
Themenheft Nr. 50: Medien, Spiel und Bildung. Herausforderungen
bildungswissenschaftlicher Reflexions- und Handlungsfelder
Festschrift für Johannes Fromme, herausgegeben von Florian Kiefer,
Ralf Biermann und Steffi Rehfeld

Parasoziale Interaktionen in Dating-Simulationen

Inszenierung von Intimität in Otome-Games

Steffi Rehfeld¹

¹ Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

Zusammenfassung

Unter Otome-Games werden Dating-Simulationen verstanden, die es den Spielerinnen und Spielern ermöglichen, eine Liebesgeschichte mit einer fiktiven Figur zu erleben. Auf der Annahme basierend, dass diese Spiele potenziell die Illusion einer sozialen Wechselbeziehung vermitteln, möchte der Beitrag den Gegenstand mit Hilfe des Begriffs «parasoziale Interaktion» (beruhend auf Horton und Wohl 1956) rahmen. Es wird der Frage nachgegangen, wie Otome-Games ihre Protagonist:innen inszenieren und damit womöglich parasoziale Interaktionen offerieren können. Dabei soll insbesondere die Struktur der Spiele mit Hilfe der neoformalistischen Computerspielanalyse (vgl. Fromme und Könitz 2014) in den Blick genommen werden. Innerhalb des interaktiven Mediums manifestieren sich vor allem die Option, die Adressat:innen direkt mit dem Namen anzusprechen und somit in das Spielgeschehen zu involvieren. Auch die stets präsente Inszenierung der medialen Charaktere (bspw. stetiger Augenkontakt, vermögen mediale Kommunikation in Form von Chats und Anrufen zu simulieren) bietet neue Möglichkeiten der parasozialen Interaktion. Trotz dieser Optionen bleibt die Interaktion limitiert und einseitig, da die Figuren nicht auf die Belange der Nutzer:innen eingehen können.



Parasocial Interactions in Dating-Simulations. Staging of Intimacy in Otome-Games

Abstract

Otome games are dating simulations that enable players to experience a love story with a fictional character. Based on the assumption that the games potentially convey the illusion of a social interrelationship, the article would like to deepen the understanding of the subject with the help of the term parasocial interaction (based on Horton and Wohl 1956). The question of how otome games can stage their characters and thus potentially offer parasocial interactions will be investigated. In particular, the structure of the games will be examined with the help of the neo-formalist computer game analysis (see Fromme and Könitz 2014). Above all, the interactive medium manifests itself in the options of addressing the players directly by name and thus involving them in the game. The constantly showing of the main characters (e.g. constant eye contact, able to simulate media communication in the form of chats and calls) also offers new possibilities for parasocial interactions. Despite these options, the interaction remains limited and one-sided, as the characters cannot respond to the needs of the users.

1. Einleitung

«Now, you can live your life with characters you love.»¹ Dies ist der Werbeslogan der japanischen Firma Gatebox, die ein gleichnamiges Heim-Hologramm-System entworfen hat, welches es ermöglicht, einen Charakter im Anime-/Mangastil im Gerät zu projizieren. Die Gatebox wird vom Hersteller selbst als «character summoning device»² betitelt und soll Konsument:innen ein Leben mit der Figur ermöglichen. Der vorinstallierte Charakter Hikari Azuma, ein junges Mädchen mit einem blauen Pferdeschwanz, ist in der Lage, auf Smalltalk zu antworten, Grussroutinen zu den entsprechenden Tageszeiten abzuspielen und Tätigkeiten (Bücher lesen) zu simulieren, und steht über den japanischen Messenger LINE mit

1 <https://www.gatebox.ai/en/> [Stand 01.08.2021].

2 ebd.

Nutzenden in Kontakt. Anders als andere virtuelle Assistenten ist sie daher nicht nur auf helfende, unterhaltende Funktionen limitiert, sondern soll eine Begleiterin darstellen, zu der man sukzessiv eine Beziehung aufbaut. Die Art der Beziehung kann variieren und in Extremfällen sogar zur Hochzeit führen: So ‹heiratete› der 35-jährige Japaner Akihiko Kondo im Dezember 2009 seine *Gatebox*-Figur (Galbraith 2011). Natürlich ist dies nur ein Extrembeispiel, welches nicht den Status quo der Relation von Menschen und neuen Medien darstellt. Nichtsdestotrotz stellt sich die Frage, ob tatsächlich soziale Interaktionen zwischen einem technischen System und einem Individuum möglich sind.

Die Relevanz dieser Frage wird verstärkt, wenn wir uns den Gaming-Bereich ansehen. So stellt Johannes Fromme (2017, 72)³ fest:

«Computerspiele dringen, wie andere Medienphänomene, als Teil der Kultur- und Unterhaltungsindustrie zunächst in die Alltagswelt ein und verändern Formen und Formate der Kommunikation, der Unterhaltung und der sozialen Interaktion.»

Dieser Vorgang ist als eine Art Wechselwirkung zu verstehen, denn auch Computerspiele werden von Strukturen der sozialen Interaktion durchdrungen und schaffen dadurch neue Phänomene: Verstärkt in Japan, aber langsam auch hierzulande, erlangen beispielsweise Dating-Simulationen an Popularität, in denen parasoziale Interaktionen im Mittelpunkt stehen. In diesen Simulationen schlüpft der:die Spieler:in in die Rolle einer Hauptfigur und erlebt eine Liebesgeschichte, deren Verlauf Spieler:in mit predeterminierten Antwortvorschlägen in gewisser Weise steuern kann. Das Ziel ist beispielsweise das Erreichen eines romantischen Endes (Hochzeit, Beziehung) mit einer Hauptfigur des (meist) anderen Geschlechtes. Tatsächlich zeigen Studien bereits, dass diese Art von Spielen eine gewisse Intimität zu den Spielern und Spielerinnen erzeugen kann (Taylor 2018, 9). Obwohl ein Charakter fiktional ist, können Aspekte der Interaktion real sein und sogar Orientierungspotenziale beinhalten. Sie eröffnen Räume, die Orientierung im Sinne erster Liebeserfahrungen oder die Auseinandersetzung mit eigenen Gefühlen ermöglichen (Wegener 2008). Auf Basis

3 Hiermit möchte ich Johannes Fromme dafür danken, dass er immer ein offenes Ohr für meine Forschungsthemen hatte und mir stets Inspirationen zur Bearbeitung dieser Bereiche offerierte.

der Überlegungen von Horton und Wohl (1956) sollen diese Prozesse als parasoziale Interaktionen verstanden werden, da es ihnen an Reziprozität fehlt. Als Orientierungsrahmen für die Analyse von Dating-Simulationen dient der Beitrag zur Konkretisierung der Grundstruktur parasozialer Interaktionen nach Hartmann, Schramm und Klimmt (2004). Es soll die Frage geklärt werden, wie diese Simulationen (speziell das Subgenre *Otome-Games*) mediale Figuren inszenieren, um Raum für parasoziale Interaktionen anzubieten.

Um das Feld einzugrenzen und ein aktuelles Phänomen auszuwählen, fokussiere ich dabei auf die Unterkategorie von Simulationen, die sogenannten *Otome-Games* (jp. 乙女ゲーム, dt. Spiele für junge Frauen/Mädchen), und werde diese zunächst beschreiben. Anschliessend wird dieses Genre im Kontext des parasozialen Interaktionsmodells betrachtet. Auf Basis einer neoformalistischen Computerspielanalyse (Fromme und Könitz 2014) mobiler *Otome-Games* werden Beispiele von Inszenierungen aufgezeigt, die die Spielenden parasozial involvieren können.

