

Videospiele in Japan

Reihe zur japanischen Literatur und Kultur

Band 5

Florian M. Kaiser

Videospiele in Japan

Pädagogisches Medium oder
Anleitung zur Gewalt?



EBVERLAG

Bibliografische Information
der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek
verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Buch, einschließlich aller seiner
Teile, ist urheberrechtlich geschützt.
Vervielfältigungen, Übersetzungen,
Mikroverfilmungen sowie die
Einspeicherung und Verarbeitung in
elektronischen Systemen bedürfen der
schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Umschlaggraphik: Anke Vera Zink
Layout: Rainer Kuhl
Lektorat: Volker Paulat
Index: Marlen Heislitz
Redaktion: Lisette Gebhardt

Copyright: © EB-Verlag Dr. Brandt
Berlin, 2016

ISBN: 978-3-86893-076-4

E-Mail: post@ebverlag.de
Internet: www.ebverlag.de

Druck und Bindung: Hubert & Co., Göttingen
Printed in Germany

Vorwort

Japan und Videospiele – sofort assoziiert man Spielvergnügen mit *Super Mario*, *Zelda* oder *Pokémon*. Das Thema Videospiele verbindet sich hierzulande jedoch oft mit dem Thema Gewalt, wie in der Berichterstattung von Amokläufen an Schulen immer wieder deutlich wird. Was angesichts der Markterfolge von harmlosen Spielen wie *Dance Dance Revolution* oder *Dr. Kawashimas Gehirnjogging* für Japan fast undenkbar klingt, wird dort aber in der Tat bereits seit Längerem kontrovers diskutiert. Wie verläuft nun die japanische Diskussion um Videospiele und Gewalt, wer bestimmt die öffentliche Meinung, und welche Gefahren nimmt man wahr? Das sind die Kernfragen, deren Beantwortung diese japanwissenschaftliche interdisziplinäre Arbeit anstrebt.

Zugespitzt formuliert soll im vorliegenden Buch die These überprüft werden, ob „Killerspiele“ aus Spielern „Killer“ machen können. In den universitären medienpädagogischen Seminaren der Erziehungswissenschaften bin ich der Forschung zur Wirkung von Gewaltfilmen begegnet. Als Konsequenz stellte sich auf japanologischem Feld die Frage, wie in Japan Mediengewalt – genauer Videospieldgewalt – verstanden wird.

Für die Befunde interviewte ich während eines Forschungsaufenthalts in Japan u. a. Spezialisten wie Kayama Rika, Mori Akio und den Sozialpsychologen Sakamoto Akira. Als Ergebnis des Forschungsprojektes reichte ich zunächst eine akademische Abschlussarbeit ein und beschäftigte mich weiter intensiv mit dem Thema bis zur aktuellen Publikation. Mein Ziel ist es vor allem, eine interdisziplinäre Perspektive zu eröffnen – bestehend aus einer japanologisch-kulturwissenschaftlichen Herangehensweise und aus einer

pädagogisch intendierten Videospiel-Wirkungsforschung, der ein Blick über den euro-amerikanischen Horizont hinaus bisher nicht recht gelang. Der Beobachtungszeitraum der Arbeit ist im Wesentlichen orientiert an dem japanischen Videospielediskurs der Dekaden vor der Dreifachkatastrophe von Fukushima, deren Auswirkungen hier nur am Rande angesprochen werden sollen.

An dieser Stelle möchte ich Dank an diejenigen richten, die mich während meiner Studien inhaltlich, emotional oder anderweitig unterstützt haben. In akademischen und redaktionellen Belangen sind das Prof. Dr. Lisette Gebhardt, Goethe-Universität Frankfurt und Volker Paulat M.A. sowie meine Kommilitoninnen und Kommilitonen. Dank gilt ferner meinen Interviewpartnern in Japan; sodann auch Wolfgang Bäcker, Marcus Böhm, Arne Büsen sowie Stephan Wilczek. Für Unterstützung danke ich außerdem Nico Bellic und John Marston, meiner Familie und meinen Freunden. Ganz besonderer Dank geht an Anke Vera Zink für Geduld, Vertrauen, Motivation und nicht zuletzt das Cover-Design.

In der Arbeit wird durchgängig zu Gunsten einer besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet, obwohl ich nicht-ausschließende Sprache grundsätzlich befürworte. Allerdings schätze ich den Aufwand für Leserinnen und Leser geringer ein, Sexus von Genus zu abstrahieren, als unzählige Wortdopplungen oder synthetische Hybridworte zu verarbeiten. Letztlich grenzen selbst diese Hilfsformen Menschen aus, die sich keiner Seite der Geschlechterdichotomie zugehörig fühlen. Ich bitte Sie daher, gedanklich alle Geschlechter einzubeziehen, wenn ich im Folgenden beispielsweise von Akteuren, Diskutanten oder Forschern schreibe.

Florian M. Kaiser

Berlin im Oktober 2015

Japanische Namen werden in der im Japanischen üblichen Reihenfolge *Nachname-Vorname* wiedergegeben, mit der Ausnahme, wenn die Person ein Pseudonym führt, das eine andere Folge vorgibt. Für die Umschrift des Japanischen ins Deutsche wurde eine modifizierte Hepburn-Transkription angewandt, weshalb Überstriche lang ausgesprochene Vokale wiedergeben, Silbentrennungen mit einem ' markiert und Begriffe wie Tōkyō, angelehnt an ihre sinojapanische Herkunft, mit y geschrieben werden, obwohl deutsche Wörterbücher ein *i* vorsehen.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
1. Einleitung	13
1.1 Forschungsstand: Videospiele in Japan	24
1.2 Forschungsstand: Videospieldwirkung	29
2. Gesellschaftliche Hintergründe des Diskurses	37
2.1 Eine kurze Geschichte der Videospiele und ihrer Industrie	37
2.2 Jugendalltag in Japan: Mediennutzungsverhalten und pathologische Aspekte	46
2.3 Jugenddevianz in Japan: Mobbing und Gewalt	54
3. Teilnehmer am gegenwärtigen Diskurs in Japan ..	64
3.1 Der Diskurs in Japan 1986 bis 2007	64
3.1.1 Wirkungseinschätzungen während des Famicom-Booms	64
3.1.2 Die „Post-Dorakue-Ära“	67
3.1.3 Der Diskurs zwischen <i>Shônen A</i> und „Gehirnjogging“	72
3.2 Institutionelle Beteiligung	76
3.2.1 Ministerien und Behörden	76
3.2.2 Forschungsgesellschaften	78
3.2.3 Industrieverbände	78
3.3 Die Spiele-Anwender	81
3.3.1 Kayama Rika: Spieltherapeutin mit Spiel-Vergangenheit	81
3.3.1.1 Über die Perpetuierung bekannter Befürchtungen	84
3.3.1.2 Wer hat Angst vor Japans Jugend?	89

3.3.1.3	Pädagogisches Potenzial in Videospielen?	93
3.3.1.4	Erkenntnis über lückenhafte Empirie	97
3.3.1.5	Publizistin und Spielerin	101
3.3.2	Fujimoto Tôru: Serious Games-Forscher und -Promoter	104
3.3.2.1	Serious Games – Eine Frage der Definition	106
3.3.2.2	„Made in Japan“	110
3.3.2.3	Die Frage nach der Wirkung	113
3.3.2.4	Welche Voraussetzungen doch noch fehlen	117
3.3.2.5	Mit der Innovationskraft der japanischen Toilette	121
3.3.3	Kawashima Ryûta: Der Mann hinter dem „Gehirnjogging“	123
3.4	Videospielkritik als Gesellschaftskritik	130
3.4.1	Mori Akio: Zum Einfluss auf Hirnwellen	130
3.4.1.1	Hirnströme von Videopspielern	133
3.4.1.2	Auswirkungen auf das Verhalten	137
3.4.1.3	Prävention und Auswege	141
3.4.1.4	Resonanz auf Moris Theorien	145
3.4.1.5	Eine Warnung an Japans Eltern	150
3.4.2	Okada Takashi: Kritiker der Massenmedien	152
3.4.2.1	Medien: Eine Geschichte schädigender Beeinflussung	155
3.4.2.2	Angriff auf das schwächste Glied der Kette	158
3.4.2.3	Von E-Learning und anderen Schießplätzen	162
3.4.2.4	Einer gegen alles, alle gegen einen	172

3.5	Die sozialpsychologische Wirkungsforschung von Sakamoto Akira	179
3.5.1	Der Zyklus innerhalb des Diskurses	182
3.5.2	Faktoren, Routinen und der Sprung zum „Spiele-Gehirn“	186
3.5.3	Forschung zum Gewaltverhalten von Spielern	190
3.5.4	Einflüsse auf Sozialverhalten	196
3.5.5	Die Angst des Forschers vor der Empfehlung	200
4.	Perspektiven und Probleme	204
4.1	Die Fraktionen und ihre Positionen	204
4.2	Die Akteure und ihre Motive	211
4.3	Grenzen der Aussagekraft von Wirkungsforschung	214
4.4	Entwicklung nach 2011 und Ausblick	217
5.	Anhang I: Teilnehmer der Diskussion	227
6.	Anhang II: Skizze des Diskurses 1986–2011	230
7.	Quellenverzeichnis	233
7.1	Primärliteratur	233
7.1.1	Analog	233
7.1.2	Digital	239
7.2	Sekundärliteratur	241
7.2.1	Analog	241
7.2.2	Digital	252

8. Glossar	266
9. Namensindex	281
10. Sachindex	286
11. Abbildungsverzeichnis	301

1. Einleitung

Im Mai 1997 wurde in Kôbe ein elfjähriger Junge vor seiner Schule ermordet aufgefunden. Bis zu seiner Festnahme beschrieb der vierzehnjährige Täter in rätselhaften Botschaften und einem anonymen Bekennerschreiben an die lokale Tageszeitung seine Taten als ein „Mörder-Spiel“ (*satsujin-gêmu*), „das gerade erst begonnen hat“ und „dem er sein Leben widmen will“ (vgl. *Shônen A' no fubo* 1999). Aus seinen Tagebüchern ging hervor, dass er auch für zwei weitere Morde an Schülern verantwortlich war. Der Fall des sogenannten „Jungen A“ (*Shônen A*) dominierte über lange Zeit die japanischen Nachrichtenmedien und wurde selbst in Deutschland aufgegriffen (vgl. *Spiegel Online* 16.6.1997).

