

VIRTUELL VERLIEBT

Manaka ist sechzehn Jahre alt und Schülerin. Für ihren Freund Saku Aruno hat sie immer Zeit, denn sie ist eine Figur aus dem Computerspiel „Love Plus“. Dabei geht es darum, das Herz eines Mädchens zu gewinnen. Saku Aruno hat dieses Ziel bereits erreicht. Trotzdem hat der Japaner für reale Freundinnen keine Zeit.

MANUSKRIFT ZUM VIDEO

SPRECHERIN:

Das ist Saku Aruno aus Osaka. Der 21-Jährige arbeitet in einem Supermarkt und singt in einer **J-Pop**-Band. Und das ist seine Freundin, Manaka, sechzehn Jahre alt. Sie sind ein Paar in der **Beziehungssimulation** „Love Plus“. Saku **schlüpft** hier **in die Rolle** eines Schülers. Die **virtuelle** Manaka hat er im Spiel kennengelernt.

SAKU ARUNO:

Im Spiel war ich damals gerade neu auf der Schule und habe beschlossen, beim Tennis-Team vorbeizuschauen. Dort habe ich Manaka das erste Mal gesehen. Sie war gerade bei der Gartenarbeit, und wir haben angefangen, uns zu unterhalten. So hat unsere Beziehung begonnen. Seitdem sind wir **uns** immer **nähergekommen**.

SPRECHERIN:

Saku Aruno verbringt täglich etwa drei Stunden mit seiner virtuellen Freundin. Sie ist immer dabei. Denn „Love Plus“ läuft auf dem mobilen Nintendo DS. Saku **hatte parallel** auch schon mal eine richtige **Beziehung**, aber nur für ein paar Monate. Jetzt **widmet er sich** ganz Manaka.

SAKU ARUNO:

Wie geht es dir?

MANAKA:

Gut! Wollen wir reden?

SAKU ARUNO:

Ja, nur wir beide. Was machen wir denn heute Abend?

MANAKA:

Ich möchte Eis essen gehen.

SAKU ARUNO:

Ja, das wird witzig.

SPRECHERIN:

Die eingebaute **Spracherkennung** reagiert auf **Schlüsselbegriffe**. Die Software wählt aus einem **Pool** von Antworten eine passende aus. **Tief greifende** Kommunikation ist das nicht. Experten sehen das Spiel dennoch als **Meilenstein** in der Geschichte der **Videogames**, etwa der **Anthropologe** und Netzkultur-Experte Masaki Ishitani.

MASAKI ISHITANI (Anthropologe):

Bei allen Spielen zuvor gab es immer eine Trennung zwischen Realität und Virtualität. Aber wenn man „Love Plus“ spielt, dann beginnen sich das wirkliche Leben und das Spiel zu vermischen. So etwas hat es vorher in der Welt der Videogames noch nicht gegeben.

SPRECHERIN:

Auch nicht bei anderen **Dating-Sims** wie „Summer Sessions“ und „My Candy Love“. Sie sind zwar unterhaltsam, aber weniger komplex. Eine Beziehung – zumindest **in Ansätzen** – **glaubhaft** zu simulieren, gelingt kaum. „Love Plus“ wirkt **überzeugender**. Etwa 300.000 Mal wurde es verkauft. Die Dating-Sim richtet sich vorwiegend an männliche User. Drei weibliche Charaktere stehen als **Partner** zur Verfügung. Die steuert der Computer. Das Ziel: die Partnerin **erobern** und die Beziehung **am Laufen halten**. Ein Ende gibt es nicht. Dass sich dabei ein emotionales Verhältnis entwickeln kann, **ist nicht ausgeschlossen** – zumindest bei besonders aktiven Usern wie Saku Aruno.

MANAKA:

Dass ich jetzt **rot werde**, ist deine Schuld.

SAKU ARUNO:

Für mich ist das Entscheidende an einer Beziehung, dass ich dem Partner vertrauen kann. Und bei Manaka ist das so. Sie wird mich niemals **hintergehen**. Darum **ziehe** ich sie auch einer echten Partnerin **vor**.

SPRECHER:

In Japan **sind skurrile Trends an der Tagesordnung**. Dennoch: „Love Plus“ **ist umstritten**. Studien **belegen** das sinkende Interesse der Japaner an realen Partnerschaften. Das Land hat die niedrigste Geburten**rate** weltweit. Einen Zusammenhang zu „Love Plus“ sehen Experten aber nicht.