2. Otome-Games – interaktive Liebesgeschichten

Wenn wir uns auf eine mentale Reise nach Japan begeben, lächeln uns von Werbetafeln japanische Idole entgegen, die uns ihre Zuneigung bezeugen. In der nächsten Seitenstrasse kann ein Host-Club⁴ stehen, in dem wir uns aus einem Menü voller Portraitbilder eine:n Gesprächspartner:in für den Abend aussuchen können, die/der uns irgendwann die Illusion verkauft, sie/er habe sich in uns verliebt. Soziale und vor allem romantische Beziehungen sind Aspekte des Menschseins, welche auf verschiedene Weise bearbeitet werden können. Auch die Beziehung zwischen Technik und Mensch steht gerade in Zeiten der Digitalisierung immer mehr im Fokus der Wissenschaft. Aus diesem Grund möchte sich der Beitrag den virtuellen Geschichten über Liebesbeziehungen widmen, die seit Jahren ein fester Bestandteil des japanischen Spielmarktes sind (Metropolis 2009). Dating-Simulationen sind folglich in Japan üblich, während sie in Amerika und Europa noch ein neues und teilweise unbekanntes Phänomen darstellen

4 Es gibt auch Clubs, in denen vorrangig Männer die Gesellschaft von Frauen suchen (Hostess Clubs oder jp. kyabakura).

(Taylor 2018, 10). Aufgrund der einfachen Programmierung dieser Spiele und der Öffnung App-Anbietender und Internet-Vertriebsplattformen wie *Steam*, *Nintendo Shop* besteht jedoch die Möglichkeit, gerade für kleinere Firmen, ihre digitalen Spiele nun auch hierzulande zu verkaufen. Auf *Steam* findet man mittlerweile über 900 Dating-Simulationstitel, die nach unterschiedlichen Genres, Zielgruppen und Inhalten sortierbar sind. *Otome-Games* bilden eine dieser Unterkategorien. Sie ähneln im Grundaufbau einer *Visual Novel*, da sie eine festgelegte Geschichte via Textbox und teilweise per Audioausgabe erzählen. In Schlüsselszenen vermögen die Spielenden Einfluss auf die Handlung zu nehmen und können damit versuchen, verschiedene Enden zu erreichen. Die graphische Umsetzung der Spiele besteht in den meisten Fällen aus einem statischen Hintergrund und minimal animierte Anime-/Mangafiguren, die ab Hüfte aufwärts zu sehen sind. Die Dialogszenen der männlichen Figuren werden in den meisten Fällen entweder vollständig synchronisiert (dies ist besonders bei Vollpreisspielen der Fall) oder teilweise, indem der Text nicht komplett vorgelesen wird, sondern eher kurze Äußerungen («Mhm», ein Lachen, «Was?») zu hören sind. Es kommt nicht selten vor, dass hochrangige und sehr beliebte Synchronsprecher:innen für diese Rollen engagiert und für Werbezwecke eingesetzt werden.

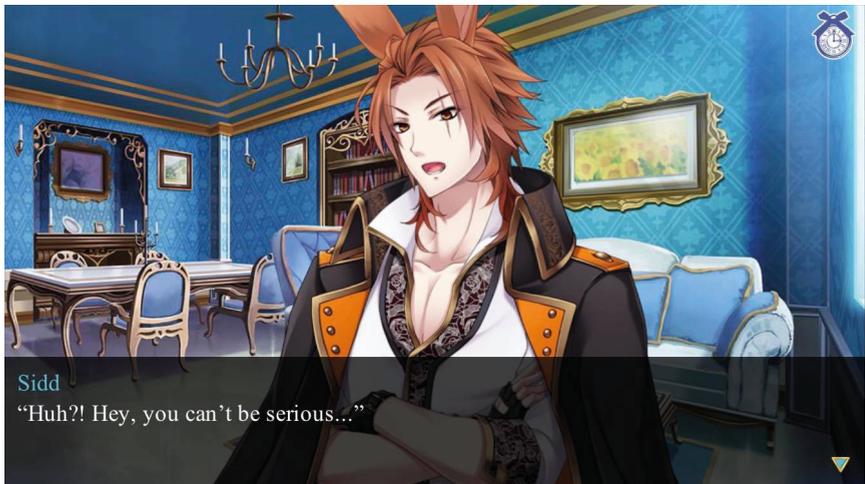


Abb. 1: Typischer Aufbau eines Otome-Games: Unten befindet sich die Textbox, der Hintergrund ist statisch und mittig befindet sich die Illustration des

Charakters (Spiel: Lost Alice 2016: NTT Solmare Corporation [Dev./Publ.], iPhone [mobil]).

Eines der ersten *Otome-Spiele* war das 1994 von Koei veröffentlichte *Angelique*, welches ausschliesslich von weiblichen Produzentinnen realisiert wurde (Kim 2009, 170). Als federführend galt Keiko Erikawa, eine der Mitbegründer:innen und von Koei, die in diesem Werk ihr Wunschprojekt sah, welches explizit Frauen ansprechen sollte. Gestaltungstechnisch orientierte sich ihr Team am Stil der *Shoujo-Mangas* (dt.: junge Mädchen-Mangas), die starke, selbstständige Heldinnen im Zentrum ihrer Geschichten inszenieren. Auch in aktuellen Titeln ist der Einfluss von aktuellen Manga- und Animetiteln zu sehen: Die Augen sitzen tiefer im Gesicht, das Lineart ist feiner geworden und die Schatten härter. Das *Angelique*-Produktionsteam *Ruby Party*⁵ etablierte sich über die nächsten Jahre langsam auf dem Computerspielmarkt und schuf mit weiteren Titeln die Sparte *Neo Romance*. Ab 2002 verfestigte sich *Otome-Game* als Oberbegriff für diese Art von digitalen Medien (Koide und Obana 2018, 69). Bereits im Jahr 2011 wuchs der Markt für solche Spiele auf 14 Milliarden Yen (circa 100 Millionen Euro) an (ebd.).

Der Erfolg spiegelte sich auch in der zunehmenden Produktion von Fanartikeln wider, wie Anstecknadeln, Plüschtieren oder Cosplay-Kleidung. Beliebt sind bis heute auch Soundtracks oder CDs mit den Stimmen der Synchronsprecher:innen, die entweder noch einmal das ganze Spiel als Hörbuch vertonen oder neue Geschichten aus dem gleichen Universum erzählen und somit die Welt des Originalspiels narrativ erweitern. Die Wissenschaftler:innen Koide und Obana stellten 2018 in einer Untersuchung von *Otome-Fans* fest, dass sich durch den Konsum von Charakterartikeln ein Gefühl der Nähe einstellt (ebd., 72).

Neben kommerziellen Angeboten organisieren sich Fans in Gemeinschaften und tragen mit Fanaktivitäten wie Zeichnungen und Fan Fictions dazu bei, dass um *Otome-Games* oftmals transmediale Welten entstehen. Tosca und Klastrup (2019, 396), die eine Befragung zu Transmedia Story Worlds am Beispiel von Romantikspielen durchführten, sehen gerade die Gemeinschaft als Motivation für die Spieler und Spielerinnen, sich weiterhin mit den Titeln zu beschäftigen. Auf Webseiten tauschen sie sich über

5 «Ruby» steht hierbei für die Königin der Juwelen und auch für Leidenschaft und wahre Liebe, berichtete die Direktorin Mei Erikawa. (<https://www.koeitecno.co.jp/recruit/graduate/2017/member/vol-20/> [Stand 06.09.2021])

ihre Erfahrungen und Lieblingscharaktere aus und stellen auf Blogs Lösungswege sowie Strategien für andere Fans zur Verfügung, um ihnen den Weg zu ihrem Lieblingsprotagonist:innen zu erleichtern. Die gemeinschaftliche Realität bricht also mit der verbreiteten These, dass Dating-Simulationen primär von Ausgeschlossenen konsumiert werden (Taylor 2018, 1). Gleichzeitig wird hier ein weiteres Attribut der Spiele sichtbar: die wiederholte Spielbarkeit. *Otome-Games* sind durch Mechaniken wie Optionen zum Zwischenspeichern und überspringbare Inhalte dafür ausgelegt, mehrfach gespielt zu werden und verschiedene Wege (Routen) mit den gleichen oder anderen Charakteren auszuprobieren.

