gleichermaßen die Schwierigkeit, durch ihre Arbeiten zu digitalen Spielen wissenschaftliches Neuland zu betreten: Erstaunlicherweise bleiben japanologische Auseinandersetzungen mit diesem Medium besonders im deutschsprachigen Raum bis heute eher selten – was in Anbetracht der gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Bedeutung

japanischer Spiele nicht nur überrascht, sondern auch auf eine große Lücke in der Forschung hinweist. So wie in den Game Studies nach wie vor viele Fragen ungeklärt bleiben, muss auch die Japanologie noch ausloten, wie sie mit digitalen Spielen umgehen kann und möchte. Vor diesem Hintergrund soll hier nun in aller Kürze vorgestellt werden, welche Aspekte der Spieleanalyse von den Game Studies besonders diskutiert werden und inwiefern eine japanologische Herangehensweise in diesem Kontext verortet werden könnte.

— Weiterführende Lektüre zu Game Studies



Beil, Benjamin

2013 *Game Studies: Eine Einführung*. Berlin [u. a.]: LIT Verlag.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith und Susana Pajares Tosca

2020 *Understanding video games: The essential introduction*, 4. Auflage. New York [u. a.]: Routledge [12013].

„Press start to play“ Die Möglichkeiten der Spieleforschung

Was aus der Einleitung vorerst mitgenommen werden kann, ist der Gedanke, dass es eine Vielzahl an Möglichkeiten gibt, digitale Spiele zu untersuchen – und daher Game Studies nicht gleich Game Studies sind. Zu allererst sollte man sich als Forschende*r daher die Frage stellen, was genau man eigentlich mit der eigenen Arbeit in Erfahrung bringen möchte. Allein die Frage, ob man sozial- oder kulturwissenschaftlich vorgehen möchte, ist dabei schon entscheidend. Sozialwissenschaftliche Arbeiten könnten in der japanologischen Forschung beispielsweise hinterfragen, wie japanische Spieler*innen über bestimmte Spielinhalte reflektieren, E-Sport-Veranstaltungen oder Online-Spiele als soziale Phänomene betrachten oder aber auch die sozialen Netzwerke, die sich in Gaming-Communities bilden, untersuchen. Geeignete Methoden für eine solche Herangehensweise wären etwa Befragungen oder teilnehmende Beobachtungen, die in diesem Band bereits in den Beiträgen von Manzenreiter (→ **Ethnographie und Teilnehmende Beobachtung**) und Purkarthofer und Polak-Rottmann (→ **Qualitative Interviews**) beschrieben wurden und daher an dieser Stelle nur noch erwähnt werden sollen.

Eine kulturwissenschaftliche Arbeit dagegen rückt das digitale Spiel selbst in den Fokus: Besonders im regionalwissenschaftlichen

Kontext kann es dabei als kulturelles Artefakt betrachtet werden, „als eine Art Text, der sich im konkreten Kontext einer Gesellschaft konstituiert“ und nur „durch sein Erfahren (Lesen, Betrachten, Spielen) seitens der Rezipient_innen [...] an Bedeutung(en) [gewinnt]“ (Schubert 2018:161–162). Japanologische Forschung, die sich aus dieser Perspektive mit digitalen Spielen auseinandersetzen will, könnte daher beispielsweise der Frage nachgehen, welche Themen bestimmte Videospiele behandeln und welche Zusammenhänge diesbezüglich zu gesellschaftlichen Diskursen in Japan bestehen.

— Kulturwissenschaftliche Videospielanalyse —

例 Im 2016 erschienenen Spiel *Persona 5* (Atlus) treffen die Spieler*innen im Verlauf der Handlung auf die Figur Sakura Futaba, die als *hikikomori* ihr Zimmer kaum verlässt und mit der Gruppe der Protagonist*innen hauptsächlich auf digitalem Weg kommuniziert. In diesem Abschnitt wird es zum deklarierten Spielziel, Futaba dazu zu überzeugen, die Tür zu ihrem Zimmer zu öffnen und in weiterer Folge wieder mit der Außenwelt in Kontakt zu treten. Dazu dringen die Spieler*innen auf Futabas Wunsch wortwörtlich in ihr Herz ein, um sie zum Umdenken zu bewegen: Die Protagonist*innen müssen sich dabei durch einen Dungeon kämpfen, der als einsame Pyramide in der Wüste nicht nur unterstreicht, wie Futaba sich in ihrem Zimmer fühlt, sondern auch in Wandgemälden und Inschriften erklärt, wie es überhaupt zu ihrem Rückzug aus der Gesellschaft kam. Eine kulturwissenschaftliche japanologische Arbeit könnte daher beispielsweise folgende Fragen stellen:

- Wie wird die Figur Futaba im Verlauf der Handlung als *hikikomori* beschrieben?
- Inwiefern wird der Rückzug aus der Gesellschaft als ein zu lösendes ‚Problem‘ diskutiert? (z.B.: Wie fühlt sich Futaba als *hikikomori*? Was sind die Gründe für ihren Rückzug? Wie gehen die anderen Figuren mit ihr um?)
- Wie wird dieses ‚Problem‘ im Spielverlauf gelöst? (z.B.: Was muss passieren, damit Futaba ihr Zimmer wieder verlässt? Welche Rolle spielen dabei die anderen Figuren?)
- Wie werden auf der narrativen Ebene zum Ausdruck gebrachte Sichtweisen zu *hikikomori*spielerisch umgesetzt? (z.B.: Was sind die konkreten Spielziele – nicht zu verwechseln mit den Zielen und Motivationen, die die Protagonist*innen als fiktive Wesen beschreiben – in Bezug auf diesen Aspekt? Wie gewinnt man? Wie verliert man? Gibt es Verhalten, das belohnt oder bestraft wird? Was für Gegner gibt es und wie besiegt man sie – und wer kommt wie auf unterstützende Weise zur Hilfe?)
- Zusammenfassend: Wie wird das Phänomen *hikikomori* in diesem Spiel diskutiert? Welche Vorstellungen über *hikikomori* werden dabei reproduziert und wiederum an die Spieler*innen weitergegeben?

Besonders was die qualitative Spieleanalyse betrifft, wurde mehrmals darauf hingewiesen, dass die verwendeten Methoden zu wenig beschrieben werden und daher oft nicht nachvollziehbar wird, wie gearbeitet wurde (Consalvo/Dutton 2006#3; Lammes 2007:25; Jennings 2015:7). Dabei ist es gerade bei der Analyse von digitalen Spielen wichtig, genauestens zu dokumentieren, wie man selbst vorgegangen ist – handelt es sich hierbei doch um ein Medium, dessen Inhalte stark von den eigenen Präferenzen, Entscheidungen und Fähigkeiten abhängen. Spiele des Genres RPG (Role-Playing Game) beispielsweise verlangen oft zu Beginn des Spiels, eine persönliche Spielfigur zu entwerfen, mit der das Abenteuer im Anschluss bestritten werden soll. Dabei wird den Spieler*innen meist viel Freiheit eingeräumt: Neben der Wahl des Geschlechts können oft auch Aussehen, Alter und Stimme bis ins kleinste Detail bestimmt werden. Im Anschluss können gewöhnlich Punkte vergeben werden, die die spielerischen Eigenschaften der Figur festlegen und beispielsweise darüber entscheiden, wie viel körperliche Kraft diese haben wird oder ob sie charismatisch sein wird. Diese Einstellungen zu Beginn des Spiels können – müssen aber nicht – bereits festlegen, wie die Spieler*innen die Aufgaben im anschließenden Spielverlauf absolvieren werden: Figuren mit einem besonders hohen Verteidigungswert werden im direkten Kampfgeschehen einfach zu steuern sein und daher eine offensive Spielweise begünstigen, während Figuren mit entsprechenden Fernkampf-Fähigkeiten eher dazu verleiten, aus dem Hintergrund zu agieren. Darüber hinaus können Eigenschaften wie Redegewandtheit oder die Fähigkeit, sich lautlos zu bewegen, darüber entscheiden, ob spielerischen Konflikten auch ohne physische Gewalt entkommen werden kann.

Darüber hinaus bieten viele Spiele die Möglichkeit, während des Spielverlaufs Entscheidungen zu treffen, die zu unterschiedlichen Enden der erzählten Handlung führen können. Ein sehr anschauliches Beispiel dafür liefern Spiele des Studios Quantic Dream wie etwa *Heavy rain* (2010) oder *Detroit: Become human* (2018), in denen diese Entscheidungen das Hauptcharakteristikum des Spiels darstellen und Fehlschläge nicht wie in anderen Spielen zu einer Wiederholung der Spielszene, sondern schlichtweg zu einem alternativen Ende führen. Der Verlauf der Geschichte wird daher nicht nur anhand der Entscheidungen, die die Spieler*innen aufgrund bestimmter Vorlieben treffen, bestimmt, sondern hängt auch maßgeblich von der persönlichen Spielleistung ab, die selbstverständlich von Spieler*in zu Spieler*in stark variieren kann.

