

03 Monsterkompendium

#1 Theoretische Grundlage (Dimensionen von Kultur nach Erll/Gymnich)

Frage: Was sagt die Gegnerauswahl in Videospiele über die Kultur aus, in der sie verwendet werden?

Hypothese: Die Gegnerauswahl in Videospiele (materiale Dimension von Kultur) erlaubt Rückschlüsse über standardisierte Denkweisen, kulturspezifische Codes, u.Ä. (mentale Dimension von Kultur). Strukturelle Unterschiede in der Gegnerauswahl verweisen somit auf strukturelle kulturelle Unterschiede in beide Richtungen – nicht nur unterscheidet sich Japan vom „westlichen Kulturraum“, sondern „der westliche Kulturraum“ unterscheidet sich ebenso von Japan. Man gewinnt somit nicht nur Erkenntnis in die japanische Kultur, sondern erst im Abgleich (Kontrast) mit einer nicht-westlichen Kultur ist man in der Lage zu erkennen und zu beschreiben, inwiefern die Gegnerauswahl in westlichen Videospiele typisch für diesen Kulturraum sind: „Das Eigene in der Fremde erkennen.“

z.B. Warum kämpft man in westlichen Videospiele derart oft gegen Ratten und Skelette, in japanischen Videospiele allerdings nicht (Ausnahme jp. Videospiele in einem explizit westlichen Setting und/oder Flair, z.B. Resident Evil, Dark Souls oder auch teilweise Zelda).

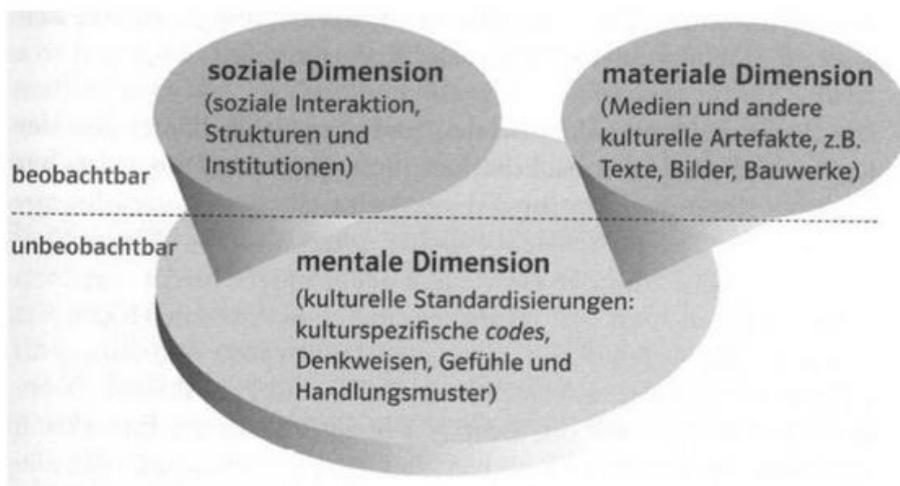


Abb. 1: Dimensionen der Kultur nach Erll/Gymnich (2010, 23)

Frage: All-Time-Bestseller in Japan. Welche Spiele und welche Genres werden gespielt?

Pokemon – Rot/Grün (1996). 8.820.000.

Pokemon – Gold/Silber (1999). 7.300.000.

Super Mario Bros. (1985). 6.810.000.

New Super Mario Bos (2006). 5.850.000.

Animal Crossing – Wild World (2005). 5.350.000.

Dragon Quest 9 – Sentinels of the Starry Skies (2009). 4.400.000.

Zelda – Breath of the Wild (2017). 2.06.000.

Tetris (1988). 1.810.000 (erster nicht-japanischer Bestseller).

Minecraft (2018) für Nintendo Switch. 1.290.000 (erster westlicher Bestseller).

Kein einziger PC-Titel oder X-Box-Titel.

	Bestseller 2019 (Deutschland)	Bestseller 2019 (Japan)
01	Fifa 2020	Pokémon Schwert
02	Call of Duty: Modern Warfare	Super Mario Smash Brothers Ultimate
03	Mario Kart 8 Deluxe	Pokémon Schild
04	New Super Mario Bros. U Deluxe	New Super Mario Bros. U Deluxe
05	Pokémon Schwert	Kingdom Hearts 3
06	Luigi's Mansion 3	Super Mario Maker 2
07	Red Dead Redemption 2	Minecraft
08	Super Mario Party	Mario Kart 8 Deluxe
09	Fifa 2019	Luigi's Mansion 3
10	Minecraft	Super Mario Party

Erster Titel mit Schusswaffen ist auf Platz 15. Resident Evil 2 (2019) für PS4. Auch von einem jp. Entwickler.

#2 Beispiele

Japanische Videospiele

1. Menschen

Allgemeine Beobachtung: Insgesamt vergleichsweise wenige humanoide Gegner über die Genres hinweg, insb. da Ego-Shooter ein primär westliches Genre sind. Ego-Shooter verkaufen sich in Japan okay-ish, aber Eigenproduktionen aus Japan sind selten, sodass das Genre stark westlich dominiert und geprägt ist. Schusswaffen besitzen in Japan – anders als in den USA – keine kulturelle Tradition, wohl aber Nahkampfwaffen (Katana, Bô, Naginata) als auch Bögen. Humanoide sind allerdings typische Gegner in Ego-Shootern. Fighting Games wurden hier nicht beachtet, da die Gegner in diesen Spielen zugleich auch spielbare Figuren sind und somit exklusiv als Gegner designt wurden. Humanoide Gegner treten in JRPGs regelmäßig auf, stellen in der Gesamtzahl der vorhandenen Gegner aber eine prominente Minderheit dar. Humanoide Gegner, die explizit auf historische oder gegenwärtige polit. Feindschaften und Feindbilder - z.B. Terroristen, Nazis wie im Westen – rekurren sind in Japan nicht maßgeblich vorhanden. Im historischen Kontext gehören Samurai und Ninja zum typischen Gegnerinventar, die allerdings eingebettet in einer Rivalität zwischen menschlichen Fraktionen, d.h. der Samurai und der Ninja für sich wird nicht negativ als Feind konnotiert, sondern ist in vielen Videospiele zugleich als ein spielbarer Charakter. (Organisierte) Kriminalität im historischen, gegenwärtigen oder phantastischen Kontext ist seltener, insb. da Gangster-Milieus alà Watch Dogs, Mafia, GTA, Dead Red Redemption – d.h. Titel wo man selbst im kriminellen Milieu unterwegs ist – in Japan eine geringe Rolle spielen. Der Gangster als zwielichtige, aber zeitgleich auch faszinierende Gestalt, ist vor allem ein Motiv der US-Amerikanischen Kultur.

1.1. Soldaten – Final Fantasy-Reihe, Ni no Kuni 2 (2018), Breath of Fire-Reihe, Legend of Heroes: Trails in the Sky (2004)



Shinra-Soldat in FF7



Mouse Lancer in NnK2



Knight in BoF



Royal Soldier in TitS

Der Konflikt zweier oder mehrerer Reiche in einem phantastischen Setting ist eine häufig anzutreffende Konstellation in JRPGs. Der Kampf gegen humanoide (menschliche) Gegner ist dabei vornehmlich auf den Kampf gegen Soldaten des jeweils verfeindeten Reichs beschränkt. Dies ist auch in der typischen (nicht ausschließlichen) Plots von JRPGs begründet, welche erheblich öfter als westliche Spiele nicht den Kampf eines Helden gegen ein übernatürliches Böses, sondern den Konflikt menschlicher Reiche – oder Gesellschaften – untereinander wenn nicht als letztl. Ende, so doch als Prämisse ihrer Erzählungen nutzen. Die Reiche dienen dabei als Extension der menschlichen Herrscher, sodass der Konflikt oftmals ideologisch-philosophische oder persönliche Auseinandersetzungen unter Menschen zum Gegenstand hat, insb. sichtbar in der Persona-Reihe.

Das Konzept eines jenseitigen Bösen inkl. einer jenseitigen Herrschaft an Monstern, welche aus Sphären außerhalb der diesseitigen Welt eindringen, diese bedrohen und zurückgeschlagen werden müssen spielt eine untergeordnete Rolle, auch wenn übernatürliche Konzepte – andere Welten und Dimensionen – in JRPGs vorhanden sind. Antagonisten sind jedoch oftmals Menschen. Teilweise sind sie nur ein Vehikel eines jenseitigen Bösen, doch ergibt sich aus dieser Konstellation, insb. auch zu Spielbeginn der Kampf sich oftmals gegen Soldaten richtet, die im Auftrag eines Reiches agieren.