«The dating sims genre is also characterized by a certain degree of neuroticism, as players usually try to get all the possible <romance routes> in one single game through successive replays.» (Tosca und Klastруп 2019, 398)

Der Fokus liegt demnach nicht primär auf der Simulation von Gefühlen zu einem Charakter, sondern auf dem Organisieren von Beziehungen (Grace 2017, 2). Die Inszenierung der Geschichte und besonders der Charaktere zeigt allerdings, dass die Spielenden nicht nur als Leser und Leserinnen der Werke wahrgenommen werden, sondern auch als soziale Interaktionspartner:innen. Im folgenden Abschnitt soll diese spezielle Form der Interaktion vom Individuum und Medium konkreter erläutert werden.

3. Parasoziale Interaktion in Medien

In den 1950er Jahren erweckten mediale Persönlichkeiten in den klassischen Massenmedien (Radio, Fernsehen) das Interesse der beiden Soziologen Donald Horton und Richard Wohl. Diese beobachteten, dass die Zuschauer:innen die Quizmaster:innen oder Moderator:innen der Zeit nicht nur rezipierten, sondern mit ihnen in gewisser Weise interagierten:

«In television, especially, the image which is presented makes available nuances of appearance and gesture to which ordinary social perception is attentive and to which interaction is cued.» (Horton und Wohl 1956, 215)

Durch Nahaufnahmen der Moderator:innen, die direkt in die Linse der Kamera schauten und die Zuschauenden adressierten, wurde eine soziale Nähe suggeriert, die de facto nicht vorhanden war. Nichtsdestotrotz bestand auf der Seite der Rezipierenden die Möglichkeit zur Reaktion: Sie rieten bei Quizsendungen mit, lachten über Witze der Medienpersonen oder empfanden Wut über deren Handlungsweisen. Diese Reaktion, die auch heute noch zu beobachten ist, muss sich nicht in Gestik oder Mimik der verbalen Äußerungen manifestieren, sondern kann auch in der Fantasie geschehen (Horton und Strauss 1957, 579). Diesbezüglich halten Horton und Wohl (1956, 215) fest:

«The more the performer seems to adjust his performance to the supposed response of the audience, the more the audience tends to make the response anticipated. This simulacrum of conversational give and take may be called *para-social interaction*.» [Hervorhebung im Original]

Diese Art der Interaktion kann der realweltlichen sehr ähnlich sein, weist aber auch eine Reihe von speziellen Merkmalen auf. Die Zuschauenden können das Programm wechseln, einer anderen medialen Figur zuhören oder den Fernseher ausschalten und sich somit der sozialen Interaktion entziehen, es bestehen demnach *keine Verpflichtungen* in der Beziehung zwischen Rezipient:innen und Medienpersönlichkeit (ebd.). Horton und Wohl (ebd.) betonen jedoch, dass sie nur aus den Angeboten wählen können und nicht selbst eine Beziehung zu einer medialen Person initiieren können.

Man erkennt an diesen Beobachtungen bereits ein weiteres Merkmal: Die parasoziale Beziehung ist *einseitig* (Horton und Wohl 1956; Hartmann 2016). Während sich die Zuschauenden persönlich angesprochen fühlen und auch durch mehrmaliges, längeres Rezipieren ihr ‹Gegenüber› immer besser kennenlernen, kann die mediale Person, die als *Persona* bezeichnet wird, keine Individuen hinter den Bildschirmen wahrnehmen (Horton und Strauss 1957, 579). Trotz dieser Einseitigkeit und der Mannigfaltigkeit an Personae vermag der Zuschauende ähnliche «kognitive und emotionale Prozesse» (Hartmann, Schramm, und Klimmt 2004, 26) verzeichnen, wie bei einer Interaktion mit realweltlichen Personen.

«The relationships built up, and the understandings that sustain them, seem no different in kind from those characteristic of normal social life; and the symbolic processes mediating them are likewise the same, though their operations are modified somewhat by the special conditions of television broadcasting.» (Horton und Strauss 1957, 587)

Darauf aufbauend kann eine parasoziale Beziehung existieren, die einer Freundschaft oder sogar Liebesbeziehung ähneln könnte (Hartmann 2016, 80). Es wäre demnach plausibel, auch einseitige, romantische Beziehungen, wie sie in den *Otome-Games* potenziell möglich sind, mit dem Modell von Horton und Wohl zu beschreiben. Zur Konkretisierung und Strukturierung der Ausführungen und um aktuelle Tendenzen aufzunehmen, entwarfen Hartmann, Schramm und Klimmt (2004) das prozessuale Parasoziale Interaktionsmodell (PSI-Modell). Je nach Intensität könne man die parasozialen Prozesse in *Low-Level-PSI* und *High-Level-PSI* unterscheiden. Da in meiner Analyse keine Rezeptionsanalyse vorliegt und somit nicht das Mass an parasozialer Interaktion oder ihre Qualität gemessen wird, werde ich folgend nicht explizit auf diese Skala eingehen. Interessant für die hier vorliegende Betrachtung ist die Strukturierung des Modells in drei Teilprozesse: der «perzeptiv-kognitive, affektive und konative» (ebd., 25 f.). Es ist zu bemerken, dass sich diese Prozesse vordergründig mit Hilfe von Rezeptionsforschung untersuchen lassen. Gerade aber der erste Teilprozess beinhaltet Strukturen, die eine Formanalyse essenziell erscheinen lassen. Diese soll als Orientierungsrahmen für die spätere Untersuchung dienen.

Den Prozessen vorgeschaltet ist ein Identifikationsprozess, der die Persona als potenziell soziales Individuum wahrnimmt und unbewusste «Selektions- und Bewertungsschritte» (ebd., 27) enthält. Wir erkennen beispielsweise, dass es eine Persona ist und nehmen ihre äusseren Merkmale wie Alter, Geschlecht und körperliche Verfasstheit wahr. Anschliessend erfolgt eine Bewertung, basierend auf sozialen Kategorien und Schemata, die die weiteren Handlungsweisen des Zuschauenden massgeblich bestimmt (ebd., 28). Man könnte sich beispielsweise der Medienperson entziehen oder ihr weiter zuhören. Eine der ersten und auch wichtigsten wahrgenommenen Eigenschaften ist die Attraktivität des Charakters, welche sich in

Äusserlichkeiten oder Handlungsweisen zeigen kann (ebd.). Zudem stellt Hartmann (2016, 78) auf Basis von Horton und Wohl (1956) fest, dass die Persona einen alltäglichen und konstanten Charakter besitzt. Es wäre daher interessant zu untersuchen, wie potenzielle Heiratskandidat:innen in *Otome-Games* dargestellt werden. Attraktivität und Alltäglichkeit scheinen zwar ausschlaggebend zu sein, sind aber keine konstanten Bewertungskriterien, da sich die Ansichten der Rezipierenden ändern können:

«Vor allem in Phasen der Unsicherheit, die mit der Suche nach Orientierung verbunden sind, aber auch mit dem Wunsch, Probehandeln in quasi-realen Rollen zu versuchen, sind parasoziale Beziehungen attraktiv» (Wegner 2008, 295).

Nach der ersten, meist unbewussten Identifikation der Medienfigur können parasoziale Interaktionsprozesse stattfinden.