Wie diese Beispiele deutlich zeigen, ist es möglich, dasselbe Spiel auf derart unterschiedliche Arten zu spielen, dass man zu zwei völlig unterschiedlichen Aussagen darüber gelangen kann (Jennings 2015:7). Eine genaue Erklärung der Vorgehensweise ist daher essentiell, um die Transparenz der eigenen Arbeit und eine Validität der Ergebnisse garantieren zu können. Im folgenden Abschnitt sollen auszugsweise einige Werke der Game Studies vorgestellt werden, die über die Rahmenbedingungen und Schwierigkeiten der Spieleanalyse reflektieren.

Messy gaming: Die Balance zwischen Ordnung und Chaos

Die ersten Texte, die sich mit einer Methode für die Spieleanalyse auseinandersetzen, wurden in den frühen 2000ern publiziert (vgl. etwa Konzack 2002; Kücklich 2002; Aarseth 2003). Besonders hervorzuheben ist unter diesen der Artikel „Playing research: Methodological approaches to game analysis“ von Espen Aarseth (2003), der aufgrund seiner starken Befürwortung des Spielens während einer Spieleanalyse großes Aufsehen erregte und nachfolgende Arbeiten in diesem Gebiet stark beeinflusst hat. Obwohl die Bedeutung, ein Spiel auch als Forscher*in tatsächlich selbst zu spielen, bereits in früheren Arbeiten angesprochen wurde (Kücklich 2002:106–107), führt Aarseth sehr konkret aus, welche Schwierigkeiten sich ergeben, wenn man versucht, ein Spiel zu analysieren, das man selbst nicht gespielt hat: Prinzipiell bestehe zwar die Möglichkeit, auch anderen Spieler*innen beim Spielen zuzusehen, jedoch bleibe der oder die Forscher*in dadurch in der Rolle als Zuseher*in verhaftet, was nur einen Bruchteil der eigentlichen Spielerfahrung ausmache (Aarseth 2003:3). Da man so nur ansatzweise nachvollziehen könne, was die Spieler*innen erleben, könne dies zu schwerwiegenden Missverständnissen bei der Interpretation führen (ebenda). Selbstverständlich wäre es dennoch möglich – und sogar wünschenswert – zusätzlich auch andere Quellen miteinzubeziehen, um möglichst viel über ein Spiel in Erfahrung zu bringen: Das Beobachten anderer Spieler*innen könne etwa dabei helfen, auch andere Sichtweisen auf ein Spiel nachzuvollziehen. Jedoch müsse all dem auf jeden Fall ein eigenes Spielen zugrunde liegen (ebenda 2003:6).

Aarseths Ansatz wurde innerhalb der Game Studies vermehrt positiv aufgenommen, da er eine grundlegende Eigenschaft von Spielen als Ausgangspunkt wählt: Sie müssen gespielt werden, um überhaupt

rezipiert werden zu können (Lammes 2007:26). Diese Auffassung führte zu zahlreichen Diskussionen darüber, wie daher mit der Rolle der Forscher*innen, die zugleich Spieler*innen sind, umgegangen werden solle. Als Instanz, die wie in den oben beschriebenen Beispielen über das Spielgeschehen bestimmen kann, beeinflusst der oder die Spieler*in gleichzeitig die Ergebnisse der Forschung: „To a certain extent the researcher becomes her study of object“, was starke Parallelen zur Feldforschung aufweist (Lammes 2007:28).

Was bedeutet es, wenn Forscher*in und Material zum Teil miteinander verschmelzen? Man könnte hier auf jeden Fall das Problem sehen, dass so keine Objektivität mehr garantiert werden kann – doch stellt sich dabei die grundlegende Frage, wie objektiv die Analyse eines kulturellen Artefaktes generell sein kann. So wird etwa in Anlehnung an Theorien der Cultural Studies darauf verwiesen, dass digitale Spiele – so wie auch alle anderen Texte – erst ‚gelesen‘ bzw. gespielt werden müssen, um dabei zu dem zu werden, was wir aus ihnen herauslesen (Kücklich 2002:104). Dabei wird immer wieder betont, dass Spiel-Texte sich (so wie auch andere Medien-Texte wie Literatur oder Film) durch ihre Vieldeutigkeit auszeichnen und es daher nie nur eine Möglichkeit gibt, diese zu lesen bzw. zu spielen (Jennings 2015:6). In diesem Sinne kann auch eine wissenschaftliche Analyse von Spiel-Texten nie vollständig objektiv sein, da man auch als Forscher*in die Bedeutungen dieser Texte durch die eigene Interpretation konstruiert.

Aufgrund dieser Sachlage stößt man nicht selten auf wissenschaftliche Werke, in denen gerade diese subjektive Position als ein Teil der Methode für die Spieleanalyse akzeptiert wird (vgl. Lammes 2007; Keogh 2014; Fernández-Vara 2015). Dabei wird mit großem Nachdruck darauf verwiesen, dass sich die Forscher*innen darüber im Klaren sein müssen, welche Positionen sie selbst innerhalb des Spiels haben (Lammes 2007:27–28). Das beginnt schon allein bei den Spielgewohnheiten: Ob man auf eine langjährige und zeitintensive Erfahrung mit digitalen Spielen zurückblicken kann oder sich eher zu den sogenannten *casual gamers* zählt, kann Einfluss auf das Spielerlebnis und die anschließende Analyse haben und sollte daher bereits im Vorfeld bedacht werden (Fernández-Vara 2015:29–30). Wie auch in der Feldforschung kann durch eine solche Reflexion über die eigene Involvierung wiederum Distanz zum Forschungsmaterial geschaffen werden (Lammes 2007:28), die als *critical distance* eine

analytische Sichtweise auf dieses ermöglicht. Gelegentlich wird sogar argumentiert, dass es die subjektive Wahrnehmung überhaupt erst ermöglicht, bestimmte Einsichten über ein Spiel zu erlangen, die sonst ungesehen geblieben wären (vgl. Jennings 2015). Diese Position sei jedoch, wie von der Urheberin dieses Vorschlages selbst betont, mit Vorsicht zu genießen:

Application of this method does not support a reading of a video game that is based purely on the critic's reactions at the exclusion of the video game itself. The critic is a *part* of game text, but is certainly not the only facet of that text. (Jennings 2015:17, Hervorhebung im Original)

Da den Spieler*innen wie oben beschrieben ermöglicht wird, interaktiv über den Spielverlauf mitzubestimmen, kann man sagen, dass das Lesen bzw. Spielen von digitalen Spiel-Texten nicht nur wie herkömmlich dadurch verkompliziert wird, dass je nach Perspektive verschiedene Interpretationen des gelesenen Textes möglich sind, sondern bereits der Prozess des Lesens an sich je nach persönlicher Spielweise stark variieren kann (Jennings 2015:10). Das bedeutet jedoch nicht automatisch, dass eine Spieleanalyse prinzipiell unwissenschaftlich oder gar unmöglich durchzuführen wäre: Stattdessen muss man sich darüber im Klaren sein, dass die eigene Analyse stets nur eine von vielen unterschiedlichen Lesarten sein kann, die dabei hilft, die verschiedenen Bedeutungsebenen eines Textes offen zu legen (Schubert 2018:158). Dass es prinzipiell möglich ist, völlig unterschiedliche Aussagen über ein und dasselbe Spiel zu treffen, wird daher von den Game Studies in vielen Fällen weniger als Problem, sondern vielmehr als Charakteristikum des – wie oben beschrieben – sehr vielfältigen Mediums (und von Texten im Generellen) gesehen.

Nicht umsonst bezeichnet beispielsweise Ian Bogost digitale Spiele als *messy* (2009), was auch von anderen Forscher*innen aufgegriffen wird, um dazu aufzurufen, endlich damit aufzuhören, Spiele wie auch immer zu definieren und so ‚in Ordnung‘ bringen zu wollen; stattdessen solle man sie als das begreifen, was sie nun einmal sind: „messy hybrids of a variety of previous media forms“ (Keogh 2014:4). Und zu dieser *messiness* zählen nicht zuletzt eben auch die Spieler*innen und ihre ganz persönlichen und unterschiedlichen Spielweisen.