Wie die Berichterstattung nach den Schulmorden an der Columbine Highschool in Littleton, Colorado (1999) und am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt (2002) zeigte, bedarf es nicht einmal vermeintlich eindeutiger Referenzen auf Videospiele wie im Fall des „Jungen A“, dass in öffentlichen Debatten Gewalttaten Jugendlicher mit Videospieldkonsum in Verbindung gebracht werden. Auf der Suche nach Verursachern sozialer Probleme junger Menschen werden häufig Kausalitätsbeziehungen zwischen Videospielden als vergleichsweise neuem, mittlerweile aber einem der populärsten Unterhaltungsmedien und Verhaltens-, Persönlichkeits- oder Entwicklungsstörungen, Depression, Sucht oder Mobbing konstruiert. Nicht nur fehlt es Eltern- und Politikergenerationen oft am Zugang zu diesem Medium, meist wird Videospieldkonsum als mutmaßlich einzige

Gemeinsamkeit der Gewalttäter dargestellt (vgl. Kutner u. Olson 2008).¹ Wie diese Arbeit zeigt, gilt das auch für Japan.

Aber bedeutet Videospieldnutzung zwangsläufig eine Steigerung der Gewaltbereitschaft? Neben spekulativen Erklärungsansätzen existieren in den wissenschaftlichen Diskursfeldern weitaus komplexere Wirkungstheorien, die auf empirischen Daten aus Befragungen, Tests oder Langzeitstudien basieren. Obwohl auffälliges, pathologisches und deviantes Verhalten unter Jugendlichen in allen Industrienationen beobachtet und untersucht wird, beschäftigt sich Wirkungsforschung in Europa und den USA fast ausschließlich mit Untersuchungen aus dem eigenen, westlichen Kulturraum. Wirkungsdiskurse in Japan, dem Heimatland der zweitgrößten Videospieldindustrie, hat bis zu diesem Zeitpunkt niemand systematisch beobachtet.²

Die Frage, wie in Japan über die Wirkung von Videospielden diskutiert wird, ist daher Kern dieser Untersuchung. Sie sei Medien(wirkungs-)forschern und Pädagogen, die ihren Horizont nach Japan erweitern wollen, gleichermaßen empfohlen wie Japanologen, die medienwissenschaftlich und pädagogisch orientiert sind, sowie allen, die sich für eine innerjapanische Sichtweise auf Phänomene zeitgenössischer japanischer Populärkultur interessieren.

Während japanische Medien als solche, vor allem Videospielde, in der Japanologie durchaus erforscht wurden

¹ Aufgrund ihrer Verbreitung bilden diejenigen, die keinen Kontakt mit Videospielden haben, die Ausnahme. Dazu zählt z.B. der Attentäter an der Virginia Polytechnic Institute and State University (2007), was Journalisten nicht davon abgehalten hat, von einer durch Videospielde motivierten Tat zu sprechen (vgl. NBC News 2007).

² Bisher wurden lediglich die wenigen englischsprachigen Artikel, vor allem des Sozialpsychologen Sakamoto Akira (*1963), aufgegriffen. Die größte Beachtung in Deutschland wurde ihm und seinen Forschungsreihen in der Mediengewalt-Analyse der Publizistikwissenschaftler Michael Kunczik und Astrid Zipfel zuteil (vgl. Kunczik u. Zipfel 2010).

(s. Abschnitt 1.3), wird die japanische Debatte, die damit in Zusammenhang steht, bislang überhaupt nicht beachtet. In der japanischen Gesellschaft dagegen sind Wirkungsdiskurse aufgrund der Sorge um die kindliche Entwicklung in Zeiten einer überalternden Gesellschaft und dem Sinken der Geburtenrate ein wichtiges Anliegen (vgl. Sakamoto 2004: 23f.). Der Zugang zu diesem Diskurs in Japan in Form einer systematischen Aufbereitung und Analyse kann daher die Perspektive der internationalen Wirkungsforschung erweitern.

Deutsche Jugendmedienschützer, die aus den Ergebnissen der Wirkungsforschung praktische Maßnahmen für Politik, Justiz und Erziehung ableiten, pflegen seit der Wende zum Jahr 2000 Austausch mit den entsprechenden Behörden anderer Länder, z. B. mit Japan. Zwar wird regelmäßig ein Fachkräfteaustausch auf unterschiedlichen Arbeitsebenen durchgeführt, doch es besteht weiterhin Bedarf an Informationen, da Sprache und Schrift im interkulturellen Dialog noch immer „ein kaum überwindbares Hindernis“ darstellen (Hilse 2005: 26). Insofern eröffnet die Arbeit für den praktischen Jugendmedienschutz ebenfalls einen Zugang.

In der hier vorgelegten Untersuchung des japanischen Diskurses über die Wirkung von Videospiele werden Annahmen und Argumentationen zentraler Akteure inhaltlich analysiert und in einen diskursiven, soziokulturellen Zusammenhang eingeordnet. Das Vorgehen ist orientiert an der kulturwissenschaftlich geprägten Wissenssoziologischen Diskursanalyse nach Reiner Keller (*1962). Die Grundannahme des Soziologen (Universität Augsburg) besteht darin, dass

unser Weltwissen nicht auf ein „angeborenes kognitives Kategoriensystem rückführbar ist, sondern auf gesellschaftlich

hergestellte symbolische Systeme und Ordnungen, die in und durch Diskurse produziert werden“ (Keller 2007: 57).

Dementsprechend untersucht seine Wissenssoziologische Diskursanalyse

gesellschaftliche Praktiken und Prozesse der kommunikativen Konstruktion, Stabilisierung und Transformation symbolischer Ordnungen sowie deren Folgen: Gesetze, Statistiken, Klassifikationen [...] (ebd.).

Kellers Verständnis des Diskursbegriffs geht dabei auf den Philosophen Michel Foucault (1926–1984) zurück, der Diskurse als eine „Menge von an unterschiedlichen Stellen erscheinenden, verstreuten Aussagen“ versteht, „die nach dem selben [sic] Muster oder Regelsystem gebildet worden sind, deshalb ein- und demselben Diskurs zugerechnet werden können“ (ebd.: 44). Diese Wissensordnungen tauchten im Laufe der Epochen sukzessive auf und lösten einander wieder ab. Sie zu rekonstruieren, sei, so Foucault, die Aufgabe des Diskursanalytikers (vgl. Foucault 1988: 58).

Der Hauptgrund für die Wahl dieser Sichtweise auf einen soziokulturellen Diskurs ist die Fokussierung auf die mediale Verbreitung von Aussagen, die als soziale Konstitution und Zirkulation „in unterschiedlichen Graden als legitim anerkannten objektivierten Wissens“ zu verstehen ist (Keller 2007: 57). Als Teilnehmer öffentlicher Diskurse, das heißt von Diskursen mit „allgemeiner Publikumsorientierung in der massenmedial vermittelten Öffentlichkeit“ (ebd.: 64), ist davon auszugehen, dass die ausgewählten Akteure Einfluss auf die Meinung großer Bevölkerungsteile haben.

Die der Arbeit zugrundeliegenden Textquellen sind in Japan allgemein zugängliche Publikationen. Sie sind als

Sachbücher den Genres populärwissenschaftlich aufbereiteter Ratgeber sowie der Sparte Kultur- und Gesellschaftskritik zuzuordnen. Diese Sorten von Veröffentlichungen sind als *Textkorpus* in der Wissenssoziologischen Diskursanalyse üblich (vgl. ebd.: 83).

Da die Autoren über einen universitären Hintergrund verfügen – sie haben Professuren inne, sind an aktueller Forschung beteiligt oder in der Klinischen Psychologie (*rinshô shinri*) beschäftigt –, liegen den Werken zudem in den meisten Fällen wissenschaftliche Arbeiten wie Ergebnisberichte von Untersuchungen, Beiträge für Fachzeitschriften, aber auch Erfahrungen aus der Berufspraxis zugrunde. Je nach Autor und Zielgruppe bestimmt die Herangehensweise Aufbau, Sprache und Inhalt des Werks. Sofern vorhanden, werden in dieser Arbeit die Basistexte berücksichtigt und in die Bewertung mit einbezogen. Neben öffentlichem Diskurs und wissenschaftlichem Spezialdiskurs (vgl. Keller 2007: 64) beteiligen sich einige der Akteure zudem als Sachverständige und in beratenden Gremien an einem institutionellen Spezialdiskurs. Das Hauptaugenmerk gilt aber den Beiträgen im öffentlichen Diskurs, da in erster Linie in den Medien dokumentierte Äußerungen Wissen konstituieren und Einfluss auf die Meinungsbildung der Bevölkerung haben (vgl. ebd.: 9).

Der zeitliche Ausschnitt des Diskurses, der in dieser Arbeit besprochen wird, orientiert sich an den Veröffentlichungsdaten der wichtigsten Beiträge zur Debatte und liegt dementsprechend zwischen 1996 und 2007. Da die meisten Diskursakteure bereits vor 1996 aktiv waren, werden auch ältere Beiträge berücksichtigt, sofern Bezüge zu den neueren Standpunkten vorhanden sind. Der Vergleich älterer und neuerer Beiträge macht Entwicklungen in den Argumentationen sichtbar. Diskursbeiträge, die in der Zeit ihrer

Veröffentlichung für großes Interesse gesorgt haben und beispielsweise in Zeitschriften- und Zeitungsartikeln aufgegriffen wurden, in der aktuelleren Debatte allerdings nicht mehr wahrgenommen werden, finden in der Skizzierung der Diskursgeschichte in Abschnitt 3.1 Erwähnung. Solche Beiträge stammen beispielsweise von den Pädagogen Fukaya Masashi (*1933), der bereits in den 1980er Jahren aktiv war, heute aber nur vereinzelt in Fachmagazinen veröffentlicht, und Yamashita Tsuneo (*1940),³ der Videospiele als Ergebnis gesellschaftlicher und kultureller Veränderungen versteht und daher als zeitgemäße Freizeitbeschäftigung anerkennt. Teilnehmer, die sich in ihren Beiträgen mit Analysen von Spielinhalten, nicht aber mit der Wirkung auseinandersetzen, wie der wissenschaftliche Assistent Yamashitas, Yahiro Shigeiki, werden dagegen nicht miteinbezogen.⁴

Für die inhaltliche, wirkungstheoretische Analyse werden Vergleiche mit Erkenntnissen und Methoden aus der englisch- und deutschsprachigen Wirkungsforschung angestellt, wie sie in den großen Diskursanalysen zu Mediengewalt der Publizistikwissenschaftler Kunczik und Zipfel aus den Jahren 1998,⁵ 2004 und 2010 dargelegt wurden. Die beiden jüngeren Analysen wurden im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) veröffentlicht.

Um eine Übersicht über die Diskurslandschaft zu gewinnen, werden Akteure anhand einander ähnelnder Standpunkte und Vorgehensweisen in *Diskursfraktionen* eingeordnet. Im Fall des Wirkungsdiskurses in Japan lassen

³ *Terebi-gēmu kara miru sekai. See the world through a T.V. game* (1995; Die Welt, durch Videospiele gesehen).