Die *perzeptiv-kognitiven PSI-Prozesse* verweisen auf «Aspekte der Wahrnehmung, des Denkens, Bewertens, Erinnerens usw. im Zusammenhang mit einer Person» (Hartmann, Schramm, und Klimmt 2004, 30). Sie treten während der parasozialen Interaktion auf und sind divers. Dazu zählt beispielsweise die «personabezogene Aufmerksamkeitsallokation» (ebd.). Individuen werden demnach auf die Persona aufmerksam, bevorzugen diese im Vergleich zu anderen Personae und empfinden den Drang, mehr über sie zu erfahren. Wenn wir uns mediale Strukturen diesbezüglich anschauen, könnte man fragen: Wie wird eine Persona in Kontrast zu anderen Protagonist:innen dargestellt? Welche Informationen über die Persona lassen sich wie erfahren? In einem weiteren Prozess, angelehnt an Keppler (1996), kommt es zu einer «Rekonstruktion bzw. das Bemühen um das Verständnis der Lage der Persona, ihrer Ziele, Gedanken, Wünsche, Handlungen und Aussagen» (Hartmann, Schramm, und Klimmt 2004, 31 Hervorhebung im Original). Auf Ebene der Inszenierung könnte man überlegen, wie diese Elemente dargestellt und kommuniziert werden. Diese Informationen verdichten sich über die Zeit zu einem gemeinsamen und umfangreichen geteilten Wissen über die Persona. In einem weiteren Schritt entwickelt sich daraus eine, im Anschein geteilte, Geschichte. Interessant ist, wie und ob es möglich ist, eine gemeinsame Geschichte zu inszenieren. Weitere Vorgänge, die sich jedoch schwieriger in der Inszenierung finden

lassen, wären die «Bewertungen der Persona und ihrer Handlungen» (ebd., 33; Hervorhebung im Original) hinsichtlich normativer und moralischer Aspekte sowie die Bedeutung der Persona für das Selbstbild der Spielenden.

Darauffolgend beschreibt der *affektive Teilprozess* von PSI die «emotionalen Reaktionen» (ebd., 34). Dabei muss nicht zwingend die Persona selbst mit einem emotionalen Potenzial aufgeladen sein, sondern auch der umgebende Kontext kann dieses offerieren (vgl. ebd.). Emotionalität führt zu einer hohen Involvierung der Zuschauenden, sodass die Medialität der Persona kaum noch eine Rolle spielt und auch die Distanz nicht wahrgenommen wird (vgl. ebd.). Emotionale Momente können sich in einer Steigerung von Spannung manifestieren, so dass bei einer Analyse von Medien ein Fokus daraufgelegt werden könnte.

Der *konative Teilprozess* von PSI bezeichnet beispielsweise visuelle Reaktionen der Zuschauenden auf das Gesehene. Da parasoziale Interaktionen nicht zwangsläufig nur positive Beziehungen zu einer Persona bezeichnen (ebd., 30), können diese Reaktionen von Freudenschreien bis hin zu wütenden Bemerkungen ein breites Spektrum bilden. Diese Verhaltensweisen können nicht direkt aus den Formeigenschaften gelesen werden.

Die Theorie um parasoziale Beziehungen stellt auch in der Medienpädagogik kein Novum dar. Wegener (2008, 295) identifiziert zwei Forschungsrichtungen bezüglich dieser Thematik: Zum einen existieren Theoriewerke, deren Ziel es ist, das bestehende Konzept zu erweitern oder zu modifizieren. Dabei wird vor allem die Differenzierung zwischen parasozialer Beziehung und Interaktion in den Blick genommen. Auf der anderen Seite existieren empirische Arbeiten, die beispielsweise Einsamkeit und parasoziale Interaktionen miteinander verbinden (bspw. Rubin, Perse, und Powell 1985). Obwohl die Theorie ihre ursprünglichen Ideen auf das Medium Fernsehen bezog, existieren mittlerweile auch Arbeiten zu Computerspielen, beispielsweise in der Beziehung zwischen Avataren und Spielenden (vgl. Hartmann, Klimmt, und Vorderer 2001). Bislang werden bei der Betrachtung der Interaktionen zwar teilweise Strukturen genannt (beispielsweise durch direkten Blick in die Kamera), doch fehlt es an einer spezifischen Betrachtung dieser Formelemente. Der Beitrag setzt an dieser Stelle an.

4. Computerspiele und Nähe

Warum sollte man nun parasoziale Interaktionen speziell in Computerspielen betrachten und inwieweit findet eine Strukturanalyse Anschluss an die originären Überlegungen? Das Konzept der parasozialen Beziehungen wurde vor über 60 Jahren in Betrachtung von den damals neuen Massenmedien wie Radio und Fernsehen entworfen. Seitdem wurde in den Kommunikationswissenschaften vor allem Rezeptionsforschung zu dem Thema betrieben und mit den Erkenntnissen das Modell erweitert, neu interpretiert und präzisiert, aber es existieren, wie Hartmann, Schramm und Klimmt (2004, 25) feststellen, «Verwässerungen». Beispielsweise zählen ursprünglich fiktionale Figuren, wie Filmheld:innen, nicht zu den Personae, da sie eher mit anderen Charakteren interagieren als Zuschauende zu adressieren. Ausserdem werden parasoziale Interaktion und parasoziale Beziehung oftmals gleichgesetzt. Mittlerweile existieren neue Medien, wie digitale Spiele, die bislang kaum in diesem Zusammenhang betrachtet wurden.

Die Medienpädagogen Johannes Fromme und Christopher Könitz (2014) gehen davon aus, dass «Computerspiele ein Teil unserer Kultur (im Sinne von Alltags-, Freizeit-, Jugend- oder Populärkultur) geworden sind». (ebd., 236). Somit sind auch mediale Figuren in Computerspielen ein fester Teil unseres Alltags. In diesem Kontext können beispielsweise Avatare potenziell als Projektionsfläche oder Interaktionsstellvertreter:in für die Spielenden dienen. In Dating-Simulationsspielen übernimmt das Individuum eine Rolle in der inszenierten Kommunikation, da es direkt adressiert wird. Man möchte meinen, es käme zu einer sozialen Interaktion, da sich Computerspiele als ein interaktives Medium verstehen und somit eine reziproke Beziehung suggerieren. Allerdings sind die Interaktionsmöglichkeiten der Charaktere limitiert, sodass diese sich nicht individuell auf das Gegenüber einstellen können, sondern vorprogrammierten Pfaden folgen. Den Spielcharakteren können keine eigenen Fragen gestellt werden, sie spulen bestimmte Antwortmöglichkeiten ab, die eine soziale Interaktion simulieren sollen. Die Gesprächsoptionen und die Charaktere selbst sind jedoch von Menschen für Menschen illustriert und programmiert worden. Sie können daher als eine Art abstrakte Darstellung menschlicher Handlungsweisen interpretiert werden. Fromme und Unger (2012) sehen

ebenfalls die Möglichkeit der Einschreibung menschlicher Artefakte in Spielen: «If and when digital games are a part of popular culture, then cultural meanings and knowledge get inscribed into this medium.» Dieses Wissen kann auch soziale Interaktionsformen enthalten. Hartmann, Klimmt und Vorderer (2001, 353) verweisen mit ihrer Betrachtung von Avataren in eine ähnliche Richtung. Sie sehen die Spielfiguren als «virtuelle Akteure» an, die «als getreue Abbilder echter Menschen» gestaltet wurden. Da sich in der Struktur von digitalen Spielen Unterschiede zum Film/Fernsehen finden lassen (beispielsweise in den Interaktionsformen und der Abbildung des Menschen), ist es interessant zu untersuchen, wie parasoziale Interaktionen und Personae inszeniert werden.

Die Überlegung zur Analyse der Struktur des jeweiligen Mediums liegt nicht weit von der eigentlichen Grundidee des PSI-Modells entfernt. Bereits Horton und Wohl (1956) sprechen von Nahaufnahmen sowie Acting und sehen die mediale Inszenierung der Persona als wichtigen Punkt für die potenzielle Entstehung von parasozialen Interaktionen an. Auch Hartmann, Schramm und Klimmt (2004, 37) halten fest:

«Welche Faktoren die Form der PSI bestimmen, ist an dieser Stelle nicht zu beantworten. Zu vermuten ist eine hochkomplexe Wechselwirkung aus Medienangebots-, situativen und Persönlichkeitsfaktoren.»

Medienangebotsfaktoren können in diesem Kontext als die mediale Form interpretiert werden, da die Charaktergestaltung, die Art der Adressierung und die Positionierung der Persona im Bild darunter gefasst werden können (ebd., 43).