Derartige Konstellationen existieren auch in westl. Rollenspielen, z.B. The Witcher 2 oder Pathfinder: Kingmaker, aber eine Blaupause vieler westl. Erzählungen scheint weiterhin die klassische Abenteuerreise im Stil eines Herrn der Ringe oder eines Dungeons&Dragons-Abenteuers zu sein, in dem politische und zwischenmenschliche Konflikte keine zentrale Rolle einnehmen, z.B. Dragon Age, Baldur's Gate, Skyrim, u.Ä. Humanoide Gegner begegnen einem dort nicht vornehmlich als Akteure eines politischen Systems, sondern als gesetzlose Individuen, z.B. Banditen, Piraten und Wegelagerer. Selbst in den Piranha Bytes-Spielen, welche in Prämisse, Plot und Spielmechanik auf dem Konflikt verschiedener Fraktionen aufbauen, treten Akteure der anderen Fraktionen als Gegnertyp stark in den Hintergrund. In Gothic 1 kämpft man **trotz** des Konfliktes der drei Lager untereinander fast ausschließlich gegen Kreaturen, deren einziges Verbrechen es ist auch zufällig in der Minenkolonie zu leben.

1.2. Ninja – *Streets of Rage 2* (1992), *Secret of Mana* (1993), *Super Mario World* (1990), *Metal Gear Solid* (1998)



Ninji in *Super Mario World* *Secret of Mana* (Remake) *Streets of Rage 2* Grey Fox in *Metal Gear Solid*

忍者 *ninja* auch: 忍の者 *shinobi no mono* - erlangten erst in der popkulturellen Rezeption ihren heutigen Charakter als heimliche Attentäter, welche den Nahkampf mit Kurzschwert und Fernkampf mit Shuriken bestreiten. Historisch traten ninja insb. ab dem 15. Jhd. in Erscheinung. Attentäter gehörten mit zu ihrem Aufgabengebiet – und einige historische Attentate werden Ninja zumindest zugeschrieben – aber ihr typischer Einsatz bestand in Aufklärung, Spionage, Demagogie und auch Brandstiftung (Holz war das typische Baumaterial in Japan). Die heutige Darstellung von Ninja als in einer Art von Berufskleidung verhüllten Agenten entstammt eher der Phantasie. Ninja agierten zwar Verborgen, oftmals aber auch bei Tageslicht oder im direkten Kontakt, in solchen Fällen aber verkleidet. Eine spezielle „Ninja-Kleidung“ wäre dem Ziel – verborgen zu bleiben – nicht zweckdienlich gewesen, weshalb sie zumeist zivile Kleidung trugen, um äußerlich nicht aufzufallen. Bewaffnung trugen sie aus denselben Gründen selten am Leib, da ein Schwert die Bewegung stark behindert und Shuriken sowohl Lärm machen als sich auch sehr schwer transportieren lassen, da sie in die Kleidung schneiden. Wenn Ninja in Rüstung und bewaffnet unterwegs waren, so als Teil ihrer Verkleidung. Ihre Repräsentation in Videospiele als Gegner entspricht gängigen popkulturellen Klischees. Die Rezeption als Gegner ist in westl. Videospiele allerdings erheblich größer, während sie in jp. Videospiele zumeist als spielbare Charaktere verwendet werden.

1.3. Samurai – *Sekiro* (2019), *Nioh* (2017), *Way of the Samurai* (2002), *Tenchu: Shadow Assassins* (2008)



Sekiro



Nioh



Way of the Samurai



Tenchu: SA

Samurai gehören zum standardmäßigen Gegnerinventar jp. Spiele in historischen Settings, in dem sie typischerweise als Soldaten eines verfeindeten Clans auftreten. Im Kontext von 時代劇 *jidaigeki* (Epochendrama) übernimmt der Spieler zumeist die Rolle eines Ninja, Rônin oder Samurai eines spezifischen Clans und begegnet Samurai aus dieser Rolle heraus als Gegner. Ähnlich dem Ritter in westl. Erzählungen ist dieser nicht per se negativ konnotiert, sondern die Feindschaft ergibt sich nicht aus seiner Existenz als Samurai – anders als vgl. „Nazi“ oder „Terrorist“ – sondern aus seiner Zugehörigkeit zu seinem spezifischen Clan. Die Auswahl der Clans scheint dabei frei zu sein, und es scheint keine Standardisierung zu geben, so kämpft man z.B. nicht typischerweise gegen einen der vier großen Clans (源平藤橘 *gempeitokitsu*), Minamoto, Taira, Fujiwara oder Tachibana

2. Fauna und Flora

Allgemeine Beobachtung: Japanische Videospiele verwenden im erheblichen Maße anthropomorphe Wesen deren Inspiration aus der Tier- und insb. Pflanzenwelt stammen, z.B. Kakteen, Pilze, Sonnenblumen und Schlingpflanzen. Tiere werden in naturalistischer Darstellung selten als Gegner verwendet, während sie in westl. Spielen – seien es Rollenspiele oder auch moderne Shooter – zum standardmäßigem Gegnerinventar zählen. Sofern sie auftauchen, dann in Szenarien mit westlichem Einfluss, wie z.B. der Zelda-Reihe. Animismus, d.h. der Glaube an die Beseeltheit der belebten und unbelebten Natur, ist ein Grundmotiv des Shintō und Wegbereiter für die erhöhte Akzeptanz anthropomorpher Pflanzen und Tiere in der jp. Popkultur.

Tiere besitzen im westlichen Kulturraum zumeist eine stereotype Charakterisierung, gemäß der Tieren vornehmlich negative oder positive Eigenschaften zugeordnet werden. Tiere, die in ihrer Wertung ambivalent sind, stellen eine Ausnahme dar, wie z.B. der Hund, der als loyal (positiv) aber auch einfüchtig (negativ) ist. In Japan ist die ambivalente Wertung von Tieren der Normalfall. Die Ratte – im Westen durchweg negativ konnotiert als Bote von Krankheit und Seuche – gilt in Japan als clever (positiv) aber auch hinterlistig (negativ). Die Konnotation mit Krankheit existiert in Japan nicht, was u.a. auch auf ihre Stellung im chin. Tierkreis zurückzuführen ist. 2020 ist das Jahr der Ratte, aber nicht das Jahr von Pest und Seuche.

Pflanzen und Insekten tauchen in jp. Videospiele im erheblichen Maße als Gegner auf, u.a. sind sie eigene Typen in Pokemon (Pflanzen- und Käferpokemon), interessanterweise aber keine Spinnen. Pflanzen werden anthropomorph und überzeichnet dargestellt, z.B. die Pflanzen in Mario, Pilzköpfe in Secret of Mana oder diverse Pokemon. Pflanzengegner sind in vielen japanischen Titeln (insb. Rollenspiel) derart prominent, dass sie – anders als in westlichen Spielen – oft als eigener Gegnertyp, z.B. bzgl. der Berechnung von Resistenzen, kategorisiert werden.

2.1. Fauna

2.1.1. Affen – z.B. Donkey Kong (1981), Yoshi's Island (1995)



Donkey Kong



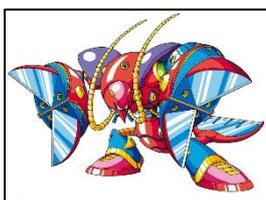
Yoshi's Island

Affen tauchen sowohl als Gegner, als auch als spielbare Figuren (Donkey Kong auf). In ihrer Rolle als Gegner werden sie oftmals als diebisch charakterisiert, welche dem Spieler beklauben – z.B. Prinzessin im ersten Mario, Baby Mario in Yoshi's Island – aber den Spieler ansonsten nicht direkt und gewaltsam attackieren. Auch der Spieler kann ihnen keine wirkliche physische Gewalt antun, sondern sie nur vertreiben oder betäuben. Affen galten in der jp. Kultur ursprünglich als Mittler zwischen dem Menschen und den kami, erfuhren später allerdings eine negativere Umdeutung als Schwindler und Gauner. Letzteres entspricht auch ihrer (seltenen) Darstellung als Gegner. Allgemein sind Tiere in **naturalistischer** Darstellung (vgl. Wölfe, Bären, Spinnen, Ratten in westl. Titeln) keine typischen Gegner in jp. Videospiele. Sie sind vor allem in älteren Rollenspiel-(Reihen) zu finden, deren Gegenauswahl noch stark den Einflüssen westl. Rollenspielkonvention unterliegt, z.B. den ersten Titeln der Final Fantasy- oder Breath of Fire-Reihe.

2.1.2. Schalen- und Krustentiere – Pikmin, Mega Man X3 (1995), Trials of Mana, Mario, Suikoden



Pikmin 3



Mega Man



Trials of Mana



Super Mario Bros. 2



Suikoden 4

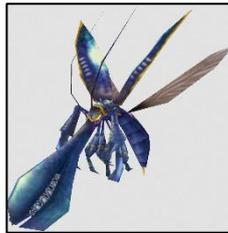
2.1.3. Insekten und Käfer – Earth Defense Force, Breath of Fire, Final Fantasy, Super Mario, Zelda: Twilight Princess



Earth Defense Force 5



Breath of Fire 1



Final Fantasy 8



Super Mario Bros.