⁴ *Terebi-gēmu kaishaku-ron josetsu* (2005; Einführung in den Videospieldeutungsdiskurs).

⁵ Der Analyse liegt die 5., überarbeitete Auflage aus dem Jahr 2006 zugrunde.

sich drei Fraktionen ausmachen. Dem ersten Kreis seien die Vertreter zugeordnet, die die Meinung teilen, Videospiele könnten als Hilfsmittel bei der Persönlichkeitsentwicklung und Werkzeug zum Lernen eingesetzt werden. Die einflussreichste Vertreterin dieser Richtung ist die Psychiaterin und Publizistin Kayama Rika (*1960) mit ihrem Werk *Terebigêmu to iyashi* (1996; Videospiele und Heilung). Mehr als ein Jahrzehnt später veröffentlicht Fujimoto Tôru (*1973) den Band *Shiriasu gêmu. Kyôiku-shakai ni yakudatsu dejitaru gêmu* (2007; Serious Games. Digitale Spiele mit Nutzen für Bildung und Gesellschaft), die erste japanische Monographie zu den sogenannten Serious Games, Spielen mit Bildungsanspruch.

Eine Sonderstellung nimmt der Neurologe Kawashima Ryûta (*1959) ein, der oft gegen das Spielen argumentiert, allerdings für das Konzept hinter der Videospielserie *Nô o kitaeru otona no DS torêningu* (Nintendo, ab 2005; dt. *Dr. Kawashimas Gehirnjogging*, 2006) verantwortlich ist.

Der zweite Kreis fasst die Gegner von Videospiele zusammen, die mit dem Konsum einen schädigenden Einfluss auf Gehirn, Geist und Charakter verbinden. Für großes Aufsehen sorgte der Sportmediziner Mori Akio (*1947), der mit seinem gleichnamigen Werk den Begriff *gêmu-nô* (vgl. *Gêmu-nô no kyôfu* 2002; Der Schrecken des Spiele-Gehirns) prägte. In ähnliche Richtung weist der Titel des Buches *Nônai osen* (2004; Gehirnverschmutzung) des Psychiaters Okada Takashi (*1960). Obwohl er nicht an den Bestsellererfolg Moris anknüpfen konnte, ist sein Einfluss als hoch einzuschätzen, da er regelmäßig Sachbücher bei renommierten, konservativeren Verlagen wie zum Beispiel Bungei Shunjû oder Gentôsha veröffentlicht und seine Beiträge in Tageszeitungen und Zeitschriften abgedruckt werden.

Der dritte Kreis beinhaltet Forscher, die ihre Erkenntnisse auf ihre eigene Empirie stützen. Dazu zählen maßgeblich die Sozialpsychologen um Sakamoto Akira (*1963) von der Ochanomizu Frauen-Universität, die seit knapp zwei Jahrzehnten Wirkungsforschung in Form von Befragungen und Tests mit Kindern und Jugendlichen betreiben. Sakamoto selbst ist außerdem Kommissionsmitglied in Ministerien und Teil des Vorstands der Computer Entertainment Rating Organization (CERO).

Um eine Vergleichbarkeit zwischen den Äußerungen der Akteure zu ermöglichen, ist es notwendig, die Diskursbeiträge auf Unterschiede in der Verwendung von Grundbegriffen und Konzepten zu untersuchen. Deshalb ist die eindeutige Bestimmung der Wirkungsvorstellungen ein Schwerpunkt der Analyse.

Meist unterscheiden sich die Beiträge hinsichtlich des Detailgrades und Ausschnittes der Wirkungsannahmen. Während einige Akteure Problemfelder in allen Bereichen sozialen Lebens ausmachen und damit den Eindruck einer beabsichtigten Kulturkritik vermitteln, beschränken sich andere auf die konkrete Erforschung der Einflüsse von Gewaltszenen auf Aggressivität. Bei der Vorstellung von „Zielgruppen“ der Medienwirkung dagegen scheinen sich die Diskursakteure einig zu sein. Da der kindliche Charakter in seiner Entwicklung als besonders formbar gilt und der Anteil der Videospielkonsumenten in der Altersspanne zwischen drei und vierzehn Jahren mit 80 Prozent eindeutig am höchsten ist, gehen die Diskutanten von einer starken Beeinflussung von Kindern⁶ aus (vgl. Computer Entertainment Supplier's Association 2009: 160).

⁶ Im Sprachgebrauch der japanischen Forschung und Amtssprache wird der Begriff „Kinder“ (*kodomo*), anders als in Deutschland, verallgemeinernd für Kinder und Jugendliche (*seishōnen*) verwendet (vgl. Foljanty-Jost et al.

Beim Begriff „Videospiele“ herrscht im gewählten Diskursausschnitt wiederum größtenteils Einigkeit, was angesichts der Begriffsdiskussion allein in deutschen Diskursen nicht selbstverständlich ist.⁷ Im Japanischen umfasst der Begriff „Videospiele“ (*bideo-gêmu*) ähnlich wie im Englischen jede Art digitaler Spiele, ob auf PC, mobiler oder stationärer Spielkonsole. Aus diesem Grund wird auch in der vorliegenden Untersuchung primär der Begriff „Videospiele“ verwendet. In der Kernzeit des dargestellten Diskurses jedoch, zwischen 1996 und 2007, wird in gleicher Funktion das Hyponym „TV-Game“ (*terebi-gêmu*) verwendet (vgl. Fujimoto 2007: iv).⁸ Bezeichnete der Begriff ursprünglich Konsolenpiele, für die ein Fernseher als Bildquelle notwendig ist, verstehen ihn die Akteure weniger restriktiv und fassen auch Spiele für portable Konsolen unter dem Begriff zusammen.

Für eine Unterscheidung zwischen Heimkonsolen und tragbaren Spielgeräten werden die Termini „Videospiele für den Heimgebrauch“ (*kateiyô bideo-gêmu*) und „mobile Videospiele“ (*keitai bideo-gêmu*) verwendet. Zu den mobilen Spielkonsolen werden immer häufiger auch Mobiltelefone gezählt, da ihre Rechenleistung ältere Spielkonsolen überholt

2003: 11f.). Bei der Besprechung der Diskursbeiträge stellt die Verwendung der Begriffe einen Analysebestandteil dar.

⁷ Deutsche Autoren, vornehmlich Kommunikationswissenschaftler, sind sich weniger einig. Während beispielsweise Jeffrey Wimmer (2013) den definitorischen Ausweg in der Verallgemeinerung sucht („digitale Spiele“), rekurriert Daniela Schlütz in ihrer Dissertation (2002) mit dem Begriff „Bildschirmspiel“ auf die dominierende Darstellungsform. Christoph Klimmt (2006) orientiert sich dagegen am grundlegenden elektronischen Rechenprozess, der jeglicher Interaktion und Darstellungsform zugrunde liegt („Computerspiele“, 2006). Der Informatiker und Japanologe Ulrich Wattenberg benutzt trotz seiner Eingrenzung auf TV-Spiele ebenfalls ausnahmslos den Begriff „Computerspiele“, lässt dies aber unkommentiert (vgl. Wattenberg 1998: 369).

⁸ Fujimoto ist eine Ausnahme, er verwendet die Begriffe *dejitaru gêmu* (digital game) oder *gêmu* (game) und begründet als einziger seine Wahl.

hat und deren Spiele oft für Telefone neu aufgelegt werden, neben technisch aufwändigen Produktionen für Smartphones. Computerspiele im Sinne von PC-Spielen (*konpyûtâ-gêmu*) und Videospiele-Automaten (*âkêdo-gêmu*) in Spielhallen, Gamecentern oder Arcades sind jeweils eigene Kategorien, werden von den Diskutanten aber nicht aufgegriffen. Der dem Englischen entlehnte Begriff *gêmu* (von „game“) wird nicht zwangsläufig nur mit virtuellen Spielen assoziiert, sondern vermehrt synonym mit dem klassischen Spielbegriff *asobi* verwendet, also auch für traditionelle Bewegungs-, Jonglage- und Brettspiele (vgl. Fujimoto 2007: 1f.).⁹

Auf die Einleitung folgt eine Darstellung des Forschungsstands in den beiden Wissenschaftsdisziplinen, in deren Überschneidungsbereichen sich die Arbeit bewegt: In der Japanologie dominiert die Herangehensweise, gesellschaftliche Einflüsse auf Themen und ihre Darstellung in Videospielen herauszustellen, also vermeintlich die Gegenrichtung von Wirkungsforschung. Die Geschichte der Medienwirkungsdiskurse offenbart eine Perpetuierung bestimmter Wirkungsbefürchtungen auf die jüngsten Medien der jeweiligen Zeit. Daran schließt ein Überblick über die Hintergründe an, vor denen sich der Diskurs in Japan abspielt.

Die Frage, ob Videospiele in Japan überhaupt von besonderer Bedeutung sind, wird mit einem Blick auf Geschichte, beliebte Genres, verbreitete Inhalte und der Betrachtung des Videospielemarkts beantwortet. Um Aussagen der Akteure über die gegenwärtige Gesellschaft Japans beurteilen zu können, wird in den darauf folgenden Abschnitten der soziale Alltag von Kindern und Jugendlichen in Japan

⁹ Mit seiner Darstellung des historischen Wandels von Bedeutung und Verwendung des Begriffs *asobi* im Japanischen belegt Werner Schaumann, dass der japanische wie auch der deutsche Spielbegriff heute eine ähnliche semantische Bandbreite haben (vgl. Schaumann 1998: 159).

betrachtet, mit besonderem Fokus auf Phänomenen wie *ijime* (Mobbing),¹⁰ Schulverweigerung und deviantem Verhalten.

Der Hauptteil der vorliegenden Arbeit wird von einem Überblick über den Diskursrahmen eröffnet. Darunter fallen die Skizzierung der Diskursgeschichte in Japan seit der Veröffentlichung der ersten Heimvideospielkonsole und der Blick auf die institutionelle Beteiligung an der Debatte. Auf diesen einleitenden Teil folgt die Analyse des derzeitigen Diskurses anhand der Vorstellung ausgewählter Diskutanten wie Kayama Rika (*1960), Fujimoto Tôru (*1973), Kawashima Ryûta (*1959), Mori Akio (*1947), Okada Takashi (*1960) und Sakamoto Akira (*1963).

Im Schlussabschnitt wird eine zusammenfassende Bewertung der Diskursbeiträge im Hinblick auf die individuelle Motivation der Akteure, allgemeine Schwierigkeiten des Wirkungsdiskurses und die Eignung der Beiträge für die praktische Arbeit im Jugendmedienschutz vorgenommen sowie ein Ausblick auf mögliche Entwicklungen des Diskurses und weiterführende Fragestellungen gegeben.