„Spielen“ oder „Lesen“? Das Spiel als Text

Digitale Spiele als Texte zu untersuchen bedeutet nicht, dass man sich lediglich auf die textuelle Ebene des Spiels konzentriert: Alle Bestandteile (also auch die audiovisuellen Ebenen) des Spiels werden dabei zum Spiel-Text, der durch seine Durchführung – das Spielen – Bedeutung erhält (Carr 2009:2). Eine solche Analyse kann daher für jedes Spiel, das auf irgendeine Art und Weise eine solche Bedeutung generiert, durchgeführt werden. Beispiele zeigen, dass dies nicht nur in Singleplayer-Spielen mit starkem Handlungsfokus, sondern etwa auch anhand von Quest-Beschreibungen in Online-Spielen (vgl. Carly et al. 2009) oder aber sogar in Spielen ohne narrative Handlung wie *Tetris* (Paschitnow, 1984) möglich ist (Murray 1997:143–144).

Die Vergangenheit hat gezeigt, dass nicht immer alle Ergebnisse solcher Analysen problemlos aufgenommen werden. Janet Murrays Analyse zu *Tetris*, in der sie das Spielprinzip mit dem *workload* in den USA der 1990er verglich, unter Stress permanent neue Aufgaben übernehmen zu müssen, gilt in akademischen Kreisen als umstritten. Abgesehen von Äußerungen, Murray hätte durch ihre Vorgehensweise nicht das Spiel selbst untersucht, sondern versucht, ihm eine Erzählung ‚aufzuzwingen‘, und darüber hinaus den kulturellen Kontext des Spiels missachtet¹ (vgl. Eskelinen 2001), wird darauf hingewiesen, dass das Erkenntnisinteresse in solch einer Analyse sehr beschränkt bleibt – ähnlich, als würde man versuchen, stark narrativ gestaltete Spiele wie die oben erwähnten Beispiele *Heavy rain* oder *Detroit: Become human* lediglich auf ihre spielmechanischen Bestandteile zu reduzieren und die narrative Handlung, die die Spieler*innen immer wieder vor ethische Entscheidungen stellt und daher eine ausdrucksstarke Funktion übernimmt, dabei zu ignorieren (Beil 2013:28).

Bedeutet das nun, dass manche analytischen Perspektiven wertvoller sind als andere, oder gar manche Spiele bedeutender für die Game Studies sein können als andere? Dies würde der bisherigen Beschreibung von Spielen als *messy* widersprechen, und so verweisen viele Forscher*innen darauf, dass auf gar keinen Fall einzelne Elemente von Spielen als essentieller betrachtet werden dürfen als andere, wenn man das ‚Phänomen Spiel‘ tatsächlich verstehen wolle (Keogh 2014:9). Sie betonen daher die Wichtigkeit,

¹ *Tetris* wurde ursprünglich von Alexei Paschitnow in der Sowjetunion entwickelt.

die Hybridität des Untersuchungsgegenstandes herauszuarbeiten, d. h. die ‚innere Spannung‘ zwischen spielerischen, narrativen, simulativen und anderen Elementen gerade als Quelle der ästhetischen Komplexität (und Faszination) des Computerspiels zu sehen. (Beil 2013:25)

Bedeutungsebenen des Spiel-Textes

例 Im Spiel *Bokujō monogatari: Hajimari no daichi* (Marvelous AQL, 2012) lautet das Spielziel, ein entvölkertes Dorf in einer ländlichen Region wieder aufzuwerten und für neuen Zuzug zu sorgen. Möchte man untersuchen, wie in diesem Spiel über Probleme reflektiert wird, denen sich zahlreiche Orte im ländlichen Japan derzeit ebenfalls stellen müssen, könnte man beispielsweise folgende Ebenen miteinbeziehen:

Im Spiel geschriebener Text:

Erklärungen und Beschreibungen des Zustands, wie z. B.: この町に決してミリヨクがないわけじゃない。豊かな自然や人々の温かみが町にはある。しかし、それだけでは生活していけない場合もある。人が少なくなった町で職が成り立たず、仕方なく町を去っていった人が多いんだ。

Audiovisuelle Gestaltung:

Farbenfrohes Level-Design, Gute-Laune-Musik im Hintergrund sowie die idyllische Darstellung des Dorfes mitten in der Natur tragen zur Idealisierung des Lebens am Land bei.

Spielziel:

Die Spieler*innen müssen Quests absolvieren, in denen Gegenstände gesammelt und Geld gespart werden sollen, um neue Häuser für Zuziehende zu bauen und so das Dorf sukzessive umzugestalten. Dadurch wird man selbst Akteur*in bei der Revitalisierung der Region.

Für die Botschaft des Spiels ist es daher wichtig, sich nicht nur auf die Analyse des geschriebenen Textes zu beschränken: Erst in Kombination mit anderen Ebenen wird die volle Bedeutung des Spiel-Textes klar, der nicht nur die Probleme der ländlichen Bevölkerung deutlich anspricht und diskutiert (und dabei jedoch keinesfalls das Leben am Land negativ konnotiert), sondern auch Migration und die damit verbundenen kreativen Potentiale als Lösung vorschlägt, um dem Strukturwandel in ländlichen Regionen entgegenzuwirken. Obwohl es sich bei *Bokujō monogatari* um eine Landwirtschaftssimulation handelt, beschäftigt sich der bzw. die Protagonist*in nicht nur mit Arbeiten am Feld, sondern beteiligt sich auch aktiv an der Entwicklung der Region. Der Ideenreichtum und die Handlungsbereitschaft des bzw. der Protagonist*in werden daher als entscheidender Faktor in diesem Prozess definiert. Eine mögliche Interpretation dieses Spiel-Textes wäre es demnach, dass die Gestaltung solcher Dörfer stark von der Arbeit in der und für die Gemeinschaft abhängt und schlussendlich jede*r Einzelne dazu beitragen kann, den Zustand dieser Orte zu verändern.

Eine Analyse des Spiel-Textes sollte daher im Optimalfall alle Elemente der Spielerfahrung mit einbeziehen – was jedoch nicht nur unglaublichen Arbeitsaufwand bedeutet, sondern die Forscher*innen wiederum vor zahlreiche Probleme stellt: Wie soll beispielsweise mit Phänomenen wie Bugs, Glitches oder Cheats umgegangen werden? Wann gilt ein Spiel als ‚durchgespielt‘, das eigentlich kein richtiges Ende² hat? Und welche Bedeutung nehmen DLCs oder Updates ein, die ein Spiel sukzessive und potentiell auch in einer Zukunft, in die die Forscher*innen nicht blicken können, noch weiter verändern?

— Kleine Game Studies Fremdwortkunde —

用語 **Bugs:** Fehler im Programmcode, die das Spielerlebnis negativ beeinflussen, da dadurch beispielsweise bestimmte Spielinhalte nicht mehr abgespielt und zusammenhängende Aufgaben nicht mehr erledigt werden können (z. B. das ‚Einfrieren‘ des Spiels bei einer bestimmten Sequenz, das einen Neustart der Soft- oder Hardware und eventuell ein Überspringen dieser Stelle erfordert).

Glitches: Ebenfalls Fehler im Programmcode, die allerdings von den Spielenden zu ihrem Nutzen durchgeführt werden können (z. B. die Tatsache, dass Gegner in älteren Spielen einfach aus einer Spielszene verschwinden, wenn man die Kameraperspektive so verändert, dass sie nicht mehr auf dem Bildschirm zu sehen sind).

Cheats: Bewusste Änderungen des Programmcodes bzw. der Spielbedingungen durch die Spieler*innen selbst, meist durch die Eingabe von Codes oder die Verwendung von sogenannten Cheat-Modulen (wodurch z. B. in Spielen wie *Die Sims* (Maxis, 2000) unendlich viel Geld generiert werden kann, sodass eine der durchzuführenden Spielaufgaben komplett hinfällig wird).

DLC (Downloadable Content): optionale Spielinhalte, die gratis oder gebührenpflichtig heruntergeladen und dem ursprünglichen Spiel auf freiwilliger Basis hinzugefügt werden können.

Ein Spiel analytisch komplett zu durchleuchten bleibt daher in vielen Fällen schlichtweg unmöglich – ganz abgesehen davon, dass oft schon der Arbeitsaufwand, lediglich alle zum Veröffentlichungszeitpunkt vorhandenen und vom Entwicklerstudio ‚vorgesehenen‘ Elemente zu untersuchen, kaum in größeren Forschungsprojekten geschweige denn in Seminararbeiten bewältigt werden könnte.

In den Game Studies wird darauf mit verschiedenen Vorschlägen reagiert. Clara Fernández-Vara empfiehlt beispielsweise, sich vor der Analyse genau zu überlegen, was man über das Spiel eigentlich in

² Manche Spiele wie etwa *Harvest moon* oder *Sim city* können als immer fortlaufende Simulationen verstanden werden, die zwar auf gewisse Weise Spielziele festlegen, aber auch noch nach deren Erreichen weitergespielt werden können.