Zelda: TP

Insekten werden in der westl. Kultur gemeinhin negativ bewertet, das dominierende Gefühl bei den meisten Menschen dürfte „Ekel“ sein. Derartige emotionale Reaktionen sind allerdings nicht vordefiniert, sondern kulturell geprägt und sozialisiert. Die Charakterisierung von Insekten ist in Japan – wie auch bei Tieren – ambivalent, im Vergleich zum Westen allerdings erheblich positiver, sowohl in der traditionellen wie auch gegenwärtigen Kultur. Insekten sind ein eig ener Typ von Pokemon, nicht bloße Gegner. Insbesondere Rhinoceros-Käfer ist in der Akihabara-Kultur (Tôkyôer-Nerdkultur) sehr populär, sei es in Manga, Anime, Videospielen oder auch Spielzeug.

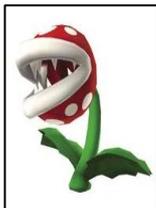
Während „Ant-Man“ im Westen bewusst als komödiantische Interpretation des Superhelden-Genres inszeniert wurde, sind Insekten-bezogene Superkräfte im Anime und Manga (u.a. Mushishi-Reihe, Aburame in Naruto) nicht ungewöhnlich. Zirkaden sind außerhalb der Großsäde eine durchgehende Geräuschquelle und Stilmittel im Film und Anime zur Inszenierung des Landlebens. Damit in Verbindung steht auch das Sammeln von Käfern – insb. bei Jungen beliebt – während der Sommerzeit. Dieses Hobby (samt Kescher) findet sich u.a. auch in Zelda, Animal Crossing und insgesamt in Pokemon wieder. In früheren Zeiten wiederum waren Seidenraupen wichtig zur Fertigung von feiner Kleidung und fanden in Liedern und Gedichten ihre Erwähnung. Glühwürmchen gelten als schön und auch als Seelen von insb. verstorbenen Soldaten (vgl. „Die letzten Glühwürmchen“, 1988), sodass Reiseagenturen spezielle Touren zu deren Beobachtung anbieten. In klassischer Literatur werden Insekten als Boten der wechselnden Jahreszeiten als literarisches Stilmittel verwendet und aufgrund ihrer typischen Kurzlebigkeit auch als Ausdruck des ästhetischen Ideals von 物の哀れ *mono-no-aware*. Weiterhin sind Insekten auch eine Nahrungsquelle, wie allgemein in Ostasien.

Von Insekten inspirierte Gegnerdesigns sind auf Grund ihrer kulturellen Einbettung daher nicht ungewöhnlich. Ihre naturalistische Darstellung beschränkt sich dabei allerdings oftmals auf Titel, welche eine erkennbar westliche Ästhetik evozieren wollen oder welche durch westl. Konventionen geprägt sind, z.B. die ersten Titel der Final Fantasy- oder Breath of Fire-Reihe, deren Gegnerauswahl bis zum Monsterkompendium für Dungeons&Dragons zurückzuerfolgen ist.

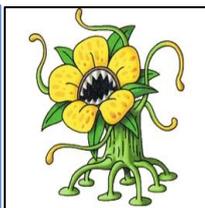
2.2. Flora – Mario, Breath of Fire, Final Fantasy, Zelda, Dragon Quest



Zelda: Skyward Sword Mario



Final Fantasy X



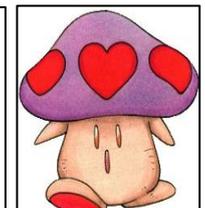
Dragon Quest 11



Kingdom Hearts



Breath of Fire



Secret of Mana

Viele der Pflanzen sind erkennbar fleischfressenden Pflanzen inkl. Fanggrube (vgl. FFX und DQ11) nachempfunden, während entsprechende Pflanzengegner bei Nintendo-Titeln (vgl. Zelda und Mario) als Chimäre zwischen Topfpflanze und Tier – Mund, Fangzähne, Zunge – dargestellt werden. Weitere pflanzliche Inspirationsquelle für das Gegnerdesign sind Pilze.

3. Phantastische Wesen

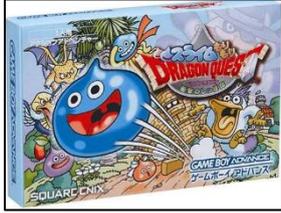
3.1. 怪物 kaibutsu (Monster) - West-Importe

Allgemeine Beobachtung:

3.1.1. Blob, Schleim, Chuchu, Ooze – Zelda-Reihe, Final Fantasy, Dragon Quest, Megami Tensei, Breath of Fire



D&D 5e



Dragon Quest



Breath of Fire



Megami Tensei (Persona 5)



Zelda: BotW

Typische Anfangsgegner in vielen japanischen Videospielen, die von Anfang bis Ende (Variation über Farbe) als Gegnertyp enthalten sind. In einem Interview von 2010 nennt Horii Yûji als Inspiration für „Dragon Quest“ (1986) das westl. Rollenspiel „Wizardry“ (1981), welches wiederum Inspiration insb. aus dem Monster Manual von Dungeons&Dragons 1E (1977) – „Slime“ und „Ooze“ – bezogen.

Der japanische Wikipedia-Artikel zum „Slime“ (Monster Manual, D&D) ist der längste in allen verfügbaren Sprachen. Prominente Videospiele mit „Schleim“ als Gegner.

1981 – Wizardry (Sir-Tech)

1984 – Babylonian Castle Saga (Bandai Namco Entertainment).

1984 – Hydélite (T&E Soft)

1987 – Megami Tensei (Atlus)

1987 – Final Fantasy (Square)

1989 – Saga (Square)

1990 – Madô Monogatari (Compile)

1997 – Atelier (Gust)

In ihrer ursprünglichen Vorlage in Dungeons&Dragons sind Schleime stark negativ konnotiert. Spieler begegnen ihnen oftmals in verlassenem und muffigen Ruinen und Höhlen, ihre Angriffe sind ätzend oder giftig. Sie wecken Assoziation zu Fäulnis, Krankheit und Ekel. Ihre Rezeption in jp. Videospielen ist heutzutage überwiegend positiv. Ihre Ästhetik und ihr Charakter wird oftmals im Sinne des *かわいい* *kawaii* interpretiert, wozu knallige und fröhliche Farben, Augen und teilweise lächelnde Münder gehören. Davon abweichend ist die Darstellung in der Megami Tensei-Reihe, in welcher Schleime ihre negative Konnotation und unangenehme Präsenz behalten, aber auch hier ist im Vergleich zur westlichen Vorlage eine Tendenz zum Anthropomorphismus erkennbar, u.a. besitzen die Schleime in Persona 5 ebenso Augen und Münder.

Die Ästhetik ist im weiteren Kontext der jp. „Niedlichkeitskultur“ zu sehen, welche ein prävalentes Element der Alltagskultur ist (u.a. Maskottchen für Städte, Unternehmen, Produkte oder Konzepte). Prävalenz der Ästhetik ist einerseits normativ begründet – es gibt in Japan eine hohe Akzeptanz und Idealisierung von Niedlichkeit – als auch wirtschaftlich. Medienprodukte werden erheblich stärker als im Westen nicht ausschließlich für ein Medium konzipiert, sondern als transmediale Franchise. Im Japanischen spricht man von *メディアミックス* *media mikkusu*.

Ein Beispiel wäre Pokemon. Pokemon waren von Anfang an als eigenständige (niedliche) Charaktere designed, welche einen neben ihrem Niedlichkeitsfaktor auch außerhalb der Videospiele wiedererkennbar, der Franchise zugeordnet und als Merchandise verkauft werden können. Sie dienen als Ankerpunkt der Anime, Kartenspiele, u.Ä. Der Schleim wurde seinerseits zum ikonischen Gegner der Dragon Quest-Reihe und ist der erste Suchtreffer für „dragon quest plush“. Es ist daher nachvollziehbar, weshalb jp. Videospiele-Reihen ein Inventar an wiederkehrenden *キャラ* *kyara* Charakteren besitzen, die als identitätsstiftend für die Franchise an sich gelten. Die transmediale Monetarisierung und langfristige Franchises werden über wiederkehrende *kyara* aufgezogen, z.B. Chocobo in der Final Fantasy-Reihe oder Pikachu als Maskottchen der Pokemon-Franchise insgesamt.