¹⁰ Die japanische Polizeibehörde versteht *ijime* als wiederholten oder anhaltenden Druck in Form von physischen Angriffen, Drohungen, Belästigung, Ausschluss aus der Gruppe u. a. gegen eine oder mehrere Personen derselben Gruppe, wie zum Beispiel in der Schulklasse, im Sportverein oder in informelleren Gruppen. Strafrechtlich relevant wird *ijime* erst, wenn die Grenzen beispielsweise zu Körperverletzung oder Erpressung überschritten wurden; die Tat wird dann aber nicht mehr als *ijime* bezeichnet (vgl. Erbe 1994: 25f.). Etwa seit der Jahrtausendwende wird in der japanischen Wissenschaft eine weiter gefasste Definition verwendet, der der Aspekt der zeitlichen Dauer fehlt (vgl. Naito und Gielen 2005: 175f.).

8. Glossar

Andere-Leute-Effekt

Der Begriff „Third-Person-Effect“ wurde 1983 durch den Soziologen W. Phillips Davison geprägt und geht auf Beobachtungen bei Personenbefragungen zum Einfluss von persuasiver Kommunikation zurück. Die Befragten sprachen Kommunikation einen Effekt zu, jedoch nicht auf sich oder die Gesprächspartner, sondern vielmehr auf andere Leute, eine fiktive „dritte Person“. Die Theorie wurde auch innerhalb der Forschung zu Gewalt und Medien aufgegriffen.

Anime アニメ

Kurzwort für Animationsfilme aus Japan (von engl. *animation*, an den japanischen Lautbestand angeglichen *animê-shon*), darunter fallen Zeichentrick-, aber auch digital am Computer erstellte Filme.

Avatar

Videospielfiguren oder -Charaktere, deren Rolle Spieler übernehmen; wird auch für Stellvertreter-Bilder von Gesprächsteilnehmern in Internet-Chats oder -Foren verwendet.

Blut-Gehirn-Schranke

eine physische Barriere aus unterschiedlichen Typen von Zellen, die den Transport von Stoffen auf Molekülebene aus dem Blutkreislauf in das Gehirn reguliert, um die Neuronen vor Giften und Krankheitserregern sowie vor Konzentrationsänderungen der Neurotransmitter zu schützen (vgl. Pritzel et al. 2009: 37).

Borderline-Persönlichkeitsstörung

unterscheidet sich von anderen Formen von Persönlichkeitsstörungen wie Angst-, Zwangs- oder antisozialen Störungen vor allem durch unterschiedliche Symptome von Impulsivität, Instabilität in der Beziehungsgestaltung und Identitätsstörungen (vgl. Welge et al. 2006: 84). Als Ursache werden in der aktuellen Forschung mehrere Faktoren, möglicherweise genetische Veranlagung in Kombination mit psychosozialen Belastungsfaktoren wie sexuellem Missbrauch, angesehen (vgl. ebd.: 88f.).

Casual Games

Weniger ein Genre als eine Spielform, die sich durch eine niedrige Einstiegsschwelle aufgrund einfachster Spielmechanik auszeichnet und damit Personen anspricht, die weder Anspruch auf höchstmögliche Spieltiefe haben, noch viel Zeit oder Aufwand in das Erlernen von Steuerung und Spielprinzip investieren können oder möchten. Für die meisten Casual Games wird keine Konsole benötigt, sie werden über den Web-Browser im Internet oder auf dem Mobiltelefon gespielt. Die genannten Faktoren haben zur Entwicklung eines Massenmarktes beigetragen. Bekannte Vertreter sind *Solitaire* (Microsoft, 1990), *FarmVille* (Zynga, 2009) und *Candy Crush Saga* (King, 2012).

Content Holder

Die Partei, die bei einem Entwicklungsprozess eines Mediums die Hoheit über Inhalte hat, beispielsweise bei der Produktion von Filmen, Software oder Videospielen zu einem bestimmten Thema, gegenüber den oft beauftragten Designern, die den Umgang mit dem entsprechenden Medium beherrschen.

„Cool Japan“ クールジャパン

Der Slogan „Cool Japan“ wurde erstmals vom US-amerikanischen Journalisten Douglas McGray in seinem Artikel „Japan’s Gross National Cool“ im Jahr 2002 in der Zeitschrift *Foreign Policy* verwendet. Er weist darauf hin, dass Japan trotz politischer und wirtschaftlicher Schwierigkeiten auf (pop-)kultureller Ebene weltweit Einfluss ausübt. Nachdem der Begriff im Westen häufiger aufgegriffen worden war, nutzten ihn unter anderem das Ministerium für Wirtschaft, Handel und Industrie, Japans Außenhandelsorganisation JETRO oder der staatliche TV-Sender NHK als Titel offizieller Kampagnen zur Promotion eines Japanbilds als Weltmacht des Kulturellen und Kreativen (*soft power*, nach Joseph Nye) sowohl nach innen wie auch nach außen (vgl. Gebhardt 2012, *Yomitai!*, Beitrag C. Wagner: 196–197).

Cyber-Mobbing (*netto ijime*)

Mobbing, Rufschädigung oder Bedrohung mit digitalen Mitteln. Das umfasst Inhalte von Websites sowie Konflikte, die in Foren, Sozialen Medien oder auch in E-Mails und Textnachrichten ausgetragen werden. Maßgeblichen Einfluss hat unter anderem die Verlagerung der Kommunikation ins Digitale und die Möglichkeit, ohne besondere Programmierkenntnisse Netz-Inhalte zu erstellen, wie sie das sogenannte Web 2.0 mit sich gebracht hat. Im Japanischen wird die Bezeichnung *netto ijime* verwendet.

digital game-based learning

Die Bezeichnung steht für die Verknüpfung von Lernen und digitalem Spiel und wurde durch den Medienpädagogen und Ökonomen Marc Prensky in seiner gleichnamigen Publikation aus dem Jahr 2001 geprägt. Darin plädiert er für einen Methodentransfer weg vom traditionellen Lernen hin

zu einer Didaktik, die sich am problemlösungsorientierten Handeln in Videospiele orientiert. Er verspricht sich eine hohe Lernmotivation durch das Grundprinzip der unmittelbaren Belohnung im Spiel sowie dem Drang nach Entdeckung und Erfolgen.

digital native

Das Konzept wurde durch Marc Prensky in seinem Artikel „Digital Natives, Digital Immigrants“ aus dem Jahr 2001 geprägt und bezeichnet einen Teil der Dichotomie zwischen der gesellschaftlichen Generation der sogenannten „digitalen Ureinwohner“, die mit Technologien wie Computer, Smartphone oder Sozialen Medien aufwachsen und daher wie selbstverständlich mit ihnen umzugehen wissen, und den *digital immigrants*, digitalen Einwanderern, die erst nachträglich im Erwachsenenalter Zugang gefunden haben.

E-Learning

Kurzform für Electronic Learning, bezeichnet Lehr-/Lernprozesse mit Unterstützung durch elektronische oder digitale Medien oder Hilfsmittel. Beispiele sind Lern-Videos oder -Software, kooperatives Online-Lernen auf geteilten Plattformen oder im Internet übertragene Vorlesungen.

Entwickler-Studio

Studios oder Spiele-Entwickler übernehmen im Herstellungsprozess von Videospiele Gestaltung und Programmierung von Spielwelten, -figuren und -abläufen, im Gegensatz zu den Publishern, die in der Regel für die physische Herstellung der Datenträger sowie die Vermarktung verantwortlich sind.

Excitation-Transfer-Theory

In der Erregungstransfer-These geht man davon aus, dass noch nicht abgebaute Erregungszustände durch den Konsum von Medieninhalten ungeachtet der genauen Kategorie (wie etwa Gewalt, Horror, Erotik, Sport) emotionale Erregung in anderen Zusammenhängen auslösen oder verstärken können. Die Theorie geht auf den Psychologen Dolf Zillmann zurück (vgl. Kunczik u. Zipfel 2004a: 15).

First-Person-Shooter (Videospielgenre)

In First-Person- oder Ego-Shootern nimmt der Spieler das Geschehen aus der Sichtperspektive der Spielfigur wahr. Das in der Regel einzige Element, das von der Spielfigur sichtbar ist, ist eine Waffe und die Hand, die sie hält. Darüber hinaus sind am Bildschirmrand meist Werte wie verbleibende Munition oder Lebenskraft zu sehen. Bekannte Vertreter sind die Serien *Doom* (id Software, ab 1993) oder *Call of Duty* (Activision, ab 2003). Da die Spielfigur selbst nicht programmiert werden muss, existiert die Ego-Perspektive in Labyrinth-Spielen bereits seit den 1970er Jahren, beispielsweise in *Maze War* (1974).

Flow-Erlebnis

ein emotionaler Zustand des Verschmelzens zwischen Spieler und Spiel, in dem Handlung auf Handlung folgt und scheinbar kein weiteres bewusstes Agieren des Spielers nötig ist. Die gesamte Aufmerksamkeit ist auf das Spiel gerichtet. Voraussetzungen sind unter anderem ein Gleichgewicht zwischen eindeutigen Herausforderung und eindeutigen Handlungsmöglichkeiten und Fähigkeiten des Spielers sowie eine Minimierung von Zufallsfaktoren (vgl. Kunczik u. Zipfel 2004a: 196f.).

Free-to-play

Videospiele, die mit diesem Vermarktungsmodell angeboten werden, können von Spielern prinzipiell kostenlos gespielt werden, was die Einstiegshürde deutlich minimiert. Die Gegenfinanzierung kann über Werbung innerhalb des Spiels sowie über kostenpflichtige Zusatzinhalte wie Spiel-Level, kosmetische Ausstattung oder die Spielerfahrung vereinfachende Elemente funktionieren. Die Preise für einzelne Elemente liegen oft bei unter einem Euro und mögen damit verlockend gering erscheinen, die Summe dieser geringfügigen Käufe (Micro Transactions) machen das Modell dank niedriger Produktionskosten für Anbieter trotzdem lukrativ. Die meisten Casual Games werden als *free to play* bereitgestellt, wie zum Beispiel *Candy Crush* (King 2012) oder *Clash of Clans* (Supercell 2012). Aber auch Online-Spiele, die auf Vielspieler abgestimmt sind, können wie im Fall von *Star Wars: The Old Republic* (LucasArts 2011) als Free-to-play vermarktet werden.