Analog zu den Grundgedanken der Medienbildung geht der Beitrag ferner davon aus, dass den Medien Potenziale innewohnen, die nicht nur in ihrem Inhalt thematisiert werden, sondern auch vorrangig in ihren strukturellen Elementen (bei Spielfilmen zum Beispiel: Farbe, Ton, Kameraeinstellungen etc.) zum Ausdruck kommen (Jörissen und Marotzki 2009, 41). Als Grundlage für eine Betrachtung der Inszenierung dient die neoformalistische Computerspielanalyse nach Johannes Fromme und Christopher Könitz (2014). Um der Komplexität des Mediums gerecht zu werden, verbinden die Autoren die neoformalistische Filmanalyse nach Bordwell und

Thompson (2012) und die Erweiterung des Modells auf Animationsfilme von Maureen Furniss (2014) mit dem Bildinterpretationsmodell sowie bildungstheoretischen Überlegungen nach Jörissen und Marotzki (2009) und eigenen Überlegungen zum Medium Computerspiel. Grob werden bei dem Analysemodell zuerst die Formeigenschaften (beispielsweise Narration, Objekte im Spiel, Avatare) dargestellt, ihre Inszenierung beschrieben sowie anschliessend interpretiert und ihre «mediale Realisierung in der ludischen Dimension» (Fromme und Könitz 2014, 268) betrachtet. Zur besseren Übersicht finden sich in der folgenden Analyse bereits die Erkenntnisse, welche zur Übersichtlichkeit in Kategorien beschrieben werden. Diese Kategorien basieren auf den Beobachtungen zu parasozialen Beziehungen nach Horton und Wohl (1956), also auf der direkten Adressierung und dem PSI-Modell nach Hartmann et al. (2004), welches die Interaktionsschritte beschreibt, auf dessen Basis Ableitungen zur Inszenierung getätigt wurden. Zur Darstellung der Erkenntnisse eignen sich die Kategorien Objektidentifizierung, Inszenierung von Differenz, Konstruktion von Personae, Inszenierung einer geteilten Geschichte und Adressierung von Spielenden. Als Grundlage der Betrachtung dienten zehn *Otome-Games* im Anime-/Mangastil, die für den PC oder für das Smartphone verfügbar sind.

5. «I want to share all of our future together» – Otome-Games als Analysegegenstand

In diesem Kapitel soll herausgearbeitet werden, wie *Otome-Games* gestaltet sind, um Raum für parasoziale Interaktionsprozesse zu schaffen.

5.1 **Objektidentifizierung: Die Inszenierung von Computerspielcharakteren als Personae**

In den vorgestellten PSI-Prozessen steht die Identifizierung einer Figur als potenziell soziale Entität im Vordergrund. Das heisst, dass sie sich vom Hintergrund unterscheiden muss (Hartmann, Schramm, und Klimmt 2004, 27). Die Charaktere in den untersuchten *Otome-Games* sind im Manga-/Animestil gezeichnet, weisen menschliche Körperstrukturen⁶ auf und heben sich durch Aussenlinien von ihrer Umgebung ab. Essenziell zur Wahrnehmung ist auch ihre Präsenz im Bild. Die Figuren sind jeweils zentral im Bildausschnitt zu sehen, meist von der Hüfte aufwärts. Um menschliche Emotionen wie Erröten, Lachen oder Wut genauer zu zeigen, werden die Bildausschnitte zu einer Grossaufnahme herangezogen. Ihre Gestaltung unterscheidet sich je nach Thema des Spieles. *Ikemen Sengoku Otome Game* (2015) versetzt die Spielenden als Zeitreisende in das Japan der *Sengoku-Periode* (1467–1615), wo sie berühmte japanische Feldherren wie *Nobunaga Oda* kennen lernen, die auf historischen Vorbildern beruhen. Dementsprechend finden sich je nach Rang der Figur differenzierende, historisch-angehauchte Kleidung, wie Kimono oder Kriegsgewänder in hellen Farben. *Lost Alice* (2016) interpretiert die Geschichte von *Alice im Wunderland* neu, daher haben einige Charaktere Katzenohren oder Hüte und Anzüge mit Kartensymbolen. Trotz fremdartiger Elemente wie die genannten tierischen Ohren erkennt man die Charaktere unter anderen also durch ihre menschliche Kleidung. Einige *Otome-Games*, wie *Piofore: Fated Memories* (2020), besitzen ein animiertes Intro, welches die Figuren auch in Bewegung zeigt und sprechen lässt (meist japanische Synchronisation mit englischen Untertiteln), wodurch sie bereits «lebendig» erscheinen.

6 Dies ist nicht immer der Fall. *Hatoful Boyfriend* (2011) stellt beispielsweise Vögel mit menschlichen Charaktereigenschaften als potenzielle Heiratskandidaten vor und bedient sich einer anthropomorphen Inszenierung.



Abb. 2: Die Figuren sind zwar gezeichnet, zeigen aber menschliche Erscheinung (Spiel: Lost Alice (2016). NTT Solmare Corporation (Dev./Publ.). iPhone (mobil)).

Falls die Charaktere also anhand der menschenähnlichen Zeichnungen, der Kleidung sowie Sprache als soziale Entitäten erkannt wurden, erfolgt die «Eindrucksbildung» (Hartmann, Schramm, und Klimmt 2004, 28). Unterstützend wirkt in diesem Kontext die basale Idee des Spiels. Wenn diese den Spielenden bereits bekannt ist, vermag die Einordnung der Figuren in Bezug zu ihrer Rolle erleichtert sein. Bleiben wir im Wunderland bei Lost Alice (2016): Die Figur Sidd ist mit orange-braunem Haar ausgestattet, aus dem braune Hasenohren ragen. Da der Titel und die Inszenierung auf die Nähe zu Lewis Carrolls Werk aus dem Jahr 1865 schliessen lassen, ist er als die Figur des Märzhasen zu erkennen und zum weissen Kaninchen zu kontrastieren. Der Märzhase steht in besonders enger Verbindung mit dem Hutmacher und ist ein wenig verrückt.

Generell greifen die Spiele oft auf bekannte, populäre Erzählungen oder historische Ereignisse zurück. Somit wird ein gemeinsamer Erfahrungsraum geschaffen, der das Zurückgreifen auf Wissensbestände ermöglicht und somit eine Art Vertrautheit erzeugen kann.

Zur Eindrucksbildung gehört auch das Wahrnehmen der Attraktivität von medialen Persönlichkeiten (Hartmann, Schramm, und Klimmt 2004, 28). Anhand der Strukturen ist es schwierig, auf Attraktivität zu

schliessen. Festzuhalten ist, dass die inszenierten Männer volles Haar haben sowie jung, faltenfrei, schlank und durchschnittlich muskulös gezeichnet sind. Eine körperliche Versehrtheit ist nicht immer garantiert, so trägt Ace Spade aus dem Spiel *Lost Alice* (2016) eine Augenklappe. Bei der Betrachtung der kantigen Gesichter fallen die Augen besonders auf, die in Kontrast zu den Lippen und der Nase detailliert gestaltet sind. Sie weisen eine Helligkeit auf, die durch Lichtreflexe untermalt ist. Zusammen mit Muskelpartien, die sich unter ihren Hemden abzeichnen, ist die Darstellung an männliche Schönheitsideale angelehnt. Ihre längeren Haare und langen Wimpern verleihen ihnen eine Erscheinung, die in den westlichen Räumen wahrscheinlich als androgyn gewertet wird. In Japan hingegen stellt dies ein alltägliches Schönheitsideal für Männer dar. Weitergehende Informationen, die zur Meinungsbildung genutzt werden können, bietet die Charakterauswahl (s. Abb. 2). Diese ist in den meisten Fällen der Geschichte vorgeschaltet und verpflichtend. Eine typische Charakterauswahl besteht aus einer Art Visitenkarte, auf der die Hobbys, Vorlieben, Abneigungen und auch ein paar Zitate der Figur vermerkt sind. Der Märzhase aus der Abbildung 2 scheint demnach zu sagen: «I want to share all of our future together.» Bei den «Nachrichten» sticht vor allem die Benutzung der Pronomen wie «our/us» und «you» hervor, die eine direkte Adressierung des Spielenden ausdrückt. PC-Spiele wie *Amnesia™: Memories* (2013) oder *Piofore: Fated Memories* (2020) betten diese Entscheidung diegetisch ein. In einem längeren Prolog treffen die Spielenden auf verschiedene Figuren und wählen in einem Gespräch mit ihnen unterschiedliche Antwortoptionen aus. Je nach Antwort wird die Route mit einem bestimmten Charakter gestartet.