3.1.2. Mimic – *Zelda*, *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *Dark Souls* (2009), *Secret of Mana*, *Super Mario RPG*, *Breath of Fire*



Super Mario RPG



Final Fantasy IX



Breath of Fire



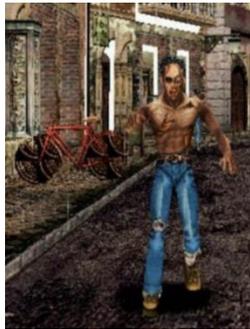
Dark Souls

Ursprung im Monster Manual der 1E von Dungeons&Dragons 1E (1977). Ihr Debut erlebten Mimic in *Dragon Quest III* (1988) und entwickelten sich zum wiederkehrenden Gegner insb. in JRPGs. Wikipedia-Artikel zum Mimic existieren nur in Englisch und Japanisch. Der jp. Wikipedia-Artikel assoziiert Form von Mimic mit Einsiedlerkrebsen, was eine japanische Interpretation des Designs aber ursprünglich gewiss nicht intendiert wird. Ähnlich wie Schleime, aber anders als Zombies und Skelette, tauchen Mimics – in dem Fall stark verniedlicht – in Rollenspielen in einem nicht-westlichen Setting ebenso auf wie in westlich-inspirierten Settings, z.B. *Dark Souls*. Letzteres schlägt jedoch eine düstere und naturalistischere Ästhetik an, wie es bei der Darstellung westl. Ästhetiken oft zu beobachten ist. Mimic weisen leichte Parallelen zum japanischen 付喪神 *tsukumogami* auf (beides Gegenstände).

3.1.3. Zombies, Skelette – *Resident Evil* (1996), *House of the Dead* (1996), *The Evil Within* (2014), *Zelda*



Zombie aus Resident Evil



House of the Dead



Zombie The Evil Within



Skelett aus Z:OoT

Das Revival des Zombie-Genres im westl. Film sei laut George Romero auf Popularisierung durch jp. Videospiele begründet, insb. nennt er *House of the Dead* sowie *Resident Evil* als eigentlichen Ausgangspunkt der Popularisierung des Zombie-Genres im 21. Jhd. Obwohl die Popularisierung des Zombie-Genres gemäß dieser Aussage aus Ostasien stammt, so verlegen jp. Videospiele ihr Titel ausschließlich in west. Settings. Das Zombie-Spiel – insb. auch in Kombination mit Schusswaffen – ist ästhetisch ausschließlich im Westen, nicht in Japan verortet. Dies mag auch ein Grund für die starke Rezeption insb. im Westen sein, während der Zombie-Film in Ostasien auch heute nicht über Low Budget-Produktionen herauskommt und im Videospiegelmarkt keinen signifikanten Einfluss besitzt.

Wandelnde Tote spielen in der japanischen Popkultur eine marginale Rolle und werden – außerhalb von Low Budget-Zombiefilmen – in Videospiegelproduktionen im Westen verortet. Zombies wie auch Skelette werden in gegenwärtiger Darstellung als wandelnde Leichen inszeniert, welche sich aus Gräbern erheben. Diese materiale Grundlage existiert in Japan nicht. Buddhistische Bestattungsriten sowie die Verbrennung der Toten stellen heutzutage die Norm in Japan dar. Historisch existierte die Bestattung des Leichnams durchaus, und umgekehrt war die Verbrennung lange Zeit buddhistischen Mönchen und dem Adel vorbehalten. Auch wurde die Bestattung des Leichnams insb. während der Meiji-Reformation (ab 1868) und während des Shintô-Nationalismus propagiert, da der Buddhismus und mit ihm verbundene Riten als „ausländisch“ abgewertet wurden. Mit dem Ende von WW2 entwickelte sich die Verbrennung allerdings schnell zum Standard – insb. aufgrund von Landmangel – und Bestattungen sind die Ausnahme. In einer Kultur, deren Totenkult – anders als die abrahamitischen Religionen – weder ewiges Leben oder Wiederaufstehen kennt noch der Leichnam erhalten bleibt, sind sich aus Gräbern erhebende Tote nicht zu inszenieren. Selbiges gilt für Skelette.

Totenerzählungen handeln in Japan daher vornehmlich von 幽霊 *yūrei* (Geister), nicht Wiedergängern wie in westl. Literatur – *Frankenstein* (1818), *The Legend of Sleepy Hollow* (1820), *The Fall of the House of Usher* (1839).

3.2. 妖怪 *yôkai* (“sonderbare Erscheinung”)

Andere Bezeichnungen: 物の怪 *mono-no-ke*, vgl. もののけ姫 *monoke-hime* „Prinzessin Mononoke“ (1997)

Untergruppierungen sind u.a. 幽霊 *yûrei*, 鬼 *oni* sowie お化け *o-bake* bzw. 化け物 *bakemono*

Allgemeine Beobachtung:

Der Begriff 妖怪 *yôkai* steht im engen Zusammenhang mit weiteren verwandten Begriffen und es gibt keine einheitliche Systematik, inwiefern die eine Kategorie über, unter oder neben jeweils der anderen steht, wobei es eine Tendenz gibt *yôkai* als übergeordneten Sammelbegriff zu verwenden. *Yôkai* entsprechen im weiteren Sinne dem deutschen Konzept des Fabelwesens in mehrfacher Hinsicht: Wie auch das Fabelwesen werden *yôkai* gemeinhin der nativen Folklore zugeordnet, auch wenn ihr Ursprung teils in andere Kulturräume (insb. China) zurückverfolgt werden kann oder sie auch gegenwärtige Entsprechungen in weiteren ostasiatischen Kulturen ab, z.B. *yuki onna* mit Ähnlichkeit zur Weißen Frau und das Konzept der *yûrei* basiert auf buddhistischen und nicht shintôistischen Jenseits-Vorstellungen.

Yûrei spielen in Videospiele abseits von expliziten Geistergeschichten eine untergeordnete Rolle. Japan besitzt eine reichhaltige Tradition an Grusel- und Geistergeschichten, die sich insb. in Literatur und heute im Film niederschlugen, aber psychologischer Horror ist in Japan kein Mainstream-Genre. Anders als westl. Entsprechungen spielen Untote allgemein und *yûrei* im Besonderen auch im Rollenspiel-Genre keine größere Rolle. Falls Geister dargestellt werden, so folgt die Darstellungen westl. Konventionen, z.B. Boo in Mario.

Oni spielen ebenso eine stark untergeordnete Rolle aber trotz ihrer Präsenz in der Folklore (z.B. Märchen) haben sie sich nicht zum einem Standardgegnertypus entwickelt (vgl. Orks in westl. Fantasy).

Die geringe Standardisierung – positiv: die große Vielfalt – der von *yôkai* inspirierten Gegnertypen ist allgemein auffällig ist. Während einzelne westl. Gegnertypen (z.B. Blob und Mimic) über Genre Grenzen hinweg in vielen Videospiele Reihen anzutreffen sind, erfolgt die Standardisierung von *yôkai* in der Regel innerhalb einer Videospiele Reihe. 塗り壁 *nurikabe* ist ein Standardgegner innerhalb der Mario-Franchise und zwar auch außerhalb selbiger anzutreffen, ein Standardgegner ist es allerdings nicht. Der in Japan allseits bekannte 河童 *kappa* taucht überraschenderweise kaum als Gegnertyp auf. Dennoch gibt es *yôkai*, welche durch ihre Präsenz in verschiedenen großen Videospiele Reihen eine erhöhte Bekanntheit erlangten, z.B. 人面樹 *jinmenju*. *Yôkai* sind in ihrer Darstellung ebenso wenig standardisiert wie nicht-japanische Fabelwesen, insb. ab der Edo-Zeit erfolgte aber eine Popularisierung bestimmter bildlicher Darstellungen durch ukiyo-e. Das Gegnerdesign folgt einer von zwei Interpretationen: (1) eine „naturalistische“, d.h. an der tradierten Darstellung orientiert sowie eine (2) überzeichnete. Letzteres geht zumeist Hand in Hand mit einer allgemeinen Anime-Ästhetik, während ersteres insb. in naturalistischen Ästhetiken (z.B. Nioh, Project Zero) zu finden ist.

Allgemein ist die erheblich geringere Standardisierung zu betonen. Phantastische Wesen in westl. Videospiele – insb. Rollenspielen – greifen auf einen stark limitierten Pool an Standardgegnern zurück, welcher in den ersten Reihen mit Kreaturen klassischer Fantasy-Literatur – insb. Tolkien – gefüllt wird. Dies erstreckt sich auch über das allgemeine Design von Lebewesen (z.B. Zwerge, Elfen und Co als 0815-Protagonisten).