Gameplay

Als Gameplay, im Deutschen meist als Spielmechanik bezeichnet, wird das System der Interaktion zwischen Spielern und dem Spiel verstanden, das je nach Definition unter anderem die spielimmanenten Abläufe, Herausforderungen und Ziele, die Narration und die Handlungsmöglichkeiten und Beschränkungen im Rahmen der physikalischen Regeln der jeweiligen Spielwelt einschließt.

General Aggression Model

Mit dem Wirkungsmodell will der Psychologe Craig A. Anderson (*1952) Grundideen unterschiedlicher existierender Wirkungstheorien integrieren und Einflussfaktoren und den Verlauf von aggressiven Prozessen deutlich machen. Er

geht davon aus, dass eine Gewalthandlung auf erlernten Abläufen und deren Aktivierung beruht. Wenn es zum Abrufen der Gewalthandlung kommt, liegen in der Regel Input-Variablen wie persönliche Wesenszüge und Schlüsselreize vor, die kognitiv, affektiv oder emotional verarbeitet werden und schließlich zu einer überlegten oder impulsiven Handlung führen (vgl. Kunczik u. Zipfel 2004a: 111ff.).

Habitualisierung (Wirkungsforschung)

Vertreter der Habitualisierung gehen von einer Desensibilisierung („Abstumpfung“) der Medienrezipienten gegenüber Reizen aus. Die Folge könnte ein Verlangen nach stärkeren Reizen sein, was am Beispiel Mediengewalt einen negativen Einfluss auf Empathiefähigkeit haben kann. Eine Desensibilisierung hieße hierbei ein Verlangen nach immer extremerer Gewalt sowie ein Verlust der Opfer-Perspektive. Damit ginge ein Grundverständnis einher, Gewalt sei normales Alltagsverhalten und geeignete Handlungsoption in Konflikten (vgl. Kunczik u. Zipfel 2004a: 13).

Handheld

tragbare Videospielkonsolen mit eingebautem Display und Bedienelementen. Nahezu alle großen Konsolenhersteller haben oder hatten eigene Handhelds auf dem Markt. Kontinuierlich am erfolgreichsten sind die Konsolen von Nintendo, angefangen mit dem GameBoy (1989) bis jüngst dem Nintendo 3DS (2011). Die zukünftige Entwicklung ist offen, da Smartphones dabei sind, sich als mobile Spielmedien zu etablieren.

hikikomori ひきこもり 引きこもり

eine Form des gesellschaftlichen Rückzugs in die eigene Wohnung, die oft mit einer Vertiefung in virtuelle Realitäten

oder Hobbies einhergeht. Der Begriff wurde im Jahr 1989 durch den Psychologen Saitô Tamaki geprägt, der in seiner Monographie *Shakaiteki hikikomori* (Sozialer Rückzug) das Phänomen mit einer nicht endenden Pubertät vergleicht. Mittlerweile sozialpolitisches Schlagwort, beschreibt es den Zustand von knapp 700.000 Personen in ganz Japan im Jahr 2009, größtenteils Männer (vgl. Naikakufu Seisaku Tôkatsukan 2010: 4).

ijime いじめ

japanischer Begriff für Mobbing oder Schikane, der als sozialpolitisches Schlagwort verwendet wird. Nach der Definition der japanischen Polizeibehörde ist *ijime* wiederholter oder anhaltender Druck in Form von physischen Angriffen, Drohungen, Belästigung, Ausschluss aus der Gruppe u. a. gegen eine oder mehrere Personen derselben Gruppe, wie zum Beispiel in der Schulklasse, im Sportverein oder in informelleren Gruppen (vgl. Erbe 1994: 25f.). *ijime* wird regelmäßig Thema öffentlicher Debatten, da in Abschiedsnachrichten nach Selbstmorden junger Menschen häufig die Flucht vor weiterer Demütigung genannt wird. Die Zahl der gemeldeten *ijime*-Fälle schwankt zwischen 21.000 (1993) und 198.000 (2012), vermutlich in Abhängigkeit von Begriffsdefinition, Erhebungsverfahren und Meldebereitschaft.

Immersion

Fachbegriff aus der Wirkungsforschung für das Eintauchen bzw. Versinken in virtuelle Realitäten, was eine emotionale, kognitive und handlungsmäßige Fokussierung auf die medial präsentierten Inhalte umfasst, und die Wahrnehmung des Spielers als Teil des Spielgeschehens im Zustand eines Flow-Erlebnisses beschreibt (vgl. Kunczik u. Zipfel 2010: 339f.).

iyashi 癒し

aus Japan stammendes Konzept „seelischer Heilung“, das das Bedürfnis von Teilen der Bevölkerung widerspiegelt, sich von den negativen Erscheinungen der urbanen Leistungsgesellschaft zu befreien. Der damit verbundene Wunsch, sich spirituell therapieren zu lassen, resultierte in einer Kommerzialisierung, die unter anderem ein eigenes Genre der Ratgeberliteratur hervorbrachte (vgl. Gebhardt 2003: 6).

juku 塾

umgangssprachliche Kurzform von *shingaku juku* (Schule für den Wechsel auf eine weiterführende Schule), einer Bezeichnung für private Vorbereitungsschulen (*yobikô*), die japanische Schüler neben der Regelschule zur Vorbereitung auf die Aufnahmeprüfungen an Universitäten besuchen.

Jump&Run

ein Videospielegenre, dessen Grundspielemente ursprünglich aus Springen und Laufen bestanden, um Hindernisse und Feinde zu überwinden und im Spiellevel fortzuschreiten. Hauptaugenmerk liegt dabei auf Geschicklichkeit, Präzision und Reaktion. Das wohl bekannteste Beispiel für das Genre ist die Serie *Super Mario* (Nintendo, ab 1985).

Katharsisthese

Anhänger dieser These sind der Meinung, dass dem Menschen von Geburt an aggressives Potenzial innewohnt, das durch den Konsum von Gewalt in Medien abgebaut werden könne. Diese Vorstellung ist bis auf Aristoteles zurückzuführen, vollzog im Laufe der Zeit jedoch unterschiedliche Anpassungen, im Zuge derer weitere Voraussetzungen für kathartische Effekte ergänzt wurden, wie beispielsweise intensives emotionales Miterleben der fiktionalen Gewalt,

etwa durch detaillierte Darstellung der Folgen für die Opfer. In den 1980er Jahren konstatierten selbst Vertreter der Theorie, dass Studien nur in Ausnahmefällen eine kathartische Wirkung belegen konnten (vgl. Kunczik u. Zipfel 2010: 141f.).

Konditionierungsthese

s. Reiz-Reaktions-Modell

Kultivierungsthese

Anhänger dieser These gehen von der Annahme aus, dass Medienkonsum die Wahrnehmung der Realität entsprechend der Medienerfahrung beeinflusst. Im Fall von Gewaltdarstellung beispielsweise zeige sich bei häufigem Konsum die Tendenz, das Vorkommen von Gewalt in der realen Welt als überdurchschnittlich hoch einzuschätzen (vgl. Kunczik u. Zipfel 2010: 76).

Lerntheorie

Die Vorstellung, dass Menschen sich Handlungsmuster aneignen, indem sie das Verhalten anderer beobachten, ist die zentrale These in der Theorie des Beobachtungslernens des Psychologen Albert Bandura (*1925). Dabei macht es keinen Unterschied, ob man realen Personen oder fiktionalen Charakteren folgt. Die Theorie besagt auch, dass anhand des Erlernens noch keine Aussage getroffen werden kann, ob die Handlungsmuster auch tatsächlich ausgeführt werden. Das hängt von Faktoren während des Lernprozesses ab, wie der Vergleichbarkeit der Situation und nicht zuletzt, welche Konsequenzen das Verhalten mit sich gebracht hat (vgl. Kunczik u. Zipfel 2006: 149).

Mobile Games

eine Kategorie von Videospielen, die aufgrund einfacher Spielmechanik und Darstellungsform besonders für die Benutzung auf tragbaren Geräten wie Smartphones und Tablets ausgelegt sind. Ein Teil der Casual Games kann dieser Gruppe zugeordnet werden.

Multiplayer

Mit der Verbreitung leistungsstarker Internetverbindungen ging der Trend einher, dass immer mehr Videospiele über Mehrspieler-Modi verfügen, mit Hilfe derer gemeinsam mit fremden oder bekannten Spielern kooperativ oder kompetitiv Spiele bestritten werden können.

NEET

Das Akronym aus „Not in Employment, Education or Training“ bezeichnet junge Erwachsene im Alter zwischen 15 und 34 Jahren, die sich weder in Ausbildung noch in einem festen Beschäftigungsverhältnis befinden. Je nachdem sind damit allein Arbeitsverweigerer gemeint (vgl. Siebert 2012: 229 sowie Haak und Haak 2006: 23) oder auch Personen, die gerade eine Arbeit suchen. Verheiratete, nicht arbeitende Frauen werden nicht dazu gezählt. Der Begriff stammt aus der britischen Wirtschaftspolitik der 1980er Jahre und wurde 2004 in Japan von Politik und Forschung erneut aufgegriffen, wobei das Phänomen von Jugendarbeitslosigkeit in Japan im internationalen Vergleich verhältnismäßig gering ausgeprägt ist. Die Personengruppe der NEETs hat meist einen weniger gebildeten und finanziell schwächeren Hintergrund (vgl. Rahman 2006: 221f.).

netto ijime ネットいじめ

s. Cyber-Mobbing

Opferidentifikation

Während gerade in Videospiele aufgrund der Interaktivität in erster Linie der Täterrolle hohes Identifikationspotenzial zugerechnet wird, gilt die Opferperspektive ebenfalls als eine der Inhaltsvariablen, die Einfluss auf mögliche Aggressivitätssteigerung haben kann. Beispielsweise belegen Forschungsergebnisse, dass die Darstellung der Konsequenzen von Gewalt für das Opfer eine simulierte Angst hervorrufe, die eine Kontrolle der Aggression bewirke (vgl. Kunczik u. Zipfel 2010: 335f.).

Pay-to-win

ein Vermarktungsmodell der Videospieleindustrie, in dem Videospiele zunächst kostenlos angeboten werden, allerdings so konzipiert sind, dass Spielerfolge durch kostenpflichtige Inhalte erleichtert werden oder leistungssteigernde Ergänzungen notwendig sind, um im kompetitiven Spiel mit anderen Spielern mithalten zu können.

Präfrontaler Cortex (PFC)

Diesem Teil des Großhirns, der sich frontal mittig hinter der Stirn befindet, wird eine wichtige Rolle bei der Bewertung von Gedächtnisinhalten und sensorischer Reize und vor allem die Verarbeitung höherer sozialer, psychischer und geistiger Leistungen zugeschrieben (vgl. Trepel 2008: 250f.). Da die Region bei rein motorischen Tätigkeiten wie dem Videospielekonsum wenig aktiv scheint, sehen Kritiker bei hoher Spieldauer die Gefahr eines Verlusts dieser Fähigkeiten und menschlichen Eigenschaften.