5.2 Inszenierung von Differenz

In einem weiteren Schritt soll nun analysiert werden, wie die Personae inszeniert werden, um sie als Figur mit Charaktereigenschaften wahrzunehmen. Bei der Betrachtung der Spiele fällt schnell auf, dass zwar in allen Spielen ähnliche Archetypen existieren, diese sich jedoch innerhalb eines Spieles kaum oder gar nicht überschneiden. Es gibt unter anderem den mysteriösen, wortkargen Mann, den fröhlichen, sorglosen, jungen

Charakter, den tollpatschigen oder leicht dümmlichen Typ, den Lehrer, den Nerd und den Schönling. Diese Arten von abstrakten, gar reduzierten Persönlichkeitstypen etablierten sich über die Jahre in Anime- und Mangaserien. Sie ermöglichen die schnelle, schematische Einordnung einer Figur bezüglich ihrer Eigenschaften. Unterstützt werden diese Archetypen in ihrer besonderen Darstellung: Gerade jüngere Personae besitzen runde (kindliche) Gesichter, grosse, helle Augen, meist blonde/gelbe Haare, eine helle/hohe Stimme und tragen helle Kleidung. Hier wird bereits die Bedeutung der *Farbe* deutlich. Jede Figur verfügt über ihr eigenes Farbschema (Haare, Augen, Kleidung), welches die Differenzierung vereinfacht und sie zusätzlich in ihrem Agieren charakterisiert (vgl. Koide und Obana 2018). Rot steht beispielsweise für aktive und dynamische Persönlichkeitstypen und Blau eher für ruhige Figuren. Weiterhin ist die *Sprachweise* teilweise ein Unterscheidungsmerkmal. Trotz westlicher Lokalisierung verfügen japanische/koreanische *Otome-Games* über eine Originalvertonung und englische Texte. Auch ohne Sprachkenntnisse sind Unterschiede in der Sprache leicht zu erkennen: Je nach Archetyp verändert sich die Höhe, Sprachmelodie, Lautstärke sowie der Dialekt der Stimme. In der *Namensgebung* orientieren sich die Spiele nicht an den Ausgangssprachen, sondern am jeweiligen Thema des Produktes. In *Obey Me!* (2019) landet man als Austauschüler:in in der Hölle. Dementsprechend finden sich Referenzen zum Thema Teufel in den Namen, wie die Figuren Lucifer, Satan, Diavolo oder Beelzebub deutlich zeigen. *Amnesia™: Memories* (2013) nimmt die Spielenden mit auf eine Reise in das heutige Japan. Entsprechend haben die Figuren japanische Namen wie Toma, Shin oder Ukyo, die im Klang eine grosse Differenz aufzeigen.

5.3 Konstruktion der Personae

Neben der Unterscheidung der Personae ist die *Konstruktion von Zielen, Gedanken, Wünschen, Handlungen und Aussagen* interessant, die in einem weiteren Schritt vom Spielenden rekonstruiert werden könnten (Hartmann, Schramm, und Klimmt 2004, 32). Die Verbalisierung von Gedanken erfolgt während der Narration entweder im direkten Dialog der Persona mit den Spielenden oder im Gespräch mit anderen Charakteren. Im letzten Fall

rückt die Rolle der Spielenden von einer aktiv adressierten in eine passive Beobachtungsrolle. Primär erfolgt die Kommunikation über den eingeblendeten Text am unteren Teil des Bildschirms. Dahinter befinden sich die Figuren, die je nach Emotion ihre Mimik verändern. Der Mund kann sich zum Lächeln verziehen, die Wangen erröten, Tränen erscheinen, Augenbrauen ziehen sich bei Wut zusammen. Diese Bilder sind statisch, stehen im Zentrum des Bildschirms klar sichtbar und wechseln, wenn die User:innen den Text durch ein Klicken weiterscrollen. Eine Ausnahme bildet *Obey Me!* (2019), dessen Protagonist:innen sich fließend bewegen und bei ausbleibender Interaktion ihren Brustkorb heben und senken, um Atmung zu simulieren. Maureen Furniss (2014, 151) hat Bewegung im Animationsfilm untersucht und festgestellt, dass Stillstand einen Charakter leblos erscheinen lassen kann. Demnach verleihen fließende Bewegungen der Figur eine gewisse Lebendigkeit.

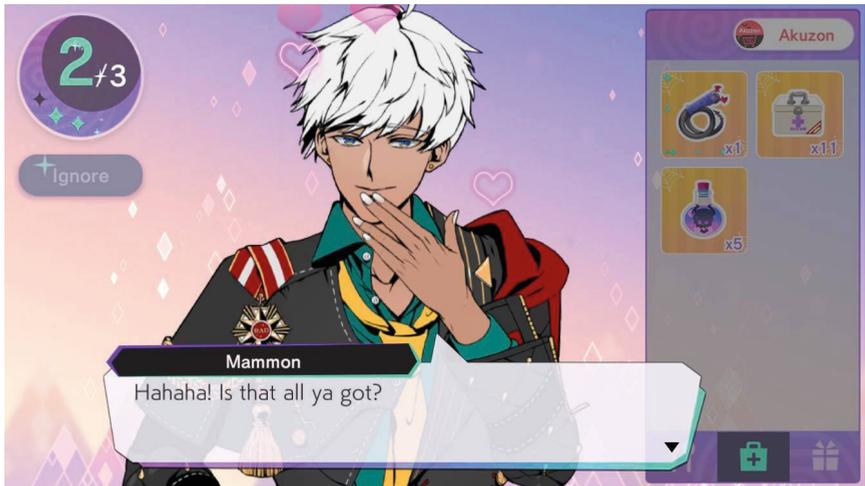


Abb. 3: Die Interaktion mit den Figuren ist teilweise per Touch-Screen möglich. (Spiel: *Obey Me!* (2019): NTT Solmare Corporation (Dev./Publ.). iPhone (mobil)).

5.4 Inszenierung einer geteilten Geschichte

Nicht nur Emotionen werden (mit-)geteilt, sondern auch das Gefühl für eine *gemeinsame Vergangenheit* wird durch das Aufbrechen der chronologischen Narrationsstruktur erzeugt. In Rückblicken, die mit heller Blende eingeleitet werden, wird auf bereits gelesene Momente rekurriert. Ereignisse in der Geschichte werden auf diese Weise zu gemeinsamen *Erlebnissen*. Anhand der Zeit, die die Spielenden mit den Figuren verbringen, erlangen sie Wissen über deren Vorlieben, welches in der ludischen Dimension gratifiziert wird. Deutlich wird dies am Beispiel von *Obey Me!* (2019). Zentral im Menü des Spieles sieht man eine wählbare Figur von der Hüfte aufwärts, mit der man dreimal am Tag interagieren kann. Nach einem Klick auf die Figur erscheint ein neues Bild mit der Figur in Grossaufnahme, rechts gibt es ein Menü mit verschiedenen Fenstern, in denen Gegenstände wie Süssigkeiten, *medizinische/sadistische* Mittel (z. B. Spritzen, Pflaster, Peitschen) und weitere Geschenke aufgelistet sind. Den Charakter kann man via Touchscreen *streicheln* und somit verschiedene Reaktionen auslösen. Wenn er es mag, lächelt er, es erscheinen Herzen und seine Stimme klingt sanft. Bei *verhassten* Aktionen erfolgt ein *genervter* (lauter, kurzer) Ausruf und eine dumpfe Fanfare in Moll verdeutlicht den *Fehler* des/der Spieler:in. Auf diese Weise kann *gelernt* werden, was ein Charakter mag. Zu den drei Reaktionen zählen auch die Möglichkeit zur Gratifikation oder Bestrafung der Persona. Je nach Vorlieben kann beispielsweise auch eine Peitsche als angenehm wahrgenommen werden, schliesslich versteht sich die Spielwelt als Hölle. Hat der oder die Spielende drei sehr gute Aktionen gewählt, offeriert die Persona ihm oder ihr ein Geschenk (z. B. einen Gutschein oder Ingame Währung), welches einen Nutzen für den weiteren Spielverlauf bringt. Zum einen sehen wir hier also eine Vertiefung der Persönlichkeit, bei der diese mit Vorlieben und Abneigungen versehen wird. Auf der anderen Seite wird auch eine Art physische Nähe simuliert, die de facto natürlich nicht besteht, aber durch das Wischen über den Bildschirm und die unmittelbare Reaktion kann die bestehende Medialität in den Hintergrund rücken.