Erfahrung bringen möchte und anschließend zu entscheiden, welche Elemente dafür besonders aussagekräftig sein könnten (Fernández-Vara 2015:18). Je nach eigenem Erkenntnisinteresse kann es daher beispielsweise auch sinnvoll sein, nur das Interface (vgl. Jørgensen 2012) oder Möglichkeiten des Cheaten (vgl. Kücklich 2007) zu untersuchen. Bei der Recherche stößt man auch auf die Herangehensweise, ein Spiel einmal zwanglos durchzuspielen und anschließend für detaillierte Betrachtungen eine Schlüsselszene auszuwählen, die besonders repräsentativ für die Gesamtaussage des Spiels ist (Carr 2009:5). Zusätzlich besteht die Möglichkeit, zwischen *potential textualities* und *actualized textualities* zu unterscheiden: Dabei handelt es sich bei *actualized textualities* um Spieldurchgänge, die tatsächlich durchgeführt wurden, während *potential textualities* alternative Möglichkeiten darstellen, die zwar nicht selbst gespielt wurden, jedoch prinzipiell erreicht werden und beispielsweise in Ratgebern und Spielösungen nachgelesen werden können (Jennings 2015:10).

Für welche Variante man sich auch entscheiden mag: Wichtig bleibt in jedem Fall die Erkenntnis, dass eine Spieleanalyse auch dann durchgeführt werden kann, wenn nicht alle Elemente eines Spiels in dieser untersucht werden. Selbstverständlich sollte man sich dennoch darüber im Klaren sein, was dies für die Aussagekraft der eigenen Ergebnisse bedeutet, denn wie man es auch dreht und wendet: Auslassungen führen unweigerlich dazu, dass man auf jeden Fall nicht mehr feststellen kann, wie das Spiel ‚als Ganzes‘ funktioniert. Nicht immer muss dies aber das oberste Ziel der Erforschung von digitalen Spielen sein, wie auch die oben angeführten Ansätze der Game Studies verdeutlichen. Entgegen aller Kritik an einem selektiven Vorgehen bei der Spieleanalyse ist es bei Fragestellungen, die sich nicht primär³ auf ontologische Weise mit digitalen Spielen auseinandersetzen, völlig legitim, bestimmte Teile eines Spiels weniger genau zu untersuchen. Dafür sollte man sich auch während der Forschung immer wieder überlegen, welche Details überhaupt etwas über das Thema aussagen, mit dem man sich beschäftigen möchte. Sogar Aspekte, die für die Spielerfahrung selbst essenziell sein können (wie beispielsweise die konkreten Spielregeln in einem Spielabschnitt, die Erlangung eines bestimmten Gegenstandes oder die

³ Hier sei angemerkt, dass auch Analysen, die ‚nur‘ einige konkrete Aspekte eines Spiels untersuchen, indirekt zur Beantwortung der großen Frage beitragen, was Spiele eigentlich sind.

Hintergrundgeschichte des Endgegners), können bei der Analyse, wenn sie nicht oder nur in geringem Ausmaß zur Beantwortung der eigenen Fragestellung beitragen, weniger beachtet werden, ohne dadurch in der Regel die Qualität der eigenen Forschung zu gefährden oder die Ergebnisse zu verfälschen.

Auslassungen

例] Im Spiel *The legend of Zelda: Majora's mask* (Nintendo, 2000) sollen die Spieler*innen verhindern, dass der Mond vom Himmel stürzt und die Spielwelt zerstört. Dafür muss der Protagonist durch die Gebiete der Region reisen, die von jeweils unterschiedlichen Gemeinschaften anthropomorpher Fantasiewesen bewohnt werden. Durch das Tragen von Masken kann er sich selbst in Mitglieder dieser Gemeinschaften verwandeln und wird so von diesen akzeptiert und aufgenommen. Nur so kann er im Spielverlauf voranschreiten und die drohende Katastrophe schlussendlich verhindern.

Möchte man sich beispielsweise mit der Frage beschäftigen, wie in diesem Spiel über Weltuntergangsvorstellungen reflektiert wird, ist es unerlässlich, sich genauestens damit auseinanderzusetzen, wie der Einschlag des Mondes diskutiert wird. In einer Arbeit jedoch, die sich mit der ebenfalls sehr ausführlich beschriebenen kulturellen Vielfalt innerhalb der Spielwelt beschäftigt (vgl. Gmeinbauer 2019), ist das Herabstürzen des Mondes – auch wenn dies zu verhindern das eigentliche Spielziel ausmacht – weniger von Bedeutung und könnte daher in der Analyse als zweitrangig betrachtet werden. So kann man sich vermehrt den transkulturellen Eigenschaften des Protagonisten sowie den Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Figuren im Spiel widmen und das eigentliche Thema der Arbeit besser in den Fokus rücken.

Spiele nach Anleitung: Systematische Herangehensweisen

Wie genau sollte nun eine Spieleanalyse durchgeführt werden? Da wie bereits erwähnt häufig genaue Beschreibungen der eigenen Methoden fehlen, haben viele Forscher*innen der Game Studies damit begonnen, systematische Herangehensweisen zu entwickeln, die eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen ermöglichen sollen und als gesondert vom Spielen ‚zum Spaß‘ in der Freizeit betrachtet werden können. In den meisten Fällen wird ein Spiel dabei in Ebenen unterteilt, die während der Analyse gesondert untersucht werden können, jedoch im Anschluss auch wieder zusammengesetzt werden sollen, um zu verstehen, wie sie im großen Ganzen zusammenarbeiten.

┌ „Das macht bestimmt Spaß (?)“ – Zocken für die Wissenschaft ──

ボ
イ
ン
ト
| Nicht selten wird in der Sekundärliteratur betont, dass sich das Spielen mit wissenschaftlichem Fokus von dem in der Freizeit unterscheidet. Als markanter Unterschied kann hervorgehoben werden, dass sich wissenschaftliches Spielen oft als zeitaufwändiger herausstellt, da öfter Pausen gemacht werden müssen, um beispielsweise Notizen anzufertigen oder über das Gespielte zu reflektieren. Ebenfalls kann es die Fragestellung erfordern, möglichst unterschiedliche Spielweisen aufzuzeigen, sodass bestimmte Sequenzen mehrmals durchgespielt werden müssen, um verschiedene Interaktionsmöglichkeiten auszuprobieren. Darüber hinaus kann es nötig sein, auch Spiele zu spielen, die einem nicht zusagen oder keinen Spaß machen, denn aufgrund des persönlichen Geschmacks sollte man selbstverständlich keinesfalls Spiele ausschließen, die eigentlich wunderbar zum eigenen Forschungsvorhaben passen. Nichtsdestotrotz sollte man auch im Zuge des wissenschaftlichen Spielerlebnisses an einem ‚verspielten‘ Zugang festhalten und es auch durchaus zulassen, Spiele auf sich wirken zu lassen. Wissenschaftliches Spielen sollte nicht automatisch bedeuten, den spielerischen Zugang komplett durch einen analytischen zu ersetzen, sondern vielmehr, diesen darum zu ergänzen. Was für einen Wert hätte unsere Forschung sonst, wenn sie sich komplett von der Erfahrung aller anderen Spieler*innen unterscheiden würde?

Nachdem bereits in den anfänglichen Publikationen erste Versuche gemacht wurden, eine solche Einteilung nach Ebenen zu entwickeln (vgl. Konzack 2002; Aarseth 2003), stellten Mia Consalvo und Nathan Dutton 2006 ein Modell vor, das für möglichst alle Spiele anwendbar bleiben sollte. Darin beschreiben sie die vier Ebenen *object inventory*, *interface study*, *interaction map* und *gameplay log*: Die ersten beiden Ebenen setzen sich mit den audiovisuell erkennbaren Inhalten des Spiels auseinander, während die anderen beiden es auch zulassen, die interaktiven Möglichkeiten eines Spiels zu untersuchen (vgl. Consalvo/Dutton 2006). Consalvo und Dutton scheinen vor allem darauf bedacht zu sein, ein möglichst simples und universelles Modell zu erstellen, wohingegen andere wie Petri Lankoski und Staffan Björk (2015) oder Clara Fernández-Vara (2015) viele unterschiedliche Ebenen bzw. Baublöcke präsentieren, zu denen – um nur einige wenige zu nennen – die verschiedenen Arten von Aktionen im Spielverlauf, Spielziele (Lankoski/Björk 2015:25–26), Spielregeln, audiovisuelle Repräsentation, Level Design oder auch Choice Design (Fernández-Vara 2015:97, 149, 155, 161) zählen.