Problemgruppenansatz

Während die meisten Studien so ausgelegt sind, einen bevölkerungsrepräsentativen Querschnitt abzubilden, konzent-

riert sich die Forschung mit Problemgruppen auf Probanden, die bereits andere Risikofaktoren in Bezug auf Gewaltbereitschaft und das soziale Umfeld aufweisen. Der Hintergrund ist, dass Problemgruppen für allgemeine Studien schwerer erreichbar und damit unterrepräsentiert sind. Die Folge ist, dass größtenteils moderate Wirkungen beispielsweise von Mediengewalt sichtbar werden, wohingegen Zusammenhänge zwischen Medieninhalten und der Aggression von Rezipienten mit Violenzrisiko sowie weitere Einflussfaktoren verborgen bleiben (vgl. Kunczik u. Zipfel 2010: 30).

Publisher

Publisher übernehmen im Herstellungsprozess von Videospielen alle produktionstechnischen Aufgaben wie die Vervielfältigung der Spielmedien und der Verpackung sowie Vermarktung und Vertrieb. Große Publisher-Unternehmen wie Electronic Arts oder Ubisoft verfügen über eigene Entwickler-Studios.

Reiz-Reaktions-Modell / Stimulus-Response-Modell

Kern dieses Modells ist die Vorstellung, dass ein bestimmter Reiz (Stimulus) stets eine bestimmte Reaktion (Response) auslöst. Etwaige Einflussfaktoren werden dabei gänzlich ausgeklammert. Innerhalb der Medienwirkungsforschung gilt diese Vorstellung als überholt (vgl. Kunczik u. Zipfel 2004a: 14). In diesem Zusammenhang ist Konditionierung als gezieltes Trainieren gewünschter Reaktionen auf bestimmte Reize zu verstehen.

Reset-Funktion

In der Regel ermöglichen digitale Spiele den Spielern einen Neustart des Systems („Reset“), der ein Rücksetzen auf einen vergangenen gespeicherten Spielstand bewirkt. Auf

diesem Weg können Fehler und Entscheidungen ungeschehen gemacht werden. Vor allem in der frühen Erfolgsphase der Heimkonsolen der 1980er Jahre setzten Videospiegelger in Japan eine Gewöhnung an diese Handlungsoption mit dem Verlust eines natürlichen Verständnisses von unumkehrbaren Ereignissen in der realen Welt gleich.

Rollenspiel

Beim Genre der Roleplaying Games, kurz RPGs, begleiten und bestimmen die Spieler die Entwicklung einer Heldenfigur oder -gruppe im Verlauf epischer Abenteuer. In der Regel werden bestandene Aufgaben und Kämpfe mit Geld und sogenannten Erfahrungspunkten belohnt, mit Hilfe derer Gegenstände gekauft oder Fähigkeiten der Spielfiguren verbessert werden können.

Serious Games

Digitale Spiele, die mit der Intention entwickelt wurden, neben dem Spielwert einen Zusatznutzen im Sinne von Auseinandersetzung mit einer Thematik aus unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen zu besitzen. Funktionen können beispielsweise Wissensvermittlung (Lernspiele, Planspiele), Rehabilitation (Bewegungsspiele) oder Kommunikation (Konflikt-Simulationen) sein.

Skript-Theorie

Dieses Modell der Informationsverarbeitung geht auf den Medienwissenschaftler L. Rowell Huesmann zurück und greift Elemente der Lerntheorie auf. Die Theorie geht davon aus, dass Erfahrungen primärer (Erlebtes) und sekundärer Natur (Medienrezeption) im Gedächtnis in Form von Handlungsrouninen (Skripts) gespeichert werden und als Problemlösungsansätze aktiviert werden, wenn bestimmte

Schlüsselreize gegeben sind. Skripts enthalten Informationen zu typischen Ereignisabläufen, Verhaltensweisen und Konsequenzen von Handlungen und sind im Gedächtnis einfacher zugänglich, je häufiger sie erlebt, fantasiert oder nachgespielt werden. Ob Skripts letztlich ausgeführt werden, hängt davon ab, wie hoch die Erfolgsaussichten eingeschätzt werden und ob sie den Überzeugungen der Person entsprechen. Das Modell wurde bereits Ende der 1980er Jahre entwickelt und wird als Basis aktueller Wirkungsvorstellungen verwendet (vgl. Kunczik u. Zipfel 2004a: 107).

Spielmechanik
s. Gameplay

Stimulus-Response-Modell
s. Reiz-Reaktions-Modell

Suggestionsthese
Die Suggestionsthese baut auf einem Reiz-Reaktions-Schema auf, das besagt, dass der Konsum von Mediengewalt beim Rezipienten eine Nachahmung auslöse. Da Medienrezeption in der überwiegenden Mehrheit der Fälle nicht zu einer direkten oder indirekten Nachahmung führt, kann diese Theorie nicht als zugrundeliegender Mechanismus, sondern eher als nachträgliche Beschreibung einzelner Fälle verstanden werden. In diesen Fällen spielen Konstellationen einer Vielzahl individueller, sozialer und situativer Faktoren eine Rolle, die in dieser Theorie nicht berücksichtigt werden (vgl. Kunczik u. Zipfel 2010: 150).

Third-Person-Effect
s. Andere-Leute-Effekt

9. Namensindex

A

- Abt, Clark C. 108
Akao Kôichi 72, 92, 103
Anderson, Craig A. 32, 179, 271
Aoki Nobuto 86, 157
Aoyama Yûko 28
Aristoteles 30, 274

B

- Baba Akira 79, 116, 117, 146, 206
Bäcker, Wolfgang 6, 26, 27
Bandura, Albert 32, 275
Blumberg, Fran C. 33
Breuer, Johannes 42, 106
Bushwell, Nolan 38

D

- Davison, W. Phillips 65
Dillinger, Manuel 25
Drinck, Barbara 214–216

E

- Eron, Leonard 160

F

- Foljanty-Jost, Gesine 56ff.
Frasca, Gonzalo 122
Fujimoto Tôru 19, 21, 23, 76, 104–123, 205, 211, 218
Fujiwara Shin'ya 68, 69, 86
Fukaya Kazuko 69

Fukaya Masashi 18, 69
Fukushima Akira 152
Fumoto Akira 145, 148

G

Gage, Phineas 163
Galarneau, Lisa 118
Grassmuck, Volker 24
Grosser, Benedikt 26
Grossman, Dave 165

H

Habu Yoshiharu 147
Hare, Robert 175
Higinbotham, William 37
Hirabayashi Hisakazu 72, 93, 103
Huesmann, L. Rowell 33, 160, 179, 279

I

Ihori Nobuko 198
Inoue Izumi 69
Inoue Toshiki 55, 59
Ishiguro Takeo 88
Itô Hiromi 82
Itô Seikô 69
Izushi Hiro 28

K

Kasahara Toshihiko 84, 88
Kawabata Yûji 51, 53, 170
Kawashima Ryûta 19, 23, 74, 83, 111, 123–129, 146, 180,
187–189, 205–207, 218

Kayama Rika 5, 19, 24, 64, 72, 81–103, 132, 138, 153, 171,
176, 180, 195, 201, 204, 208, 211, 217
Kimura Fumika 180, 197
Kirriemuir, John 114
Klimmt, Christoph 21, 33, 37, 43, 106
Kohler, Chris 28
Krugman, Herbert 140, 141
Kunczik, Michael 14, 18, 31, 35, 36, 125, 126, 215
Kurosawa Kiyoshi 225
Kurozaki Kôichi 99
Kutner, Lawrence 54, 55, 96, 165

M

Matsuo Naohiro 216
McGonigal, Jane 105
McGray, Douglas 42, 268
Miyoshi Reiji 174
Mizushima Hiroko 164
Mori Akio 5, 19, 23, 47, 75, 79, 118, 128, 130–154,
160, 163, 172, 176–178, 184, 187–190, 198, 201, 202,
207–213, 218, 219, 222
Murata Mitsunori 87

N

Nakahara Yoshie 91, 100
Nakamura Fumio 24

O

Ogasawara Kei 153
Okada Takashi 19, 23, 51, 75, 86, 108, 145, 152–179, 201,
202, 208–212, 217
Okajima Futari 69
Olson, Cheryl 54, 55, 96, 165

P

Pfeiffer, Christian 208
Platon 30
Prensky, Marc 104, 105, 107

R

Rejeski, David 108
Roth, Martin 27

S

Saitô Jirô 65
Saitô Tamaki 66, 147, 189, 273
Sakamoto Akira 5, 14, 20, 23, 36, 48, 64, 73, 77, 78, 85, 91,
102, 146, 177, 179–204, 209, 210, 212, 217
Sasaki Teruyoshi 77
Sawyer, Ben 108
Schlütz, Daniela 21
Scholz-Cionca, Stanca 24
Shibuya Akiko 180
Shimoyama Ten 225
Sloan, Daniel 28
Suzuki Kôji 225

T

Taira Masato 149
Teraoka Atsushi 66, 103
Tokuyama Jun'ichi 69
Tsumoto Tadaharu 177

U

Uozumi Kinuyo 170

W

Watanabe Kazuya 80, 180

Wattenberg, Ulrich 21, 24

Wimmer, Jeffrey 21

Y

Yahiro Shigeki 18, 224

Yamashita Tsuneo 18, 24, 70, 91, 103, 224

Z

Ziesak, Jörg 28

Zillmann, Dolf 32, 33, 270

Zipfel, Astrid 14, 18, 31, 35, 36, 125, 126, 215

10. Sachindex

A

- Abenteuer- /Adventure-Spiele (Videospiegelgenre) 43
Abhängigkeit (Sucht) 36, 102, 162ff., 177, 187, 210, 218f.
Action-Spiel (Videospiegelgenre) 27, 42f., 113, 115, 168
ADHS (Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung);
jap. *chûi kekkan/tadôsei shôgai* 53, 97, 113, 140, 200, 209
Aggressivitätssteigerung 20, 29, 30, 73, 102, 160, 180, 186,
190ff., 209, 271, 274, 277
Akihabara *jiken* 153
Akzeptanz (von Videospiele) 120, 163, 203
Allmachtsmodell der Medien (Wirkungsforschung) 30, 139
Altersempfehlung 44, 79, 216
America's Army (Videospieletitel) 108
Amoklauf 5, 159, 162, 164
Andere-Leute-Effekt (Third-Person-Effect,
Wirkungsforschung) 183, 266
Angststörung 90, 95, 115, 140, 199, 267, 277
Anime (Japanische Animationsfilme) 24, 86, 144, 266
Anpassungsstörung 84, 154, 197, 217
Antriebslosigkeit 170
App (Smartphone-) 223, 226
Arcade s. Spielhalle
ARTS (Association of Retailers of TV Game Software) 78
asobi (Spiel) 22, 117
Asperger-Syndrom 51, 153, 170
Aufnahmeprüfungen (Prüfungshölle) 50, 274
Aufregungsmeldungen (*kôfunsei jôhô*) 158
AUM (Ômu Shinrikyô) 90, 224
Autismus 51, 52, 86, 101, 140, 176, 209
Avatar 171, 266