Damit ist nicht zu sagen, dass japanische Designer ein umfangreiches Ausgangsmaterial haben (germanische Mythologie, europäische Folklore ist reichhaltig), aber dass es in Japan eine deutlich erhöhte Akzeptanz gibt dieses folkloristische Material überhaupt als Grundlage für Designs zu verwenden. Eine Erklärung mag in der verstärkt auf den internationalen Markt ausgerichteten Vermarktung westl. Videospiele liegen, während der jp. Videospiele Markt zwar bereits in den 80ern und 90ern in den Westen gelangte, Videospiele Entwickler aber den Markt außerhalb Japans lange Zeit nicht anvisierten. Japanische Spieler besitzen ihrerseits die *cultural literacy*, um die Gegnerdesigns zu lesen und einordnen zu können, sodass sich aus der Entwicklung von Videospiele aus, in und für einen bestimmten Kultur ergibt, weitaus freizügiger mit kulturell geprägten Motiven zu arbeiten. Europäische Entwickler designen ihrerseits allerdings zumeist nicht ausschließlich für den nationalen, sondern einen internationalen Markt und setzen wohl auch daher auf altbekannte, international verständliche Klischees und auf einen weitgehenden Verzicht von folkloristischen Elementen. Auch wäre es für deutsche Spieler ggf. ungewohnt – und sonderbar? – in ernsthaften Videospiele Gestalten wie Frau Holle, Rumpelstilzchen, der Loreley oder dem Butzemann zu begegnen, während nicht-deutsche Spieler diese Gestalten gar nicht einordnen könnten. Diese „Sonderlichkeit“ ist es allerdings wiederum, welche für viele Spieler auch den Reiz japanischer Videospiele auszeichnet.

3.2.1. 塗り壁 *nurikabe* (“Putzwand”) – u.a. *Super Mario*, *Secret of Mana*, *Nioh*



inô mono-no-ke-roku (1749) *gege no kitarô* (1960)



Mario



Secret of Mana



Nioh

Nurikabe ist ein *yôkai*, dessen Ursprung im Süden Japans vermutet wird (Kyûshû, usw.) In Erzählungen wird er als Hindernis beschrieben, das Personen davon abhält darüber zu klettern oder es zu umgehen. In manchen Erzählungen wird eine Schwachstelle an der unteren Seite erwähnt, was u.a. in Mario aufgegriffen wurde, dort liegt die Schwachstelle allerdings teilweise auf der Rückseite bei den laufenden Whomps. *Nurikabe* besitzen zwei typische Darstellungsformen: als feste, unbewegliche Mauer sowie als anthropomorphe Kreatur mit Armen und Beinen.

Ersteres entspricht der klassischen Darstellung einer entweder unsichtbaren Mauer oder einer sichtbaren Mauer, deren Wesen als *yôkai* allerdings verborgen bleibt. Die Mauer in *Secret of Mana* (früher Bossgegner) orientiert sich an der klassischen Darstellung als unbewegliche und erst normal aussehende Mauer.

Die anthropomorphe Darstellung ist insb. auf den Mangaka Mizuki Shigeru (1922-2015) zurückzuführen, welcher während seines Militärdienstes in WW2 auf in Neu Guinea auf eine *nurikabe* gestoßen und als Reaktion darauf eine entsprechende Kreatur in seinem Manga *ゲゲゲの鬼太郎* *gege no kitarô* (1960) einbaute. Dies ist auch erkennbare die Vorlage für *nurikabe* in Mario (Whomps) oder *Nioh*, obwohl die Mauern in *Nioh* – anders als die Whomp – im Normalzustand wie eine unbewegliche, feststehende Mauer (wenn auch gut erkennbar mit Andeutungen von Augen) wirken und ihre wahre anthropomorphe Gestalt erst zeigen wenn es zum Kampf kommt.

Weitere Erzählungen bringen *nurikabe* in Zusammenhang mit *狸 tanuki* – das Tier wird gerne als Urheber für Unfug, Ärger und Probleme hergenommen – welche dafür verantwortlich sind, dass Reisende plötzlich die Hand vor Augen nicht mehr sehen können und sich verlaufen. Die Erklärung: die *Tanuki* haben so große Klöten, welche sie vor Reisenden ausbreiten und ihnen somit aus Spaß die Sicht versperren. Diese Darstellung von *nurikabe* fand in Videospielen – aus naheliegenden Gründen – bisher keine Repräsentation.

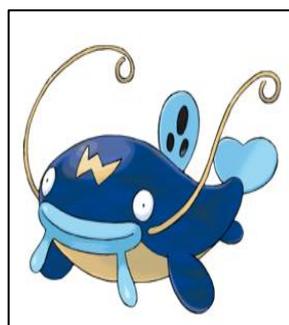
3.2.4. 大鯰 *ô-namazu* (“Riesenwels”) – *Welsar* in *Pokemon* (3. G.), großer Fisch in *Lufia*



auf einem *ukiyo-e* (1855)



Fisch in *Lufia* (Boss-Gegner)



Welsar in *Pokemon*



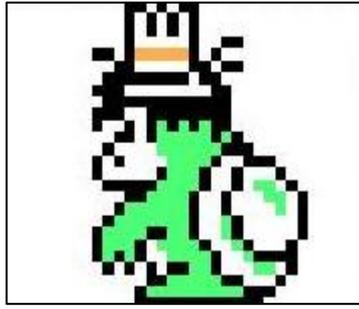
Fisch gibt Medaillon des Erdbebens

Die Legende um *ô-namazu* entstammt wohl dem 16. Jhrd. und berichtet von einem riesigen Wels, der am Fuße des Biwa-Sees (in der Nähe von Kyôto) liegen und für die regelmäßigen Erdbeben in Japan verantwortlich sein soll. Im SNES-Rollenspiel „*Lufia*“ gelangt der Spieler zu Spielbeginn in ein Dorf, das regelmäßig von Erdbeben erschüttert wird. Ursache für die Erdbeben ist der erste Boss des Spiels – ein riesiger Fisch. In „*Zelda: A Link to the Past*“ erhält Link das Medaillon des Erdbebens von einem Fisch. Beide Spiele greifen *ô-namazu* auf, jedoch auf jeweils unterschiedliche Art: in Ersten als Endgegner, im Zweiten als Helfer. Die Ambivalenz zeigt sich insbesondere im *Pokemon Welsar*, welches sowohl Gegner (freilebend und bei anderen Trainern) als auch Verbündeter (sobald gefangen) ist.

3.2.2. 河童 Kappa („Flusskind“) – Nioh, Shadow Hearts (1999), Super Mario Bros. 3 (1988) Animal Crossing



„Kappa-Abwehr“ auf ukiyo-e (1881)



Super Mario Bros. 3



Nioh



Kapp'n in Animal Crossing

Kappa galten ursprünglich als böartige Wesen, welche in Seen, Tümpeln, Flüssen und selbst flachen Pfützen lauern würden, um überraschend insb. Tiere und kleine Kinder zu packen und zu ertränken. Auch der Verzehr von Menschenfleisch wird ihm nachgesagt. Sie werden als grünliche humanoide Wesen teils mit schildkröten-artigen Panzer dargestellt. Auf dem Kopf tragen sie eine Glatze (皿 *sara*, Teller im Japanischen), welche mit Wasser gefüllt ist. Sollte dieses Wasser verschüttet werden gilt der Kappa als geschwächt.

Ebenso wurden dem Kappa auch positive Eigenschaften zugesprochen. Er verfüge über gute Kenntnisse der menschlichen Anatomie und würde Hilfe mit Arznei und Heilkräutern entlohnen. Aktuell erfährt der Kappa eine positive Umdeutung.

Als Gegner in klassischer Darstellung erscheint er in Nioh. In Shadow Hearts wird – was in modernen Darstellungen nur noch selten genannt wird – sein Verzehr von Menschenfleisch erwähnt. Auch das Design der Koopa – wenn auch erkennbar an Schildkröten angelehnt – ähnelt leicht einem Kappa und diese Ähnlichkeit wird in Super Mario Bros. 3 explizit, wo King Kooper in Welt 3 als Kappa dargestellt wird. Eine weitere Referenz (aber nicht als Gegner) findet sich in Super Mario World, wo Mario auf dem Weg zum gelben Schalter zu Spielbeginn durch eine Wasserpfütze laufen muss. Im Japanischen heißt der Berg かつぱ山 *kappa yama* (Kappa-Berg).

Animal Crossing greift Kappa in Form des Einwohners Kapp'n auf, welcher den Spieler später per Boot rumfahren kann. Im Japanischen heißt er カッペイ *kappei*, eine Mischung aus Kappa und Captain. Animal Crossing greift hierbei die positive Umdeutung des Kappa als Helfer und Schutzwesen – teilweise auch 神 *kami* – des Wassers auf.