Eine solche Analyse der Formen und Strukturen eines Spiels ermöglicht es, zu verstehen, wie Spiele als Systeme funktionieren und wie die einzelnen Bestandteile zusammenarbeiten, um schlussendlich

das jeweilige Spielerlebnis zu ermöglichen (Lankoski/Björk 2015:23). Besonders in Arbeiten, die digitale Spiele als Texte betrachten, ist es jedoch auch essentiell, nicht nur zu untersuchen, warum ein Spiel auf eine bestimmte Art und Weise funktioniert, sondern auch den Kontext um ein Spiel zu berücksichtigen – also Räume, in denen es entwickelt oder gespielt wird (Fernández-Vara 2015:14). Ziel einer solchen Analyse wäre es dann auch nicht, ein Spiel komplett zu durchleuchten, sondern es stattdessen anhand von präzisen und konkreten Fragestellungen zu studieren – die auch eine wie oben beschriebene Auslassung bestimmter Ebenen/Baublöcke ermöglicht.

Selten findet man konkrete Anweisungen dazu, wie genau eine Analyse schließlich von statten gehen sollte: Fernández-Vara empfiehlt etwa in einem drei-Schritte-Modell, zunächst möglichst viele Informationen über das Spiel aus Paratexten zu erhalten (also bspw. aus Spielverpackungen, -anleitungen oder -werbungen), daraufhin mit der Spielmechanik und dem Spielprinzip in ersten Durchgängen vertraut zu werden und anschließend das Spiel tatsächlich zu spielen, während man sich dazu Notizen macht (Fernández-Vara 2015:50–51). Im zweiten Schritt – also vor dem eigentlichen Spielen – sollte bereits entschieden werden, welche Ebenen/Baublöcke später untersucht werden sollen und an welchem Punkt das Spiel nicht mehr weitergespielt werden muss (Fernández-Vara 2015:50). Aarseth bietet für diese Entscheidung beispielsweise ein Modell unterschiedlicher Spielweisen, welches vom *superficial play*, das nur wenige Minuten dauert, über *total completion* hin zum *innovative play* reicht, in dem nicht mehr die vorgegebenen Spielziele verfolgt werden, sondern neue, selbst kreierte hinzugefügt werden (Aarseth 2003:6). Je nach Fragestellung kann diese Entscheidung anders ausfallen, weshalb es sinnvoll ist, sich bereits vor der Analyse Gedanken darüber zu machen.

Ob man nun nur einzelne Fragmente aus dem Spiel-Text übernimmt oder ihn im Gesamten zu analysieren versucht: Während dem eigentlichen Spielen kann es hilfreich sein, bestimmte Sequenzen mehrmals zu spielen, um möglichst viele Facetten des Spiels betrachten zu können, wie es Diane Carr in ihrer Analyse einzelner Spiel-Sequenzen vorschlägt:

Slowed and looped to the point that it breaks, the game as text is fractured, and its plurals made available. In practice, this meant abandoning aims and goals

(pertaining to either game progression, game documentation, or analysis) for playful meandering or tourism. (Carr 2017:10)

Nichtsdestotrotz besteht je nach Fragestellung auch bei einer großflächigeren Analyse die Möglichkeit, Daten bei lediglich einem einzigen Spieldurchlauf zu sammeln und nur Teile davon zu wiederholen (Harper 2011:400). Während Aarseth den Gebrauch von Hilfsmitteln wie *walkthroughs* aus Respekt vor dem Spiel entschieden ablehnt (Aarseth 2003:4), werden diese dennoch in vielen Fällen eingesetzt, um zu den oben genannten *potential textualities* zu recherchieren oder diese im Anschluss an die eigene erste Spielerfahrung auch tatsächlich im Spielverlauf durchzuführen.

— *walkthroughs* —

用語 Spielelösungen, die Schritt für Schritt durch das Spiel führen und bspw. bei der Lösung von Rätseln unterstützen sollen, werden mittlerweile in zahlreichen Ausführungen von Fans im Internet bereitgestellt. In der anfänglichen Zeit des digitalen Spiele-Booms wurden sie häufig in Fan-Magazinen oder in Buchform gedruckt. Letzteres wird auch heute noch vertrieben. Unabhängig davon, ob man sich für eine Internet-Quelle oder eine offizielle Spielelösung entscheidet, sollte man sich jedoch nicht unbedingt blind auf diese Beschreibungen verlassen: In beiden Fällen können sich Fehler einschleichen, weshalb man Sequenzen, die man in der eigenen Arbeit diskutieren möchte, auf jeden Fall auch selbst ausprobieren sollte.

Unter all diesen Herangehensweisen die richtige für die eigene Arbeit zu finden, mag im ersten Moment nun überwältigend erscheinen. Was dabei jedoch nicht vergessen werden darf, hat Aarseth kurz und bündig formuliert: „*How is determined by why*“ (Aarseth 2003:5, Hervorhebung im Original). Welche Methode wir schließlich auswählen oder ob wir verschiedene Ansätze kombinieren, ob wir Bestandteile eines Spiels weglassen können, und ob wir *walkthroughs* verwenden können, ohne die Ergebnisse unserer Forschung zu verfälschen – all das hängt lediglich von der Fragestellung ab, die wir zu beantworten suchen. Diese Entscheidungen bereits vor der eigentlichen Analyse zu treffen ist zwar arbeitsaufwendig, ermöglicht es uns aber, durch eine systematische Vorgehensweise spannende Ergebnisse zu Tage zu bringen, die es erlauben, über digitale Spiele auf eine Art und Weise zu sprechen, die diesem anspruchsvollen Medium gerecht wird.

Weiterführende Lektüre zu Game Studies Methoden

- 文 Aarseth, Espen
 2003 „Playing research: Methodological approaches to game analysis“, *Game Approaches / Spil-veje: Papers from spilforskning.dk Conference 2003*, 1–7.
- Fernández-Vara, Clara
 2015 *Introduction to game analysis*. New York [u. a.]: Routledge.
- Glas, René und Jasper van Vught
 2017 „Considering play: From method to analysis“, *Proceedings of DiGRA 2017*, 1–19.
- Lankoski, Petri und Staffan Björk
 2015 *Game research methods: An overview*. o. O.: ETC Press.

„Insert coin to continue“ Japanologie und Game Studies

Als wichtige Institutionen, die sich besonders der Erforschung von japanischen Spielen verschrieben haben, sind das Ritsumeikan Center for Game Studies sowie die Japanologie der Universität Leipzig zu nennen. 2006 wurde darüber hinaus die DiGRA Japan ins Leben gerufen, die als Teil der DiGRA (Digital Games Research Association) seit 2007 auch das *Journal of Digital Games Research* in Japan herausgibt. Seit 2018 wird außerdem die zweisprachige Zeitschrift *Replaying Japan* von den Organisator*innen der gleichnamigen Konferenz herausgegeben. Betrachtet man das Programm der Replaying Japan 2019, so kann festgestellt werden, dass sich auch hier zahlreiche Perspektiven manifestieren: Neben Zugängen, die digitale Spiele im Kontext der Design-Studies betrachten und ergründen, warum japanische Spiele so erfolgreich sind oder zu welchen Zwecken Spiele in Gesellschaften eingesetzt werden können, finden sich auch Untersuchungen aus Perspektiven der Postcolonial Studies und der Cultural Studies sowie sozialwissenschaftliche Untersuchungen. Beachtet man jedoch das Thema der Konferenz, die sich unter dem Titel „Japanese games: Past, present and future“ nicht nur der bisherigen japanologischen Videospieldforschung, sondern vor allem auch Ansätzen für die Zukunft widmet, so wird auch klar, dass längst nicht ausreichend erarbeitet wurde, wie genau Forschung zu japanischen Spielen eigentlich aussehen und funktionieren kann oder soll.

Wie bereits in der Einleitung erwähnt wurde, werden digitale Spiele bisher nur selten im japanischen Kontext untersucht. Florian

Kaiser bietet beispielsweise 2016 einen umfassenden Überblick über Videospieforschung mit Japan-Bezug, in dem er festhält, dass das Thema zwar oft in Abschlussarbeiten behandelt wird, ansonsten aber eher unterrepräsentiert bleibt (Kaiser 2016:24–26). Viele Fragen stehen daher für die Japanologie noch zur Debatte: Welche wissenschaftlichen Zugänge aus den Game Studies (oder auch anderen verwandten Disziplinen) eignen sich für japanologisches Arbeiten? Wie können diese mit japanologischem Wissen kombiniert werden? Und welche Themen sollten dabei im Vordergrund stehen? Kurz gesagt: Wie kann sich die Japanologie im bisherigen Forschungsstand positionieren – und durch ihre regionalwissenschaftliche Spezialisierung zu Erkenntnissen kommen, die einer ‚allgemein‘ ausgerichteten Spieleforschung verborgen bleiben könnten? Jede Arbeit, die an der Japanologie zu digitalen Spielen verfasst wird, trägt also mindestens indirekt dazu bei, diese Fragen zu beantworten und die eigene Forschungsdisziplin in Kombination mit den Game Studies weiterzuentwickeln.