Nachdem wir die Inszenierung der Personae betrachtet haben, wenden wir uns nun der Darstellung der Adressierung zu.

5.5 Adressierung der Spielenden

Die primäre Adressierung der Spieler und Spielerinnen erfolgt visuell durch den Namen, den man zu Beginn des Spieles eingeben kann und der im Text von der Persona benutzt wird. Bei einer kompletten Synchronisation des Textes wird kein Name genannt, stattdessen erfolgt eine Anrede über Personalpronomen. Koide und Obana (2018, 72 f.) sehen hier auch eine Möglichkeit, sich der Involvierung zu entziehen, indem man den voreingestellten Charakternamen nicht ändert und so die Geschichte aus einer beobachtenden Position heraus verfolgt. Eine weitere visuelle Komponente ist die Darstellung des Charakters. Es gibt zwei Arten von *Otome-Games*: Entweder erhalten die Spielenden einen sichtbaren, (teilweise) vorgefertigten Avatar, der im Bildschirm angezeigt wird, oder die Figur der Spielenden wird nicht visualisiert und kann überwiegend oder ausschliesslich über Entscheidungen an Dialogen teilnehmen. Romantische Interaktionen, wie die Darstellung einer Umarmung, werden bei einer Abwesenheit des Avatars nicht umgesetzt. Es lässt sich vermuten, dass die Intensität der parasozialen Interaktion im ersten Fall höher ausfällt, da sich Spielende bei existierenden Charakteren in diese hineinversetzen können und sich demnach eher⁷ in einer «vicarious interaction» (Horton und Strauss 1957) befinden. Die Inszenierung des Avatars ist essenziell für ein wichtiges Spielelement: vollständige, detaillierte Zwischenszenen, die die Personae in anderen Perspektiven darstellen. Als Gratifikation zum Abschluss eines Kapitels erhalten die Spielenden beispielsweise das Bild einer romantischen Szene. Dabei kann ihr Avatar vollständig zu sehen sein oder nur Teile des Gesichtes, um wahrscheinlich die Involvierung in das Spiel zu unterstützen. Bei der Sicht auf einen ausgestalteten Avatar könnte die Diskrepanz zur eigenen Erscheinung (speziell Gesicht oder Körperbau) zu einer Distanzierung führen.

7 Die beschriebene Situation entspricht nicht vollständig einer Stellvertretenden-Interaktion, da die Personae den Spielenden mit Hilfe des Namens dennoch adressieren können. Dies geschieht in der Definition nach Horton und Strauss (1957) jedoch nicht.

Auch die Charaktere selbst besitzen Adressierungsmodi, die bereits Horton und Wohl (1956) in der Betrachtung von Fernsehmoderator:innen feststellten. Alle Figuren schauen primär in eine imaginäre Kameralinse und somit direkt in «die Augen des Zuschauenden». Auf diese Weise wird eine reziproke Wahrnehmung inszeniert.

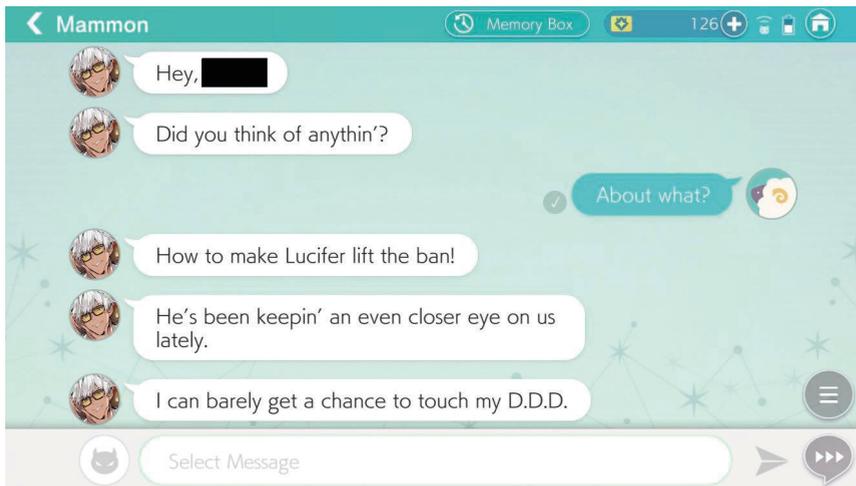


Abb. 4: Simulation von realweltlichen Kommunikationsmodi (Spiel: *Obey Me!* (2019); NTT Solmare Corporation (Dev./Publ.). iPhone (mobil)).

Zwei Vertretende von *Otome-Games* schufen zudem neue Räume, die sich an realweltlichen Strukturen orientierten und abseits der Hauptgeschichte existierte. *Obey Me* (2019) und *Mystic Messenger* (2016) simulieren in ihrem Interface die Oberfläche eines Smartphones. Neben Apps (Shops, Story, Mini-Games) übernehmen sie einige Parameter des Endgerätes von den Spielenden (bspw. Uhrzeit, Batteriestand, Internetsignal). In einem Menü existieren Chats mit verschiedenen Personae, die unregelmäßig erscheinen und optionale Antworten ermöglichen. Die Visualisierung der Chats orientiert sich an dem Standardaufbau der bekannten Messenger und setzt damit an der Lebenswelt der User:innen an. Wenn die Persona antwortet, erscheinen drei Punkte in einer Sprechblase, die das zeitgleiche, direkte Tippen simulieren. Überdies existiert die Möglichkeit, in unregelmäßigen zeitlichen Abständen Anrufe zu empfangen, die vollständig in der Originalsprache vertont sind. Auch hier muss man zwischen

Antwortmöglichkeiten wählen, die die Zuneigung zur Spielfigur erhöhen können. Teilweise kam es bei der Analyse vor, dass auf der Seite des ‚Anrufers‘ zwei Personen zu hören waren, die sich über den Spielenden ausgetauscht haben. Dadurch wird die Interaktion noch komplexer und erhält Tiefe. Die Adressierung erfolgt demnach nicht nur direkt durch die Persona, sondern auch indirekt durch die *Interaktion zwischen Personae über die Spielenden*. Die Unregelmässigkeit könnte in diesem Sinne Spontaneität in die simulierte Interaktion bringen, die die Illusion von Lebendigkeit erzeugt. Durch den Wechsel des Kommunikationsmodus wird ein Raum eröffnet, der primär die Persona und die Spielenden betrifft, aber nicht zwangsweise die umgebende Geschichte. Vielmehr handelt es sich um die Simulation eines spontanen, sozialen Austausches in einem privaten Kontext, der an der Lebenswelt der Spielenden ansetzt. Durch die Limitierung der Antwortmöglichkeiten und der Lernfähigkeit von Personae tritt dieser Austausch jedoch nicht über die Grenzen der parasozialen Interaktion hinaus.