3.2.3. 付喪神 *tsukumogami* („Leid zufügender Kami“, Artefakt-Kami) – *Secret of Mana*, Mario 64, Nioh, Terranigma

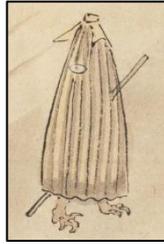
Andere Bezeichnung: 九十九神 *kyūjūkyū-gami* („Neunundneunzig-Kami“)



Secret of Mana



Mario 64



kasa-obake



kasa-obake aus Nioh



Terranigma

Zum Leben erwachte Gegenstände sind etwa in Form von laufenden Rüstungen auch westl. Settings nicht völlig unbekannt, in Videospiele aber doch selten anzutreffen. In der japanischen Folklore existiert die Erzählung, dass sehr alte Gegenstände – meist vom Übergang von 99 Jahre zu 100 Jahren – in der Form zu Leben erwecken, dass ein 神 *kami*, ein 精霊 *seirei* oder auch bössartiger Geist 怨霊 *onryō* in sie einfährt und sie zum *yōkai* werden. Nicht klar zu trennen sind diese *yōkai* in dieser Darstellung von お化け *o-bake* („Veränderlingen“), also Wesen die ihr Äußeres verändern, um insb. Menschen zu täuschen. Ob das Piano in *Mario 64* somit auf Grund seines Alters zum *tsukumogami* wurde oder von Anfang an schon ein als Piano getarntes *o-bake* war ist nicht genau zu sagen.

Die Erklärung zur Etymologie des Namens ist umstritten, die Schreibung in Kanji wird jedoch einer Bildrolle der Tenpō-Ära (1830-1844) zugeordnet. Laut dieser Bildrolle kann das Wort 付喪神 *tsukumogami* auch 九十九神 (99 Kami) geschrieben werden. Das Wort 神 *kami* wiederum ist ein Homonym (gleichklingendes Wort) zum Wort 髪 *kami* (Haare). Das japanische Wort für „Haare“ und „Kami“ ist identisch, sodass 九十九神 von 九十九髪 (99 Haare) stammen könnte, was seinerseits ein metaphorischer Ausdruck für „sehr alt“ sein soll, da die Entsprechung von „sehr alt“ mit den Haaren einer alten Frau bereits in früheren Dichtungen – z.B. der *伊勢物語* *ise monogatari* (ca. 900) – erwähnt wird.

Obwohl prinzipiell jeder Gegenstand auf diese Art zum Bewusstsein kommen kann hat sich eine Auswahl an typischen Darstellungen entwickelt. Zu diesen Klassikern gehört 傘お化け *kasa o-bake*, ein erwachter Regenschirm wie auch in *Nioh* zu sehen ist. In *Terranigma* kämpft Bloody Mary (ein Bossgegner) überwiegend mit ihren Masken. Die Masken scheinen im Spiel von ihr kontrolliert zu werden, sind laut Handbuch allerdings selbst verflucht und agieren auch unabhängig. Obwohl sie in diesem Kontext nicht wie *tsukumogami* erscheinen sie durchaus vom Motiv der lebendig gewordenen Maske inspiriert. Diese sind in Japan unter dem Namen 面霊気 *menreiki* („Maskendämon“) bekannt und stellen neben dem *kasa o-bake* eine Unterart der *tsukumogami* dar.

3.2.5. 雪女 *yuki-onna* („Schneefrau“) – *Nioh* (2017), *Final Fantasy*



aus *hyakkai zukan* (1737)



yuki-onna in *Nioh*



Shiva in *Final Fantasy 15*

Assoziation zwischen Weiblichkeit und Eis, Frost und Kälte nicht exklusiv für japanischen Kulturraum. Die germanische Göttin Skadi, welche Winter und Frost personifiziert. Die griechische Nymphe Khione, Tochter des Boreas – Gott des Nordwindes und des Winters. Die keltische Göttin Beira, die Personifikation des Winters. Hans-Christian Anderson schrieb 1884 „Die Schneekönigin“, Jaina Frostmoore (*Warcraft 3*) beherrscht Frostmagie ebenso wie Elsa in der *Frozen-Reihe* von Disney. Früheste Erzählungen um die *yuki onna* sich insb. aus Hokkaidō und dem nördlichen Honshū aus der Muromachi-Zeit überliefert. Wie typisch für orale Tradierungen weichen die Erzählungen in Grundelementen, Details und auch Bewertungen voneinander ab. Bis zum 18. Jhd. wurde die *yuki onna* ausschließlich negativ konnotiert und als böse charakterisiert. Ab dem 18. Jhd. wird die Charakterisierung ambivalenter. Weiterhin gilt die *yuki onna* überwiegend als potentiell gefährlich, aber ebenso wird verstärkt ihre geisterhafte und wundersame Natur sowie vergängliche Schönheit betont. Diese Ambivalent zeigt sich auch in der Rezeption in Videospiele. Sowohl in *Nioh* als auch der *Final Fantasy-Reihe* ist die *Yuki Onna* bzw. *Shiva* eine tödliche Gefahr. In *Nioh* begegnet sie dem Spieler ausschließlich als Gegner (Endboss), während sie in der *Final Fantasy-Reihe* (in Form von *Shiva*) in den meisten Titeln im Kampf besiegt, danach aber als mächtige Verbündete beschworen werden kann. Die Ästhetik der *Yuki Onna* greift in beiden Titeln Elemente der gängigen Tradierung auf. Die Ästhetik in *Nioh* entspricht – auch im Sinne des Settings von *Nioh* – der historisierten Darstellung, d.h. sie trägt streng geschnittenes Haar und Kimono. *Shiva* in der *Final Fantasy-Reihe* entfernt sich hinsichtlich Ästhetik bzgl. Kleidung, Gesichtsform und Frisur stärker vom Japanbezug und inszeniert sie als erkennbar fremdartiges, ätherisches und schönes Wesen in Frauengestalt.

3.2.6. 人面樹 *jinmenju* („Menschengesichtsbaum“) – *Castlevania*, *Dragon Quest*, *Secret of Mana* (1993), *Pokemon*



Gazu Hyakki Yagyō (1781)



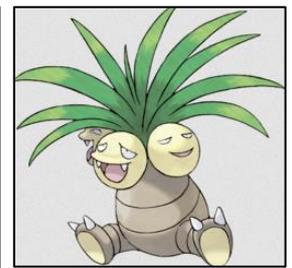
Castlevania: SotN



Dragon Quest 10



bado in *Secret of Mana*



Kokowei in *Pokemon*

Der *jinmenju* wird erstmalig während der Edo-Zeit (1603-1868) im Bestiarium 画図百鬼夜行 *gazu hyakki yagyō* („Illustrierte Nachtprozession der Einhundert Dämonen“), einem Kompendium über übernatürliche Kreaturen und Wesen, welches von Toriyama Sekien (1712-1788) auf Grundlage von lokalen und regionalen Märchen, Mythen und Sagen über Jahre hinweg verfasst wurde. Die Darstellung vieler heute bekannter *yōkai* lässt sich auf dieses Kompendium zurückführen.

Der *jinmenju* wird als chinesischer Baum dargestellt, dessen Früchte menschliche Gesichter tragen. In anderen Darstellungen wird auch der Baum selbst mit Gesichtern abgebildet. *Jimenju* erscheinen in *Castlevania* und *Dragon Quest*, wobei hier der Baum selbst ein Gesicht trägt. In *Secret of Mana* erscheint ein Pflanzegegner mit Gesicht, welcher zwar nicht an einen Baum erinnert, allerdings Kürbisse mit Gesichtern verschießt. *Kokowei* aus *Pokemon* wiederum – wenn auch eine Palme – scheint vom *jinmenju* inspiriert und es sind hier die Früchte und nicht der Stamm, welche Gesichter besitzen.

3.2.8. 幽霊 *yûrei* („Geister“) – Project Zero (2001, jp. 零 *rei*), Silent Hill (1998), Kuon (2004), Ju-on (2009)



yûrei auf ukiyo-e (1882)



Projekt Zero: PdsW (2014)



Ju-on (2009)

Während der GDC 2005 erzählte Akira Yamaoka, Producer von Silent Hill, dass jp. Horror-Spiele stark auf jp. Erzählmotiven von folkloristischen Gruselgeschichten basieren und basale Motive dem entnommen sind. Zentral sei laut ihm das Konzept von 怨念 *onnen* („Groll“, „Hass“) eines verstorbenen Geistes – dann in Form eines Rachegeistes 怨霊 *onryô* – sowie einer tragischen Hintergrundgeschichte, welche zum Tod und Groll des Geistes führte. Erste – z.B. Resident Evil 1 und The House of the Dead (1996) – und heutige Videospiele beziehen Inspiration insb. aus britischer Horrorliteratur sowie japanischen Horrorkultur, insb. die britischen Einflüsse sind gut in Manga- und Anime-Umsetzungen der 80er-Jahre erkennbar, z.B. Vampire Hunter D (1983).

Horror-Titel in jp. Settings existieren durchaus – z.B. Onimusha (2001) und Kuon (2004) – fanden außerhalb Japans aber eine im Vergleich zur Konkurrenz – z.B. Resident Evil, Silent Hill – vergleichsweise geringe Rezeption.

幽霊 *yûrei* spielen in jp. Videospiele eine stark untergeordnete Rolle. Während körperlose Geister – Poltergeister, Schatten, Schemen, Spuk, Banshee, u.Ä. – fest zum Inventar westl. Videospiele zählen, sind jp. Entsprechungen – **nicht**: westl. Geister – nicht vorhanden und selbst im Horror-Genre sind sie vergleichsweise wenig vertreten.