Zum Schluss sollen daher nun noch einige Vorschläge folgen, die eine speziell japanologisch ausgerichtete kulturwissenschaftliche Betrachtung von digitalen Spielen ermöglichen sollen. Diese Ausführungen stellen in Anbetracht des derzeitigen japanologischen Forschungsstandes keinesfalls Anspruch auf Vollständigkeit. Als Denkanstoß sollen sie eine mögliche Grundlage für eine japanologische Perspektive bilden und bei Bedarf auch abgewandelt und weiterentwickelt werden.

Lokalisierung und Transkulturalität: Digitale Spiele in und aus Japan

Als Vorreiter in der digitalen Spieleproduktion nimmt Japan in der Spieleentwicklung eine nicht zu vernachlässigende Rolle ein: Nachdem es Anfang der 1980er Jahre in den USA, wo digitale Spiele ursprünglich hauptsächlich entwickelt worden waren, zu einem Einbruch des Marktes⁴ gekommen war, veröffentlichte Nintendo 1983 die eigene Konsole Famicom, die kurze Zeit später auch als Nintendo Entertainment System (NES) international große Erfolge erzielte. Aufgrund des eingebrochenen Marktes und ausgeklügelter Marketing-Strategien (Seidl 2005:19–20) konnten japanische Firmen – darunter neben Nintendo auch Sega und Sony – rasch den internationalen Konsolenmarkt

⁴ Der sogenannte *video game crash* setzte etwa 1983 ein und hatte zur Folge, dass sich zahlreiche Hersteller vollkommen vom Markt zurückzogen.

erobert. Zurzeit halten sich Nintendo, Sony und Microsoft international die Waage, was bedeutet, dass zwei der drei größten Konsolenhersteller aus Japan stammen. Besonders auf die Videospieldindustrie hatte Japan daher historisch betrachtet großen Einfluss: So wird etwa darauf verwiesen, dass viele der heute bekannten Genres oder auch das Design der Controller durch Nintendo-Konsolen geprägt wurden (Beil 2013:9).

Aufgrund dieser Entwicklungsgeschichte werden digitale Spiele in der japanischen Gesellschaft und Wissenschaft oft⁵ hoch geschätzt: Genau wie andere populärkulturelle Formen wie Anime und Manga ist man stolz auf japanische Spieleprodukte und möchte diese der Welt präsentieren (Iwabuchi 2004:55). Häufig werden japanische Spiele daher auch als „Cool Japan“ eingestuft (Consalvo 2009:139; Kaiser 2016:225; Yoshida 2013:94). Gleichzeitig können digitale Spiele jedoch auch als besonders transkulturell beschrieben werden, denn bereits in der Produktionsphase wird auf internationaler Ebene stark zusammengearbeitet, um die Spiele anschließend in verschiedenen Regionen erfolgreich lokalisieren und verkaufen zu können:

The game industry is significant in that it has never been the product of one particular culture. Even in its ‚glocal‘ instances, when translation will not work and games are country specific, evidence of the transcultural can be found. (Consalvo 2006:123)

Die Lokalisierung von Spielen kann so weit reichen, dass die Ergebnisse einer Untersuchung tatsächlich von der gespielten Version abhängig werden können. Verdeutlichen wir dies an einem Beispiel: In *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* (Intelligent Systems, 2004) begegnet der Protagonist im Laufe des vierten Kapitels Barbara. Diese Figur, die in der englischen und japanischen Version Vivian ビビアン heißt, wird in der englischen und deutschen Version von ihren Schwestern gehänselt, da sie nicht so hübsch wie die anderen sei. In der japanischen Version dagegen wird in ihren Streitereien thematisiert, dass Vivian eigentlich als Mann geboren wurde und ihr als Transgender-Frau kein Platz innerhalb des Schwestertrios gewährt wird. Je nach Variante würde also eine Untersuchung, die

⁵ Selbstverständlich gibt es auch in Japan Diskurse darüber, ob digitale Spiele schädlich sein oder Gewaltverbrechen auslösen können. Für einen genauen Überblick vgl. Kaiser 2016.

sich mit Gender-Konstruktionen in diesem Spiel beschäftigt, zu sehr unterschiedlichen Erkenntnissen führen.

Die Materialauswahl muss daher mit Bedacht auf den kulturellen Kontext, in dem das Spiel erscheint und gespielt wird, erfolgen: Wird ein Spiel in der deutschen Übersetzung analysiert, verrät es nicht zwingend etwas über die japanische Gesellschaft, sondern vielleicht sogar mehr darüber, welche Inhalte des japanischen Originals als geeignet für das deutschsprachige Publikum gehalten werden. Darüber hinaus ermöglicht es die Transkulturalität des digitalen Spiels auch, über den Tellerrand zu blicken und Spiele zu untersuchen, die eigentlich nicht aus Japan stammen: *Doki doki literature club!* (Team Salvato, 2017), das von einem amerikanischen Team entwickelt wurde, dessen Handlung jedoch in Anime-Ästhetik und in einem japanischen Setting präsentiert wird, mag auf den ersten Blick ‚japanischer‘ erscheinen als etwa *Super Mario* (Nintendo, seit 1985) und kann gerade deshalb auch in einer japanologischen Arbeit, die sich beispielsweise mit den Auswirkungen des Manga-Anime-Booms im ‚Westen‘ beschäftigt, untersucht werden.

Beispiele wie diese bezeugen, wie undefiniert und fließend die Zuschreibung ‚japanisch‘ eigentlich ist. So hält auch Consalvo fest, dass es schier unmöglich ist, das japanische Spiel *par excellence* zu definieren (Consalvo 2006:127). Wie ich an anderer Stelle erklärt habe, soll es jedoch keine Einschränkung für die Japanologie sein, das ‚japanische Spiel‘ nicht definieren zu können: Im Gegenteil bieten sich hier zahlreiche Möglichkeiten, mit neuen und offeneren Konzepten zu ‚Japan‘ zu arbeiten, die sich durch Internationalisierung, Globalisierung und Glokalisierung immer weiter ausformen und unser Verständnis zu Japan herausfordern (Gmeinbauer 2017:5). Man sollte sich daher bei der Materialauswahl weniger die Frage stellen, welche Spiele als ‚japanisch‘ gelten, sondern vielmehr, wo das eigene Erkenntnisinteresse liegt, was man über dieses ‚Japan‘ herausfinden möchte, und welche Spiele daher für eine Analyse geeignet wären. Ob eine Übersetzung oder gar ein nicht-japanisches Spiel dafür in Frage kommt, hängt einzig und allein von diesen Punkten ab.

Adaptionen und Abwandlungen: Spieleanalyse in der Japanologie

Versuchen wir nun abschließend noch, die oben beschriebenen Methoden der Game Studies in den Kontext der Japanologie zu setzen. In einem relativ großflächigen Überblick wurden verschiedene

Möglichkeiten vorgestellt, sich mit digitalen Spielen aus einer kulturwissenschaftlichen Perspektive auseinanderzusetzen und diese als Texte zu interpretieren. Nicht jeder dieser Ansätze ist allerdings zwingend auch für die Japanologie relevant: Während die Game Studies sich mit dem ‚Phänomen Spiel‘ beschäftigen, steht in der Japanologie sozusagen die Untersuchung des ‚Phänomens Japan‘ und all seiner Facetten im Fokus. Für die Game Studies ist es daher wichtig, durch ihre Herangehensweisen auch ihre Konzepte über Spiele stetig weiterzuentwickeln – weshalb auch selbstverständlich alle Spiele so ausführlich wie nur möglich untersucht werden müssen. Die vorgebrachte Kritik, dass digitale Spiele nicht auf einzelne Bestandteile reduziert werden dürfen (vgl. Keogh 2014) ist daher für die Game Studies von äußerster Wichtigkeit, muss aber in der Japanologie relativiert betrachtet werden.

In Anlehnung an Fernández-Varas Vorschläge ist es auch in japanologischen Arbeiten besonders wichtig, sich zu überlegen, welche Teile des Spiel-Textes für die Beantwortung der Fragestellung relevant sein können. Eine Analyse in unserem Fachbereich sollte weniger untersuchen, wie genau ein Spiel funktioniert und aus welchen Ebenen es sich zusammensetzt, sondern danach suchen, welche Botschaften darin zum Ausdruck gebracht werden und wie diese im Kontext der japanischen Gesellschaft betrachtet werden können. Kritik wie jene über Murrays *Tetris*-Analyse, die darauf hinweist, dass ihre amerikanisch geprägte Analyse den sowjetischen Hintergrund des Spiels ignoriert, ist daher für unsere Disziplin weitaus wichtiger: Es ist unsere Expertise, darauf hinzuweisen, dass kulturelle Zuschreibungen nur vorsichtig formuliert werden sollten. Dementsprechend sollten auch japanologische Spieleanalysen den japanischen Kontext der zu analysierenden Spiele genauestens hinterfragen und in ihre Ergebnisse mit einbeziehen, ohne dabei auf essentialistische Weise nach Definitionen für ‚das japanische Spiel‘ zu suchen.