MASAKI ISHITANI:

Bei „Love Plus“ geht es nun mal darum, Mädchen zu daten. Und einige User verlieben sich dabei vielleicht tatsächlich ein wenig. **Im Endeffekt** sind sie aber nicht in die virtuellen Partner verliebt, sondern einfach total **von dem Spiel gefesselt**.

SPRECHERIN:

Ob er Manaka oder dem Spiel **verfallen** ist: **Darüber** macht **sich** Saku Aruno keine **Gedanken**. Er **stellt** seine Beziehung nicht **in Frage** und genießt die virtuelle **Zweisamkeit**.

Video-Thema

Begleitmaterialien

SAKU ARUNO:

Ich denke nicht viel über die Zukunft nach. Im Moment bin ich glücklich mit Manaka. Ich hoffe, dass das immer so bleibt.

SPRECHERIN:

Das weiß man bei der Liebe nie – im virtuellen, wie im realen Leben.

SPRECHER:

SHIFT meint: Irgendwie unheimlich!

GLOSSAR

J-Pop (m., aus dem Japanischen) – die Popsongs mit japanischen Texten

Beziehung, -en (f.) – das Liebesverhältnis zu einem Mann oder einer Frau

Simulation, -en (f.) – hier: ein Computerspiel, das die Realität nachbildet (Abkürzung: Sim)

in die Rolle von jemandem schlüpfen – so tun, als sei man jemand; sich so verhalten wie jemand

virtuell – nicht echt; nicht in Wirklichkeit; hier auch: im Internet oder in einem Videospiel (Substantiv: die Virtualität)

sich näher|kommen – hier: sich ineinander verlieben

eine Beziehung haben – einen Freund/eine Freundin haben; ein Liebesverhältnis haben

parallel – hier: gleichzeitig

sich etwas/jemandem widmen – viel Zeit mit jemandem/etwas verbringen; sich sehr intensiv mit etwas/jemandem beschäftigen

Spracherkennung (f., nur Singular) – ein System z. B. in einem Computer, das Sprache erkennt und darauf reagiert

Schlüsselbegriff, -e (m.) – hier: das Wort, das eine bestimmte Reaktion hervorruft

Pool, -s (m., aus dem Englischen) – hier: die große Menge von etwas

tief greifend – tief; bedeutungsvoll

Meilenstein, -e (m.) – etwas sehr Wichtiges (z. B. eine Erfindung) für eine Entwicklung

Videogame, -s (n., aus dem Englischen) – das Videospiel; das Computerspiel

Anthropologe, -n/Anthropologin, -nen – hier: jemand, der sich wissenschaftlich mit dem Menschen und seiner Kultur beschäftigt

Dating (n., aus dem Englischen) – die Verabredung mit jemandem, in den man verliebt ist oder den man gerne besser kennenlernen möchte

in Ansätzen – ein bisschen; ansatzweise

glaubhaft – so, dass man glaubt, dass etwas wahr ist

überzeugend – → glaubhaft; so, dass man sich sicher über etwas ist; hier auch: realistisch

Partner, -/Partnerin, -nen – hier: jemand, mit dem man eine → Beziehung hat

jemanden erobern – jemanden in sich verliebt machen

am Laufen halten – erreichen, dass etwas nicht zu Ende geht

ausgeschlossen sein – nicht möglich sein

rot werden – z. B. in einer peinlichen Situation ein rotes Gesicht bekommen

jemanden hintergehen – jemanden betrügen; etwas ohne das Wissen einer anderen Person machen und ihr damit schaden

jemanden einer anderen Person vor|ziehen – jemanden statt einer anderen Person wählen

skurril – seltsam; komisch

an der Tagesordnung sein – umgangssprachlich für: normal sein; alltäglich sein

belegen – hier: beweisen; zeigen

Rate, -n (f.) – der Anteil

im Endeffekt – letztlich

von etwas gefesselt sein – sehr von etwas fasziniert sein

etwas/jemandem verfallen sein – sich von etwas/jemandem nicht lösen können, auch wenn man es will

sich Gedanken über etwas machen – über etwas nachdenken

etwas in Frage stellen – an etwas zweifeln

Zweisamkeit (f., nur Singular) – die Zeit, die man mit einer geliebten Person alleine verbringt

*Autoren: Alexander Dluzak/Stephanie Schmaus
Redaktion: Raphaela Häuser*