B

- Behaviorismus (Wirkungsforschung) 216
Belohnung (Gratifikation) 96, 125, 161, 184, 196, 269
Benesse Corporation 46, 47f.
Beschaffungskriminalität 168, 179
Bewältigungsstrategie 92
bildgebende Verfahren (Neuroimaging) 124, 125, 144, 218
Bildschirmgewalt 30, 55, 67, 86, 168, 215, 275
Bildungsdesigner 119
Bildungsmotivation 66
Bildungsnutzen 19, 89, 104, 107, 114
Biohazard (Videospieltitel) s. *Resident Evil*
BizLaunch (Videospieltitel) 112
Bizu taiken shirîzu – kigyôdô (Videospieltitel) 112
Black-Box (Wirkungsforschung) 216
Blut-Gehirn-Schranke 167, 266
Borderline-Persönlichkeitsstörung 169, 176, 267
Botenstoff 133, 143
Bubble-Economy s. Wirtschaftsblase
Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und
Jugend (BMFSFJ) 18, 31
bullying s. *ijime*
Burein monita EMS-2000 133
Burnout-Syndrom 50
Business-Simulation 111, 112

C

- Casual Games (Videospielmodus) 113, 267, 271, 276
Centerwall-Studie (Wirkungsforschung) 34
CERO (Computer Entertainment Rating
Organization) 20, 79f., 179, 185, 202
CESA (Computer Entertainment Supplier's
Association) 41f., 79, 117, 146f., 181, 201, 202

Charakterbildung 83, 94, 97, 117
Columbine-Vorfall 13, 156, 162, 175
Computerisierung 171
Computerspiel s. Videospiegel (Begriffsdefinition) 21, 22,
105
Content Holder 119, 267
„Cool Japan“ 42, 225, 268
crossmediale Vermarktung 42
Cyber-Mobbing (*netto ijime*) 56, 217, 223, 224, 268

D

Dance Dance Revolution (Videospieletitel) 5, 110, 113
Demenz 74, 146f.
Depression 13, 52, 154
Devianzstatistik 54ff., 59, 62, 157
Digital Contents Kyôkai 78
digital game-based learning 104, 105, 268
digital native 104, 269
„digitales Spiel“ 106
DiGRA (Digital Games Research Association) 78, 130, 181
Diskursfraktionen 18, 36, 180
Dokidoki hebi taiji (Videospieletitel) 112
Donkey Kong (Videospieletitel) 38
Dopamin 167, 168
Dorakue (Videospieletitel, *Dragon Quest*) 67, 70, 179
DoubleScreen (DS, Videospiegelkonsole) 39
Dr. Kawashimas Gehirnjogging (Nô o kitaeru otona no DS torêningu, Videospieletitel) 5, 19, 72, 75, 110, 121, 123ff.,
207, 219
Dragon Quest (Videospieletitel, jap. *Dorakue*) 67, 70, 100, 179
3D-Fernseher 220
Dwango (Videospiegelhersteller) 222

E

- Edo-Zeit 141, 142
EEG (Elektroenzephalogramm) 131, 133, 140
Ego-Shooter (Videospiegelgenre) 43, 44, 270
Eintauchen s. Immersion
Einüben (von Gewalt, Routinen) 138, 184, 196, 207
„Einzug des Hedonismus“ 56
E-Learning 162f., 269
Emotionslosigkeit 138
Empathieverlust 151, 154, 164, 167, 272
Eneshifu gēmu intabyūzu (Videospieltitel) 226
Entspannungszustand 128, 141, 148, 149
Entwickler-Studio 38, 40, 78, 225, 269, 278
Entwicklungsstörung (*hattatsu shōgai*) 13, 51f., 85, 88, 103, 113, 170
Epilepsie 70, 183, 186
Erwünschtheit (von Verhalten) 85, 102, 137, 192
Eskapismus 66, 91
Excitation-Transfer-Theory (Wirkungsforschung) 32, 270
„Express-Schulheimkehr“ (*tokkyū gekō*) 68

F

- Fallout 3* (Videospieltitel) 27
Fantasiewelt 89
Famirū Konpyūta (Famicom, Videospiegelkonsole) 38, 40, 47, 64ff., 83, 91, 95, 127, 159, 183
Feinmotorik 115
Filmindustrie 95
Final Fantasy (Videospieltitel) 96
Final Fantasy VII (Videospieltitel) 27
First-Person-Shooter (FPS, Videospiegelgenre) 43, 108, 221, 270
Flow-Erlebnis 136, 270, 273

Free-to-play (Videospielemodell) 271
Freund-Feind-Konzept (Wirkungsforschung) 138, 164, 170
„Fukushima“ 6, 27, 59, 82, 152, 224, 226
funktionelle Magnetresonanztomographie (fMRT) 74,
124, 144

G

Galaga (Videospieletitel) 112
GameBoy (Videospielkonsole) 39, 272
Gamecenter 22
Game-Design 25, 28, 122
Gameplay / Spielmechanik 38, 42, 111, 119, 147, 271, 276
Games for Health Project 110
Gehirnfeldpotenzial 147
Gehirnjogging s. *Dr. Kawashimas Gehirnjogging*
Gehirnverletzung 163
Gêmu no shohôsen 113
gêmu-nô s. „Spiele-Gehirn“
General Aggression Model (Wirkungsforschung) 32, 271
Gesellschaftskritik 17, 130f., 212
Gewalt, fiktionale / unrealistische 195, 274
Gewalt, häusliche 84, 90
„Gewalt, saubere“ 215
Gewaltakzeptanz 161
„Gewaltausbruch“ (*kireru*) 52, 138, 164
Gewaltdarstellung s. Bildschirmgewalt
Gewohnheitseffekt (Wirkungsforschung) 137, 147
Giftgas-Anschlag von Tôkyô 90, 224
Glücksgefühl 167
Go-/No-Go-Test 159
goraku (Vergnügung) 46, 117
Grand Theft Auto (Videospieletitel) 44, 166
Gratifikation s. Belohnung

H

- Habitualisierung (Wirkungsforschung) 184, 272
Haltungsschäden 72, 186
Handheld (tragbare Videospielekonsole) 39f., 49, 128, 220, 272
Handlungsoption 35, 136, 161, 164, 184, 272, 279
Handlungsroutinen 187, 279
Harry Potter (Videospieletitel) 114
Head-Mounted Display (Videospieleperipheriegerät) 221
„Heilung“ s. *iyashi*
Heimkonsole (Videospielekonsole) 21, 28, 38, 39, 49, 65, 220, 279
hikikomori s. Sozialverweigerer
Hirnaktivität 74, 125ff., 136, 140, 143ff., 163, 171, 187, 188, 207
Hirnwellen 75, 130ff., 140–160
Hiroshima 60
Horror (Spielgenre) 26, 146, 225, 270
Hyperaktivität s. ADHS

I

- ijime* (*bullying*, Mobbing, Schikane) 23, 48, 51ff., 62, 84, 155, 157, 169, 197, 223, 268, 273
ikikata (Lebensratgeber, Literaturgattung) 17, 81, 82, 98, 101, 150, 172, 178, 217, 274
Immersion (Begriff der Wirkungsforschung) 107, 119, 220, 273
„information ethics“ (Medienkompetenz) 116
Inhaltsvariable (Wirkungsforschung) 201, 216, 277
Interaktivität 21, 35, 41, 107, 138, 185, 195, 199, 220, 277
Internetdienste 45, 54
Internetforen 54, 56, 116, 156
IQ-Test 198
iyashi (seelische „Heilung“) 19, 72, 83, 98, 100, 200, 212, 274

J

- Japanologie / Japanforschung 14, 22, 24, 225
„Japans kultureller Geschmack“ 144
JETRO (Japanese External Trade Organization) 42, 268
Jitsuyô sôgaku ginô kentei (Videospieltitel) 111
jôhô moraru (Medienkompetenz) 116
Jugendfreigabe s. Rating
Jugendgewalt 13, 29, 52, 54f., 62, 77, 102, 133, 145, 151,
154, 164, 175, 180, 185, 190ff., 222
Jugendmedienschutz 15, 23, 77, 214, 217
juku (Vorbereitungsschule) 50, 125, 140, 274
Jump&Run (Videospielgenre) 127, 274

K

- Kabinettsbüro (Naikakufu) 53, 77
Katharsis (Wirkungsforschung) 30, 274
Kausalität, umgekehrte 55, 92, 103, 161, 168, 172, 187,
188, 195, 198, 201, 205
Kinderkultur 71
„Killerspiel-Debatte“ 5, 43
Klaustrophobie 115
Kôbe-Erdbeben 90
Kognition 15, 51, 125–127, 136–138, 159, 215, 272, 273
Kommunikationsfähigkeit 56, 96, 152, 171
Kommunikationsprobleme 88
Konditionierung (Wirkungsforschung) 163, 166, 278
Kontrollverlust 167
Konzentrationschwäche 113, 135
Kôseirôdôshô (Ministerium für Gesundheit, Arbeit und
Soziales) 76
Kriegssimulationen 71
Kriegsspiel (Videospielgenre) 71, 111, 114
Kriegstraumata 151

Kultivierungsthese (Wirkungsforschung) 140, 275
Kulturkritik 20, 178, 213
Kulturpessimismus 158, 213
Kurain no tsubo (Roman) 69, 225
Kurzzeitgedächtnis 125, 137

L

Laborstudie 34, 114, 209
Langzeitforschung 14, 34, 98, 157, 159, 175, 190, 210
Langzeitkonsum 70, 79, 148, 171, 186, 188, 191
Legend of Zelda (Videospieltitel) 26, 29
Leistungsdruck / Leistungserwartung 66, 208, 274
Lernbehinderung / Lernschwäche 113, 199
Lerneffekt (Wirkungsforschung) 33, 108, 114, 115, 139,
195, 205
Lern-Manga (Literaturgattung) 199
Lernspiel (Videospiegelgenre) 107, 112, 146, 199, 202, 279
Lerntheorie (Wirkungsforschung) 32, 275, 279
LINE (Instant Messaging-Software) 223