Je nach Fragestellung können daher in der Japanologie unter Umständen auch bestimmte Ebenen bei der Analyse ausgelassen werden, da sie zu keinem deutlichen Mehrwert für die Ergebnisse führen würden. In dem bereits zuvor genannten Beispiel *Doki doki literature club!* wäre es für eine japanologische Untersuchung beispielsweise unerlässlich, die audiovisuellen und textuellen Bestandteile des Spiels zu betrachten, da diese die Figuren im Setting einer japanischen Schule verorten, sie in Anime-Ästhetik abbilden und sie darüber reflektieren

lassen, dass ihre Wortwitze nur auf Japanisch richtig verstanden werden könnten. Die Spielmechanik orientiert sich stark am Genre Visual Novel, weist aber ansonsten keine offensichtlichen Bezüge zu Japan auf und kann daher im Vergleich zu den anderen Ebenen weniger aussagekräftig für die Beantwortung der Fragestellung betrachtet werden, wie sich der Japan-Boom im ‚Westen‘ manifestiert. Eine mögliche Herangehensweise wäre es daher, sich besonders mit den zuerst genannten Ebenen zu beschäftigen und die Spielmechanik nur marginal zu beschreiben. Für eine japanologische Auseinandersetzung mit digitalen Spielen müssen nicht unbedingt alle Bestandteile gleichermaßen relevant sein – so wie sich eben auch nicht alle Spiele für ein solches Forschungsvorhaben eignen.

Dabei sollte man dennoch darauf achten, nach Möglichkeit die spielerischen Aspekte des Forschungsmaterials nicht komplett zu ignorieren: Schlussendlich darf nicht vergessen werden, dass in einer Spieleanalyse *Spiele* untersucht werden und eine Beschäftigung allein mit den narrativen Bestandteilen ein wichtiges Charakteristikum dieses Mediums untergraben würde. Die Empfehlung, manche Aspekte in der Analyse weniger in den Fokus zu rücken, soll daher nicht bedeuten, sich überhaupt nicht mit den ludischen Bestandteilen zu befassen – denn dann könnte man die Analyse ja getrost auch an einem anderen populärkulturellen Medium wie etwa Manga oder Anime durchführen. Im Idealfall wählt man daher eine Forschungsfrage, die nicht nur die narrativ erzählte Handlung in Spielen untersucht, sondern es auch zulässt, die spielerischen Besonderheiten des gewählten Materials herauszuarbeiten. *Doki doki literature club!* zeichnet sich besonders auch dadurch aus, dass die Spielmechanik mit voranschreitender Handlung Schritt für Schritt aufgehoben wird und die Spieler*innen zu innovativen Lösungswegen motiviert werden. Aufgrund dieser Tatsache weist auch dieser Aspekt durchaus Anknüpfungspunkte für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung auf – doch der Japan-Bezug bleibt hier wesentlich uneindeutiger als auf den anderen Ebenen des Spiels. Eine Analyse, die sich vordergründig mit den spielerischen Aspekten auseinandersetzt und ergründen möchte, wie ein bestimmtes Spielerlebnis erzeugt wird, hätte keinen Bezug zur Japanologie und wäre daher stärker in den Game Studies zu verorten. Lenkt man dagegen die Aufmerksamkeit darauf, dass hier ein in Japan beliebtes Genre buchstäblich in seine Einzelteile zerlegt und dadurch womöglich kritisch hinterfragt wird,

wird auch die Spielmechanik zu einem aussagekräftigen Aspekt für die Frage, wie in diesem ‚westlichen‘ Spiel über Japan reflektiert wird. Kurz gesagt: Um aus der eigenen Arbeit auch tatsächlich eine japanologische zu machen, sollten Fokus und Gewichtung der Analyse stimmen.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die Methoden der Game Studies ohne Probleme in der Japanologie angewendet werden können. Manche Ansätze, die in den Game Studies stärker diskutiert werden, haben nicht unbedingt auch Einfluss auf eine japanologische Herangehensweise. Wie bereits mehrmals angemerkt, bleibt die Wahl der Methode, wie sehr man diese abwandelt und wie genau man daher ein Spiel betrachten will, stets von der Forschungsfrage und dem Erkenntnisinteresse abhängig. Für die Japanologie stellen sich dafür andere Schwierigkeiten, die ausführlicher diskutiert werden sollten: Der Kontext, in dem Spiele produziert und gespielt werden, beeinflusst hier bereits die Materialauswahl und muss daher mit der Fragestellung abgestimmt werden. Darüber hinaus sollte das Ziel nicht aus den Augen verloren werden: Auch wenn viele Bestandteile eines Spiels besonders anregend auf den oder die Forscher*in wirken, sind nicht alle notwendigerweise zu nennen, um dem Spiel aus japanologischer Perspektive zu begegnen. Es mag manchmal schmerzhaft sein, nicht alle Details eines fesselnden Spielerlebnisses mit anderen Forscher*innen teilen zu können, doch sollte der Blick stets auf das gerichtet bleiben, was genau man eigentlich untersuchen möchte. Und wie in jedem Forschungsvorhaben ist es auch im Falle einer Spielanalyse am besten, diese Forschungsfrage möglichst klein zu fassen.

Game Studies und Regionalwissenschaften

- 文 Consalvo, Mia
2009 „Convergence and globalization in the Japanese videogame industry“, *Cinema Journal* 48/3, 135–141.
- Iwabuchi, Kōichi
2004 „How ‚Japanese‘ is Pokémon?“, Joseph Tobin (Hg.): *Pikachu's global adventure: The rise and fall of Pokémon*. Durnham [u. a.]: Duke University Press.
- Kaiser, Florian M.
2016 *Videospiele in Japan: Pädagogisches Medium oder Anleitung zur Gewalt?* Berlin: EB-Verlag Dr. Brandt.
- Schubert, Stefan
2018 „Videospiele als Populärkultur: Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in Heavy Rain“, Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele: Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Bielefeld: Transcript Verlag, 155–177.

Schlussbemerkungen: Japanologische Game Studies – aber ohne *nihonjinron*

Die in diesem Artikel vorgestellten Quellen sollen in Kombination eine rudimentäre Grundlage für eine theoretisch und methodisch fundierte japanologische Herangehensweise bei der Analyse von digitalen Spielen bilden. Durch die Diskussion dieser Sekundärliteratur ist klar geworden, dass es zwar keine goldene Regel gibt, wie bei der Spieleanalyse vorgegangen werden soll, und eine Arbeit im Bereich der Game Studies daher häufig viel Eigeninitiative und Kreativität erfordert, um auftauchende Herausforderungen bewältigen zu können; aber auch, dass es zahlreiche Ansätze und Anlaufstellen gibt, die bei der Entwicklung einer eigenen Herangehensweise unterstützen und eine Richtung vorgeben können, in welche man dann selbstständig weiterarbeiten kann. Diese Vorschläge bleiben im Großteil der Fälle offen und geben keine genauen Anleitungen vor, wie man jeden einzelnen Schritt bei der Spieleanalyse planen sollte – was auch gar nicht möglich wäre, da wohl jeder Leitfaden für jedes Spiel neu geschrieben werden müsste. Wie auch ihr Forschungsgegenstand selbst bleiben also auch die Methoden der Game Studies derzeit noch *messy*, was aber durchaus auch den Reiz dieser Forschungsdisziplin ausmacht.

Mehrmals wurde in diesem Beitrag darauf hingewiesen, dass die Japanologie ihren eigenen Platz im Kontext der Game Studies erst finden muss. Erste Ansätze zeigen, dass ein regionalwissenschaftlicher Zugang mit japanologischem Fokus durchaus zu spannenden Ergebnissen führen kann, die die Game Studies und das bestehende Wissen zu digitalen Spielen bereichern können. Besonders die oft radikal durchgeführten Lokalisierungsmaßnahmen verdeutlichen, wie wichtig eine Auseinandersetzung mit regionalen Unterschieden und lokalen Besonderheiten sein kann. Darüber hinaus zeigen Beispiele wie *Doki doki literature club!*, dass digitale Spiele durchaus vor dem Hintergrund des Booms japanischer Populärkultur und dessen Auswirkungen verortet werden können, auch wenn sie bisher in japanologischen Arbeiten in diesem Zusammenhang meist nur am Rande erwähnt bleiben. Insgesamt können Japanologie und Game Studies also nur voneinander profitieren: Durch die Beschäftigung mit digitalen Spielen wird der Japanologie ein kulturelles Artefakt mit ganz eigenen Ausdrucksmöglichkeiten zugänglich, während sich den Game Studies neue Zugänge zum ‚Phänomen Spiel‘ eröffnen, zu dessen

Eigenschaften durchaus auch gezählt werden kann, dass es sich im japanischen Kontext unter Umständen anders manifestiert als in Europa oder Nordamerika. In diesem Zusammenhang soll daher noch einmal die Wichtigkeit betont werden, sich auch aus japanologischer Perspektive digitalen Spielen zu widmen und die zurzeit noch existierende Forschungslücke stetig zu füllen.