6. Fazit

Das Ziel dieses Beitrages war es, Dating-Simulationen und hier speziell *Otome-Games* hinsichtlich der Inszenierung ihrer medialen Figuren zu analysieren, um zu betrachten, welchen Raum sie für parasoziale Beziehungen anzubieten vermögen. Bisherige Studien nehmen primär das Fernsehen oder die Sicht des Zuschauenden in den Blick. Während in Fernsehsendungen bereits eine direkte Adressierung zu bemerken ist, wurde bei der neoformalistischen Computerspielanalyse (vgl. Fromme und Könitz 2014) von *Otome-Games* sichtbar, dass das Ansprechen der Spielenden noch konkreter ausfällt und auf die interaktive Struktur des Mediums zurückzuführen ist. Der Name der Adressat:innen kann direkt in die Narration eingebaut werden und die Spielenden fungieren als Protagonist oder Protagonistinnen im Spiel, die anhand limitierter Antwortoptionen das Geschehen beeinflussen können. Hier könnte man bei weiteren Betrachtungen auch auf Theorien von Involvement eingehen. Hervorzuheben wären vor allem die Smartphone-Versionen, die medienkonvergente Szenarien wie einen Anruf der Persona anbieten und somit Elemente aus der realweltlichen und vor

allem lebensweltlichen Umgebung der Spielenden aufnehmen, um Interaktion zu schaffen. Diese Interaktion beschränkt sich, anders als im Fernsehen, auf eine gewisse, durch den Programmcode vorgegebene Predeterminiertheit. Die Spielenden haben keine Möglichkeit, mit eigenen Antworten auf die Personae einzugehen und vice versa. Eine Entscheidungsmacht über die Handlungen obliegt den Produzent:innen der Spiele, die diese abschliessend ausgestalten.

Allerdings zeigt die Analyse auch, dass es zwangsläufig zu einer parasozialen Interaktion kommen muss, da sich Spielende den angebotenen Interaktionen nur entziehen können, wenn sie das Spiel abbrechen. Ein teilweiser Entzug ist möglich durch gewisse Mechaniken: Im Story-Modus besteht die Möglichkeit, Teilgeschichten/Kapitel gänzlich zu überspringen, was sich besonders anbietet, wenn die Spielenden alle möglichen Wege/Enden in kurzer Zeit durchspielen wollen. Nichtsdestotrotz muss der Spielende trotzdem Entscheidungen treffen und erhält Gratifikationen, die stets an eine bestimmte Figur gekoppelt sind. Daher stellen *Otome-Games* ein Phänomen dar, welches explizit darauf ausgerichtet ist, menschliche Interaktionen oder gar Nähe zu simulieren. Aus diesem Grund wäre es interessant, in einer weiteren Beobachtung Bildungspotenziale herauszuarbeiten, die diese Spiele für Individuen in der krisenbehafteten (Post-)Moderne offerieren können.

Literatur

- Bordwell, David, und Kristin Thompson. 2012. *Film Art: An Introduction*. 10. Aufl. New York: McGraw-Hill.
- Cheritz. 2016. *Mystic Messenger*. Mobile. Seoul: Cheritz.
- CYBIRD. 2015. *Ikemen Sengoku Otome Game*. Mobile. CYBIRD.
- Fromme, Johannes. 2017. «Computerspiele». In *Grundbegriffe Medienpädagogik*, herausgegeben von Bernd Schorb, Anja Hartung-Griemberg, und Christine Dallmann, 6., neu verfasste Auflage, 66–74. München: kopaed.
- Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. «Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens». In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Winfried Marotzki und Norbert Meder, 27: 235–86. Medienbildung und Gesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11.

- Fromme, Johannes, und Alexander Unger. 2012. «Computer Games and Digital Game Cultures: An Introduction». In *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digitale Games Studies.*, herausgegeben von Johannes Fromme und Alexander Unger, 1–28. Dordrecht: Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9_1.
- Furniss, Maureen. 2014. *Art in motion: animation aesthetics*. Animation Aesthetics. Revised Edition. New Barnet: John Libbey Publishing.
- Galbraith, Patrick W. 2011. «Bishōjo Games: «Techno-Intimacy» and the Virtually Human in Japan». *Game Studies* 11 (2). <http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>.
- Grace, Lindsay D. 2017. «Love, Lust, Courtship and Affection as Evolution in Digital Play». *DiGRA '17 - Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference* 1 (14). http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/123_DIG-RA2017_FP_Grace_Affection.pdf.
- Hartmann, Tilo. 2016. «Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance». In *Schlüsselwerke der Medienwirkungsforschung*, herausgegeben von Matthias Potthoff, 75–84. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-658-09923-7_7.
- Hartmann, Tilo, Christoph Klimmt, und Peter Vorderer. 2001. «Avatare: Parasoziale Beziehungen zu virtuellen Akteuren». *Medien & Kommunikationswissenschaft* 49 (3): 350–68. <https://doi.org/10.5771/1615-634x-2001-3-350>.
- Hartmann, Tilo, Holger Schramm, und Christoph Klimmt. 2004. «Personenorientierte Medienrezeption: Ein Zwei-Ebenen-Modell parasozialer Interaktionen». *Publizistik* 49 (1): 25–47. <https://doi.org/10.1007/s11616-004-0003-6>.
- Horton, Donald, und Anselm Strauss. 1957. «Interaction in Audience-Participation Shows». *American Journal of Sociology* 62 (6): 579–87. <https://doi.org/10.1086/222106>.
- Horton, Donald, und Richard Wohl. 1956. «Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance». *Psychiatry. Interpersonal and Biological Processes* 19 (3): 215–29. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>.
- Idea Factory, und Design Factory. 2013. *AmnesiaTM: Memories*. PC. Shibuya: Idea Factory International.
- Jörissen, Benjamin, und Winfried Marotzki. 2009. *Medienbildung - Eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen*. 1. Aufl. Stuttgart: utb GmbH. <https://doi.org/10.36198/9783838531892>.
- Kim, Hyeshin. 2009. «Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction». *Theory, Culture & Society* 26 (2–3): 165–88. <https://doi.org/10.1177/0263276409103132>.
- Koide, Chitoko, und Takashi Obana. 2018. «Otome-gēmu no rekishiteki kenkyū. Kyarakutā bunseki wo chūshin ni [Studie über die Geschichte der Otome-Games: Fokus auf die Charakteranalyse].» *Osaka Shoin Women's University Bulletin* 8: 69–74.

- Metropolis. 2009. «Love Bytes - Metropolis Japan». 2009. <https://metropolisjapan.com/love-bytes/>.
- NTT Solmare Corporation. 2016. *Lost Alice*. Mobile. NTT Solmare Corporation.
- NTT Solmare Corporation. 2019. *Obey Me!* Mobile. NTT Solmare Corporation.
- Otomate, Idea Factory, und Design Factory. 2020. *Piofiore: Fated Memories*. Nintendo Switch. Torrance: Aksys Games.
- PigeoNation Inc., und Hato Moa. 2011. *Hatoful Boyfriend*. PC. MIST[PSI]PRESS.
- Rubin, Alan M., Elizabeth M. Perse, und Robert A. Powell. 1985. «Loneliness, Parasocial Interaction, and Local Television News Viewing». *Human Communication Research* 12 (2): 155–80. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1985.tb00071.x>.
- Taylor, Emily. 2018. *Dating Simulation Games: Romance, Love, and Sex in Virtual Japan*. Independently published.
- Tosca, Susana, und Lisbeth Klastrup. 2019. «An Experience Approach To Transmedia Fictions». In *The Routledge companion to transmedia studies*, herausgegeben von Matthew Freeman und Renira Rampazzo Gambarato, 392–400. London: Routledge.
- Wegener, Claudia. 2008. «Parasoziale Interaktion». In *Handbuch Medienpädagogik*, herausgegeben von Uwe Sander, Friederike von Gross, und Kai-Uwe Hugger, 294–96. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-91158-8_43.