M

„Mail-Gehirn“ 152
Manga (Literaturgattung) 24, 42, 45, 86, 91, 120, 139, 144,
184, 201, 225
Massachusetts Institute of Technology (MIT) 37
Matsushita (Videospiegelhersteller) 39
media kyôiku („Medienerziehung“) 54
media literacy (Medienkompetenz) 54, 116, 202
Mediengewalt 5, 14, 18, 35, 67, 161, 166, 215, 216, 272,
278, 280
Medienkritik 29, 30, 69, 89, 152, 154, 178, 212
„Medienverwahrlosung“ 208
Medienwirkungsdiskurs 20, 22, 31, 182, 224

Merchandising 42
METI (Keizaisangyôshô; Ministerium für Wirtschaft,
Handel und Industrie) 76, 78
MEXT (Monbukagakushô; Ministerium für Bildung,
Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie) 77
Microsoft (Videospielehersteller) 40, 220, 267
Minamata-Vorfall 173, 174
Ministerium für Gesundheit, Arbeit und Soziales
(Kôseirôdôshô) 76
Ministerium für Innere Angelegenheiten und
Kommunikation (Sômushô) 46, 77
Mobbing s. *ijime*
„mobile Heimat“ 94
Mobile Games (*mobagê*; Videospielemodus) 222
Mobiltelefon 21, 45, 54, 104, 179, 181, 267
Monokausalität 79, 85, 89, 92
Multiplayer (Videospielemodus) 46, 276
Musikindustrie 41
Mutismus 100
Myst (Videospieletitel) 114

N

Nagasaki 60, 156
Naikakufu s. Kabinettsbüro
Namco (Videospielehersteller) 38, 112
narzisstische Persönlichkeitsstörung 153
„narzisstischer Individualismus“ 178
nation branding 42, 226
NEC (Videospielehersteller) 39
NEET (Not in Employment Education or Training) 159,
276
Net game-Gehirn (*netoge-nô*) 218
netto ijime s. Cyber-Mobbing

Neue Medien 30, 54
Neuroimaging s. bildgebende Verfahren
neuronale Desensibilisierung 167
New Age-Szene 98
Neyagawa-Studie (Wirkungsforschung) 170, 176
Nihon kanji nôryoku kentei (Videospieltitel) 111
Nintendo (Videospiegelhersteller) 19, 26, 28, 38–40, 49, 113,
120, 128–130, 208, 219, 230–232
Nintendo Entertainment System (NES,
Videospiegelkonsole) 38
Nô o kitaeru otona no DS torêningu s. Dr. Kawashimas
Gehirnjogging
Nô-raifu-kingu (Roman) 69, 225
Nutzertyp („Spiele-Gehirn“) 135, 207
Nutzungsmotivation 214

O

Oculus Rift (Videospiegelperipheriegerät) 221
Ômu Shinrikyô s. AUM (Neureligiöse Vereinigung)
Online-Dating 54, 77, 181
Online-Spiel (Videospiegelmodus) 45, 77, 146, 171, 218, 222,
271
Opferidentifikation / Opferperspektive 195, 277
Otogirisô (Film) 225
Ôtsu chû-2 ijime jisatsu jiken 59, 223

P

Pac-Man (Videospieltitel) 38, 115
Paducah-Vorfall 165
Pay-to-win (Videospiegelmodell) 277
Payne Fund Studies (Wirkungsforschung) 30
Phantasy Star Online (Videospieltitel) 45
Playstation (Videospiegelkonsole) 25, 39, 40, 45, 49, 159

Pokémon (Videospieltitel) 5
Pong (Videospieltitel) 38
Popkulturkritik 178
PR-Interessen 121
Präfrontaler Cortex (PFC) 74, 75, 125, 131, 133, 163, 187,
188, 206, 213, 277
„print men“ 141
Probandentests 34, 35, 74, 113–117, 133, 134, 141, 146,
149, 159, 176, 189, 190, 193, 200, 207, 209, 278
Problemgruppenansatz (Wirkungsforschung) 215, 277
Problemlösungsfähigkeiten 109, 196, 198, 269, 279
Project Zero (Videospieltitel) 26
prosoziales Verhalten 192
„Prüfungshölle“ (*shiken jigoku*) 50
Psychopathie 84, 155, 163, 175, 176
psychosoziale Lage Japans 154
Psychotherapie 66, 152
Pulse (Film) 225

R

Ragnarok Online (Videospieltitel) 45
Ratgeber (Literaturgattung) 17, 81, 82, 101, 150, 154, 172,
179, 181, 201, 217, 274
Rating (Altersempfehlung, Jugendfreigabe) 20, 44, 79, 80,
81, 182
Reaktionsfähigkeit 115, 127, 138, 146, 159, 198, 210
Realismus (Darstellung im Videospiel) 87, 193–196, 211
Reizüberflutung 140
Reflexionsfähigkeit 158, 159
„Rehabilitainment“ 112
Rehabilitationsspiel (Videospiegelgenre) 110, 112, 200, 279
Reiz-Reaktions-Modell / Stimulus-Response-Modell
(Wirkungsforschung) 87, 259, 280

Reizüberflutung 140
rekishi nôryoku kentei (Videospiegelgenre) 111
Re-Mission (Videospieletitel) 115
Reset-Funktion 278
Resident Evil / Biohazard (Videospieletitel) 26, 39
Ring (Roman) 225
Rip van Winkle-Studie (Wirkungsforschung) 160
Rockstar Studios (Videospiehersteller) 44
Rollenspiel / Role-Playing-Game, RPG
(Videospiegelgenre) 26, 27, 43, 67, 96, 99, 116, 279

S

Sakakibara *jiken* 13, 72, 73, 85, 156, 183
Sasebo *jiken* 156, 223
Schadensdiskurs 110, 118, 145, 184f., 193, 203, 206
Schikane s. *ijime*
Schizophrenie 85, 92
Schlafstörung 140
School Tycoon (Videospieletitel) 114
Schriftspracherwerb 199
Schulleistung 66, 71, 96, 99
Schulmord 13
Schulverweigerung (*futôkô*) 23, 52, 84, 157, 168, 197
Sega (Videospiehersteller) 39, 45
Selbstwertgefühl 170
Serious Games (Videospiegelgenre) 19, 75, 76, 104–119, 129,
205, 211, 218, 226, 279
Serious Games-Konzept 113
Serious Games-Weißbuch 78
Serotonin 143
Shônens A s. Sakakibara *jiken*
Silent Hill (Videospieletitel) 26
Simulation (Videospiegelgenre) 42, 43, 107–114, 199, 279

Skripts (Wirkungsforschung) 280
soft power 42, 225, 268
 Sômushô s. Ministerium für Innere Angelegenheiten und
 Kommunikation
 Sonderpädagogik 199
Sonic the Hedgehog (Videospieltitel) 113
 Sony (Videospieldhersteller) 39, 40, 45, 49, 78, 220
 Soundtrack-CD 42
 „sozialhygienische“ Funktion 30
 Sozialkompetenz 139
 sozialschädliches Verhalten 55
 Sozialphobie 52, 151, 162, 197, 198
 Sozialpsychologie 14, 20, 73, 146, 179f., 190, 227f.
 Sozialverweigerer (*hikikomori*) 52
Space Invaders (Videospieltitel) 38
Spacewar! (Videospieltitel) 37
 „Spiele-Gehirn“ (*gêmu-nô*) 19, 75, 79, 118, 135, 137, 138,
 140–154, 163, 176, 186ff., 210, 218
 Spieler-Community 139
 Spielhalle (Arcade) 22, 77
 Spielmechanik s. Gameplay
 Spieltherapie (*yûgi ryôhô*) 72, 83, 84, 94–100, 103, 199, 205
 Spielumgebung / Spielwelt 42, 66, 93, 94, 95, 107, 146,
 195, 199, 205, 208, 221, 269, 271
 Sportspiel (Videospieldgenre) 42, 43
 Storytelling 225
 Strafmündigkeit 60, 63
 Strategiespiel 42, 111, 114, 116
 Subkultur 82, 86
 Sucht s. Abhängigkeit
 Suggestionsthese (Wirkungsforschung) 166, 184, 208, 280
Super Mario (Videospieltitel) 5, 28, 113, 127, 275

T

- Tekken* (Videospieltitel) 112
- Tennis for Two* (Videospieltitel) 37
- „television men“ 141
- Third-Person-Effect s. Andere-Leute-Effekt
(Wirkungsforschung)
- Ticks 94
- Toledo-Studie (Wirkungsforschung) 161
- Trauma 70, 90, 115, 151
- Wirklichkeitsflucht 31

U

- Übergewicht 60, 69, 186, 220, 223
- umgekehrte Korrelation 70
- UNESCO 53, 161, 181
- Unterhaltungsindustrie 40, 120
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) 44, 79

V

- Vereinsamung 45, 221
- Vergangenheitsbewältigung 82
- Verhaltensauffälligkeiten 50, 52, 83, 96, 153, 159, 163,
169, 175, 196, 216
- Verhaltensgestörtheit 179, 186, 197, 209
- „Verlust von Menschlichkeit“ 69, 89, 137, 208
- Vermarktung 42, 81, 113, 129, 219, 269, 271, 277
- Verrohung 29, 35, 206
- Verwechslung von Realität und Fiktion 151, 184
- Videospieldauer 190, 191, 277
- Videospielgeschichte 24, 45, 72
- „Videospiel-Großmacht“ 122
- Videospielindustrie 14, 28, 72, 78, 103, 126, 181, 211, 219

Vielspieler 47, 66, 67, 69, 75, 76, 87, 91, 136, 151, 163, 169,
175, 176, 187, 189, 198, 207, 271
Virtual U (Videospieltitel) 108
visuelle Aufmerksamkeit (*shikakuteki chûi*) 198

W

Watashi no yume to ginkô (Videospieltitel) 112
Weltwissen 15
Werkzeug zum Lernen 19, 107, 110
Werther-Effekt (Wirkungsforschung) 156
Wii (Videospielkonsole) 28, 39, 120, 219, 220
Williams-Studie (Wirkungsforschung) 157
Wirtschaftsblase / Bubble-Economy 90, 155
Wirtschafts-Simulation 112
Wissenserwerb 116
Wissenssoziologische Diskursanalyse 15–17
World of Warcraft (Videospieltitel) 45

X

XBOX (Videospielkonsole) 40

Y

Yasukuni-Schrein 82

Z

Zerfall der Familie (*katei hôkai*) 224
Zoo Tycoon (Videospieltitel) 114
Z-Rating 44, 81, 166
Zerfall der Klassengemeinschaft (*gakkyû hôkai*) 157
Zwangsneurose / Zwangsstörung 84, 86, 94, 267