Dabei muss jedoch unbedingt darauf geachtet werden, nicht in *nihonjinron*- oder andere die Spezifität Japans verklärende Muster zu verfallen. Eine japanologische Spieleforschung zu etablieren soll keinesfalls bedeuten, nach ‚dem Japanischen‘ in Spielen zu suchen oder diese lediglich auf ihren kulturellen Kontext zu beschränken. Eine japanologische Spieleanalyse sollte es sich auch nicht zum Ziel setzen, bestimmte Design- und Produktionsprozesse oder auch angesprochene Themen als besonders ‚japanisch‘ zu interpretieren – was in Anbetracht der Transkulturalität des digitalen Spiels gar nicht möglich wäre.

Stattdessen sollten exotisierende und vereinheitlichende Vorstellungen zu digitalen Spielen in Japan hinterfragt und dekonstruiert werden. Eine japanologische Computer- und Videospieleforschung soll die Diversität an Spielen in und aus Japan festhalten. Sie kann untersuchen, wie sich diese durch transkulturelle Prozesse wiederum nachhaltig auf den internationalen Markt auswirken. Sie kann ergründen, wie Japan sich durch „Cool Japan“ auch mithilfe von digitalen Spielen selbst beschreibt und definiert und dahingehend analysieren, wie Spielen zum Politikum werden kann. Während es sich die Game Studies zur Aufgabe gemacht haben, das ‚Phänomen Spiel‘ zu erforschen, untersuchen japanologische Game Studies das ‚Phänomen Japan‘ anhand des ‚Phänomens Spiel‘. An dieser Stelle soll noch einmal auf Aarseths hilfreiches Zitat verwiesen werden: „*How is determined by why.*“ Das „wie“ hängt davon ab, wo genau wir mit unserer Forschung anknüpfen wollen, um die Verknüpfung dieser beiden Phänomene zu begreifen.

Bibliographie

- Aarseth, Espen
2003 „Playing research: Methodological approaches to game analysis“, *Game Approaches / Spil-veje: Papers from spilforskning.dk Conference 2003*, 1–7.
- Beil, Benjamin
2013 *Game Studies: Eine Einführung*. Berlin [u. a.]: LIT Verlag.
- Björk, Staffan
2008 „Games, gamers, and gaming: Understanding game research“, *Proceedings of the 12th international conference on entertainment and media in the ubiquitous era*, 64–68.
- Bogost, Ian
2009 „Videogames are a mess: My DiGRA 2009 keynote, on videogames and ontology“, *Ian Bogost*. http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/ (01.10.2019).
- Carly, Kathleen M., Jana Diesner und Peter Landwehr
2009 „The words of warcraft: Relational text analysis of quests“, *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference*, 1–11.
- Carr, Diane
2009 „Textual analysis, digital games, zombies“, *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference*, 1–8.
2017 „Methodology, representation, and games“, *Games and Culture* 14/7-8, 707–723.
- Consalvo, Mia
2006 „Console video games and global corporations: Creating a hybrid culture“, *New Media & Society* 8/1, 117–137.
2009 „Convergence and globalization in the Japanese videogame industry“, *Cinema Journal* 48/3, 135–141.
- Consalvo, Mia und Nathan Dutton
2006 „Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games“, *Game Studies: the international journal of computer game research* 6/1. http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton (01.10.2019).
- Crogan, Patrick
2006 „The question of computer games“, *Games and Culture* 1/1, 72–77.
- Eskelinen, Markku
2001 „The gaming situation“, *Game Studies: the international journal of computer game research* 1/1. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (01.10.2019).
- Fernández-Vara, Clara
2015 *Introduction to game analysis*. New York [u. a.]: Routledge.
- Gmeinbauer, Christina
2017 „Close encounter of the 3D kind: Examining constructions of the foreign ‚other‘ in Japanese videogames“, Rudiger Frank, Ina Hein, Lukas Pokorny und Agnes Schick-Chen (Hg.): *Vienna journal of East Asian studies*. Bd. 9. Wien: Praesens, 1–28.
2019 „Wer sagt, dass ich genauso bin?‘ Konstruktionen von Diversität in digitalen Spielen“, Katharina Holzmann, Theo Hug und Günther Pallaver (Hg.): *Das Ende der Vielfalt? Zur Diversität der Medien*. Innsbruck: Innsbruck University Press, 131–145.

- Harper, Todd
2011 „Rules, rhetoric, and genre: Procedural rhetoric in *Persona 3*“, *Games and Culture* 6/5, 395–413.
- Intelligent Systems
2004 *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor*. GameCube. Frankfurt: Nintendo.
- Iwabuchi, Kōichi
2004 „How ‚Japanese‘ is Pokémon?“, Joseph Tobin (Hg.): *Pikachu's global adventure: The rise and fall of Pokémon*. Durnham [u. a.]: Duke University Press.
- Jennings, Stephanie C.
2015 „Passion as method: Subjectivity in video games criticism“, *Journal of Games Criticism* 2/1, 1–18.
- Jørgensen, Kristine
2012 „Between the game system and the fictional world: A study of computer game interfaces“, *Games and Culture* 7/2, 142–163.
- Kaiser, Florian M.
2016 *Videospiele in Japan: Pädagogisches Medium oder Anleitung zur Gewalt?* Berlin: EB-Verlag Dr. Brandt.
- Keogh, Brendan
2014 „Across worlds and bodies: Criticism in the age of video games“, *Journal of Games Criticism* 1/1, 1–26.
- Konzack, Lars
2002 „Computer game criticism: A method for computer game analysis“, *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference 2002*, 89–100.
- Kücklich, Julian
2002 „The study of computer games as a second-order cybernetic system“, *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference 2002*, 101–111.
2007 „Homo Deludens: Cheating as a methodological tool in digital games research“, *Convergence* 13/4, 355–367.
- Lammes, Sybille
2007 „Approaching game-studies: Towards a reflexive methodology of games as situated cultures“, *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference*, 25–30.
- Lankoski, Petri und Staffan Björk
2015 „Formal analysis of gameplay“, Petri Lankoski und Staffan Björk (Hg.): *Game research methods: An overview*. o. O.: ETC Press, 23–35.
- Maxis
2000 *Die Sims*. PC. Redwood City: Electronic Arts.
- Mäyrä, Frans
2015 „Preface“, Petri Lankoski und Staffan Björk (Hg.): *Game research methods: An overview*. o. O.: ETC Press, xi–xii.
- Murray, Janet H.
1997 *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Nintendo
1985– *Super Mario*. Verschiedene Plattformen. Kyōto: Nintendo.
- Paschitnow, Alexei
1984 *Tetris*. Elektronika 60. Moskau: Alexei Paschitnow.

Quantic Dream

2010 *Heavy rain*. PlayStation 3. San Mateo: Sony Computer Entertainment.

2018 *Detroit: Become human*. PlayStation 4. San Mateo: Sony Interactive Entertainment.

Schubert, Stefan

2018 „Videospiele als Populärkultur: Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in *Heavy Rain*“, Christoph Hust (Hg.): *Digitale Spiele: Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*. Bielefeld: Transcript Verlag, 155–177.

Seidl, Bernhard

2005 *Videospiele in Japan: Zur wirtschaftlichen, sozialen und alltagskulturellen Bedeutung von Bildschirmspielen*. Mag.-Arb., Universität Wien.

Team Salvato

2017 *Doki doki literature club!* PC. o. O.: Team Salvato.

Yoshida, Hiroshi 吉田寛

2013 „Naze ima bideo gēmu kenkyū na no ka: Gurōbarizēshon to kankaku henyō no shiten kara“ なぜいまビデオゲーム研究なのか: グローバリゼーションと感覚変容の視点から [Warum jetzt Videospiele erforschen: Aus der Perspektive von Globalisierung und Wahrnehmungsänderungen], *Ritsumeikan Studies in Language and Culture* 立命館言語文化研究 24/2, 93–98.