Yûrei – bzw. *onryô* – werden typischerweise als Geister von Verstorbenen dargestellt, welche im Leben als schwach und hilflos galten, insb. Frauen oder Kinder. Erst mit ihrem Tod erlangen sie somit die Macht sich als Rachegeister an ihren Peinigern – oder allem Leben selbst – zu rächen. Sie werden meist mit weißem Kimono dargestellt, da Verstorbene in Japan als Teil des Bestattungsritus in einen weißen Kimono gekleidet werden, bevor sie beerdigt bzw. heutzutage verbrannt werden. Weiß gilt im Shintô als Farbe der Reinheit, welche vornehmlich von Priestern oder Toten getragen wird. Die Haare sind zumeist lang und durcheinander. Die meiste Zeit war das Erscheinungsbild der *yûrei* nicht einheitlich definiert, aber mit der Popularisierung des Kabukis in der Edo-Zeit (1603-1868) wurde ein einheitlicher „Code“ zur Darstellung von *yûrei* entwickelt, wozu ein weißer Kimono, langes und wildes Haar sowie eine weißblasse Hautfarbe zählten, damit Schauspieler schnell die Rollen wechseln und die Zuschauer die Figur zuordnen können. Diese Darstellung schlägt sich auch in zeitgenössischen Ukiyo-e wieder.

3.2.7. 鬼 *oni* – Ôkami (2006), Shin Megami Tensei (1992), Zelda, Mario: Odyssey (2017)



amanojaku in Shin Megami Tensei



Oni-Statuette



Zelda: SS



donsuke in Mario: O

鬼 *oni* gehören gemäß heutigem Verständnis zur Kategorie der *yôkai*, doch ist ihre Darstellung, Charakterisierung und Bewertung vielfältig. Das Schriftzeichen 鬼 wird in der japanischen Lesung *oni* gesprochen und in der sinojapanischen Lesung *ki* oder *ku*. 鬼 findet sich auch in Komposita wie 邪鬼 *jaki* oder auch *jaku* („Bösartiger Geist“) wieder. *Oni* umfasst daher mehr als nur jene Kreaturen, die auch *oni* genannt werden. So komplex wie die Namensgebung ist die Kategorisierung. Die japanische Schriftstellerin Baba Akiro (1928) unterscheidet zwischen fünf Kategorien.

1. 民俗学上の鬼で祖霊や地霊: Folkloristische Vorstellung. Oni seien die Geister von Verstorbenen und Elementaren.
2. 山岳宗教系の鬼、山伏系の鬼. Shugendô und Bergasketen. Oni als himmlische Boten (vgl. 天狗 Tengu)
3. 仏教系の鬼. Buddhismus. Geister von Verstorbenen (wertfrei) oder Wiedergeburt als 餓鬼 *gaki* („Hungergeist“).
4. 人鬼系の鬼、盗賊や凶悪な無用者. Humanoide Darstellungen, z.B. als Diebe und grausame Nichtsnutze.
5. 怨恨や憤怒によって鬼に変身の変身譚系の鬼. Oni als metaphorische Repräsentanz für Groll und Hass in Erzählungen.

Oni sind somit nicht einfach mit „Dämonen“ oder „japanischen Dämonen“ oder gar „Ogern“ gleichzusetzen. Obwohl sie heutzutage gemeinhin negativ gesehen werden, gab und gibt es Traditionslinien welche *oni* in die Nähe von 神 *kami* in folkloristischer Vorstellung als Naturgeister und Geister von Verstorbenen rücken (wenn auch zumeist keine freundlichen Geister). Diese Vorstellung der *oni* als Geister und Unglücksbringer – nicht als rote Oger-artige Wesen – findet sich u.a. in der jp. Redewendung 鬼は外, 福は内 *oni wa soto, fuku wa uchi* („Die oni raus, das Glück rein“), welche in Schulen, Kindergärten, Zuhause, auf der Arbeit, usw. zur Begehung des 節分 *setsubun* (wörtl. „Trennung der Jahreszeit“), dem Tag vor Frühlingsbeginn, gesagt wird um den neuen Kreislauf des Jahreszeit zu beginnen (vgl. Konzept des Frühjahresputz).

Aufgrund der Vielschichtigkeit des Begriffes und der zahlreichen kulturellen Einflüsse (Hinduismus, Buddhismus, Daoismus, Shintô) aus unterschiedlichen Kulturbereichen (Indien, China, Japan) gibt es starke Überschneidungen mit anderen *yôkai* und Zuordnungen von Gegnern in Videospiele sind nicht einfach.

Allgemein lassen sich allerdings zwei Rezeptionen in Videospiele unterschieden.

In Shin Megami Tensei (1992) begegnet der Spieler als zweitem Bossgegner einer 天邪鬼 *ama-no-jaku* („Bösartiger Himmelsgeist“) in Gestalt der eigenen Mutter. *Ama-no-jaku* ist ein oni und hat ihren Ursprung in der Vorstellung an die *kami* 天探女 *ame-no-sagume* („Himmelsuchfrau“), einer *kami* welche die Bewegungen des Himmels, die Zukunft und auch Herzen der Menschen erkunden und ihnen auf ihre Fragen böswillige Antworten zuflüstert. Die *ama-no-jaku* in Shin Megami Tensei hat - unbemerkt vom Spieler – dessen Mutter getötet, gefressen und ihren Körper angenommen und versuchte den Spieler zu täuschen und ihn näher zu sich zu locken.

Die zweite und bekanntere Rezeption von oni basiert auf der Darstellung als Oger-artige Wesen mit stark ausgeprägten Zähnen, meist in blau oder rot, gekleidet in einfachen Stofftüchern und bewaffnet mit einer groben Keule. Das Design der Bokoblin in Zelda (vgl. Leinentuch, Zähne, Hautfarbe und Waffe) scheint von oni inspiriert, ebenso die ドンスケ *donsuke* (dt. „Treppegräuser“) ebenfalls als オニ族 *oni-zoku* („Oni-Stamm“) bezeichnet.

4. Weiteres

4.1. Jōmon-Kultur: Zelda: Breath of the Wild (2017), Ôkami (2006)



dogū



Ôkami



Wächter



Vase



Schrein

Ästhetik der untergangenen Shika-Kultur in Zelda: BotW entstammt der steinzeitlichen 縄文時代 *jōmon-jidai* (Jōmon-Zeit) von 14.000 bis 300 v.u.Z. in Japan. Der Name der Jōmon-Zeit und namentlich verbundenen Jōmon-Kultur entstammt den in archäologischen Ausgrabungen gefundenen Artefakten, welche sich durch Schnurmuster auszeichneten. 縄文 *jōmon* bedeutet „Schnurmusterkultur.“ Diese Epoche stellt die erste Epoche innerhalb der modernen japanischen Geschichtsschreibung dar. Anhand basaler Merkmale lässt sich die Jōmon-Kultur etwaig mit der mitteleuropäischen Altsteinzeit insofern vergleichen, als dass auch die Jōmon-Kultur als Jäger und Sammler lebten und Steine und Knochen das Grundmaterial für Werkzeuge darstellten. Abgrenzen tut sie sich über ihre vergleichbare Sesshaftigkeit, d.h. bereits in der Jōmon-Zeit wurden Dorfgemeinschaften und komplexere Sozialstrukturen errichtet, während die Altsteinzeit in Mitteleuropa nomadisch geprägt war. Kennzeichnendes Arbeitsmaterial für Kunstwerke war Ton, auf dem die namensgebenden Schnurmuster angebracht wurden. Ob der bis heute in Ostasien prägende Reisanbau (Agrarkultur) bereits in der Jōmon-Zeit oder erst in der darauffolgenden 弥生時代 *yayoi-jidai* (Yayoi-Zeit), von etwa 300 v.u.Z. bis 300 n.u.Z.

Kenntnisse über diese Zeitepoche begründen sich ausschließlich auf archäologische Funde und chinesische Quellen. Eine Schriftsprache wurde erst im Kulturaustausch und mit der Übernahme und Japanifizierung der chin. Schrift ab 500 n.u.Z. eingeführt.

Das Design der Artefakte (u.a. Wächter und Schreibe) der untergangenen und seinerseits prähistorischen Shieka-Kultur in Zelda:BotW ist erkennbar der prähistorischen Jōmon-Kultur entnommen. In der Wirkung wird ästhetisch das Alter dieser weit zurückliegenden und vergangenen Kultur betont. Japanische Spieler dürften diese ästhetischen Referenzen dank ihres (mittelmäßigen) Geschichtsunterrichts zuordnen und einordnen können. Die weitere Charakterisierung der Shieka-Kultur weicht hingegen erkennbar von der historischen Vorlage aus, insb. die Existenz einer alten Schriftsprache.

“The Jōmon period in Japanese history was the inspiration for the Sheikah Slate, shrines, and all of the other ancient objects and structures in the game. We ended up taking that aesthetic and using it as a base to expand upon for the game’s ancient civilizations. The reason for this was because the Jōmon period is relatively unknown to much of the world. It has a nuance of mystery and wonder that we found really appealing. We were looking for something that would feel unique, and settled on Japan’s Jōmon period as a result.”

Takizawa Satoru (Artdirector) über das Design in Zelda: BotW im Making Of (2015)

Die Jōmon-Kultur umfasst über 1.000 Jahre und ist – anders als das Design der Shieka – nicht jederzeit und überall einheitlich gewesen. Die Keramik der ältesten Funde ist im Vergleich zu späteren Funden schlicht, die Schnurmuster geradlinig und flach in die Keramik geritzt. Das Design in Zelda orientiert sich an Funden der mittleren und späten Jōmon-Zeit und insb. dem s.g. „Gefäßen in Flammenstil“ 火焰型土器 *kaen-gata-doki*. Wächter in Zelda: BotW sind – wie auch Schreine – ihrem Design nach auf den Kopf gestellte Vasen der Jōmon-Zeit mit Beinen versehen. Das wiederkehrende Augen-Motiv (z.B. auf der Shieka-Tafel von Link) entstammt seinerseits nicht der Jōmon-Kultur, sondern wird auf den Avantgarde-Künstler Tarô Okamoto (1911-1966) zurückgeführt, welcher durch die Thematisierung der Jōmon-Kultur in seinen Werken zu deren Popularisierung beitrug.

Ästhetische Anleihen an die Jōmon-Kultur finden sich ebenfalls im Gegnerdesign von Ôkami in Form der 土偶 *dogū* („Tonfigur“).



Westliche Videospiele

1. Menschen

- 1.1. **(Russ. / Arab. Terroristen)** – Call of Duty, Medal of Honor; Warfighter, Splinter Cell, Far Cry 2
- 1.2. **Nazis** – Call of Duty, Medal of Honor, Wolfenstein, Sniper Elite
- 1.3. **(Organisierte) Kriminalität** – GTA, Mafia, Hitman, Knights of the Old, Deus Ex, Freelancer, Max Payne
- 1.4. **Staatsgewalt** – Need for Speed, GTA, Deus Ex, Hitman (korrupte Cops),

2. Fauna und Flora

- 2.1. **Ratten** - Baldurs Gate, The Elder Scrolls: Oblivion
- 2.2. **Wölfe** - Dragon Age: Origins, Age of Empires, Northgard, Tomb Raider
- 2.3. **Bären** - Dragon Age: Inquisition, The Elder Scrolls: Skyrim
- 2.4. **Spinnen** - Spellforce, The Elder Scrolls, Dragon Age, Warcraft 3

3. Phantastische Wesen

3.1. Fabelwesen (humanoid)

- 3.1.1. **Hexe**
- 3.1.2. **Kobold, Goblin, Ork, Riese, Troll** (germ. Mythologie, in Rezeption durch Tolkien)

3.2. Fabelwesen (tierisch)

- 3.2.1. **Drachen, Lindwurm** – Dragon Age, Baldurs Gate, Drakan, Minecraft, Gothic II
- 3.2.2. **Werwolf** - Dragon Age: Origins (Fluch kann beseitigt werden), Silver, Vampire: Bloodlines, Werewölfe auch als missverstandene Kreaturen (vgl. DA:O, vgl. ebenso Trials of Mana) oder als vorteilhafter Zustand (vgl. The Elder Scrolls) verwendet.
- 3.2.3. **Basilisk, Hydra, Greifen, u.Ä.** (gr. Mythologie) – Warcraft,

3.3. Untote

- 3.3.1. **Skelette, Zombie, Ghul**
- 3.3.2. **Vampire**
- 3.3.3. **Gespent, Geist**

3.4. Christlich-Jüdische Mythologie

- 3.4.1. **Dämonen** (christl.-jüd. Mythologie) – Diablo, Warcraft, Baldur's Gate, Doom
- 3.4.2. **Golem** (jüd. Mythologie) – Warcraft 3, The Elder Scrolls, Vampire: The Masquerade, Baldur's Gate

#3 Transfer und Konzepte – Was können wir anhand von Gegnern über die japanische (Videospiele-)Kultur lernen?

- Anthropomorphismus

„Anthropomorphismus bezeichnet allgemein das Zuschreiben (Attribution) menschlicher Eigenschaften auf Tiere, Götter, Naturgewalten und Ähnliches, d. h., es handelt sich um eine Form der Vermenschlichung. Diese menschlichen Eigenschaften können sich bei den beschriebenen Objekten dabei sowohl in der Gestalt als auch im Verhalten zeigen. Der Anthropomorphismus ist charakteristisch für das vorwiegend naiv-anschauliche Erleben und das geringe Abstraktionsvermögen von Kindern und Menschen, aber oft auch aus religiöser Perspektive bei Naturvölkern. [...] In der Literatur wird Anthropomorphismus oft bewusst verwendet, Anthropomorphismen in der Sprache finden sich im unzulässigen Tier-Mensch-Vergleichen wie z. B. in „listiger“ Fuchs, „diebische“ Elster, „fleißige“ Biene. Übrigens: Bernhard Grzimek sagt über die Menschenkenntnis: „Menschenkenntnis dämpft die Menschenliebe, Tierkenntnis erhöht die Tierliebe.“

- ゆるキャラ *yuru-kyara*

„The term *yuru chara* refers to mascots, created mainly by municipal governments, to promote their localities, local tourism, and products. To qualify as a *yuru chara*, these mascots must project an innocent, easygoing atmosphere. Famous examples include "Kuma-mon" from Kumamoto Prefecture and "Bary-san" from Imabari City, Ehime. When a location holds a promotional event, we often see its *yuru chara* in a large suit worn by an actor. Many resemble animals whose Japanese names sound similar to those of the localities that feature them, local symbols, or something a locality wants to promote. For instance, Shizuoka Prefecture, known for Mt. Fuji, has a character named "Fujippi," which looks like the mountain.

The term itself, *yuru chara*, was originally coined by an illustrator, Mr. Jun Miura. "Yuru" comes from the Japanese adjective *yurui*, which has connotations of "softness." This word was combined with "chara" for "character" (i.e., mascot).“

- 神道 *shintô* („Weg der Kami“)

„Der Begriff Shintô, wörtl. »Weg der Gottheiten«, besteht aus den Schriftzeichen für »Gottheit/en« (sinojap. shin; rein jap. kami) und Weg (sinojap. tô/dô; chin, tao/dao; rein jap. michi; →Taoismus, Weg, Kampfkünste) und bezeichnet die einheimische Religion Japans, die jedoch nicht als einheitliches religiöses System betrachtet werden darf. Ursprünglich existierten nur voneinander unabhängige Lokalkulte. Die Bezeichnung Shintô wurde nach der Einführung des Buddhismus im 6. Jhd. als Gegenbegriff zum butsudô, »Weg des Buddha«, konzipiert. Shintô umfaßt sehr unterschiedliche religiöse Praktiken und Funktionen, die sich vier großen Gruppen zuordnen lassen: (1) Staats-Shintô (Shintô des Kaiserhauses), (2) Sekten-Shintô, (3) Schrein-Shintô, und (4) Volks-Shintô. Der Shintô hat keinen Begründer, keine offiziellen heiligen Schriften, kein festgeschriebenes Lehrsystem und kein religiöses Bekenntnis im christlichen Sinne. Im Zentrum der religiösen Praxis steht die kami-Verehrung. Kami steht für weibliche und männliche göttliche Wesen, für Ahnen, Geister (z.B. Haus-, Wald- und Wassergeister), Naturkräfte (Lebenskraft, Fruchtbarkeit) und außergewöhnliche Naturerscheinungen (Sonne, Mond, Vulkane, Felsformationen, alte Bäume). Zentral ist der Glaube an die Beseeltheit der Natur (→Animismus). Es existieren regional sehr unterschiedliche Bräuche, Feste und Legenden. Durch die Berührung mit festländischen Traditionen (Ahnenkult, chinesische Mythologie, →Taoismus, →Buddhismus) veränderte der Shintô Gestalt und Selbstverständnis.“

- Animismus

„In den Religionswissenschaften findet man den Animismus in einigen Religionen, die glauben, dass alle Gegenstände und Lebewesen von Geistern beeinflusst sind und die Geisterwelt im Leben der Menschen und in der Welt aktiv ist. Der Animismus ist in vielen Stammes- und Naturreligionen vertreten, und ist heute noch weit verbreitet in Ostasien in ländlichen Gegenden oder unerschlossenen Gebieten, auf Inseln, in Eingeborenentämmen oder kleinen Volksgruppen. Animistische Einflüsse finden sich aber auch innerhalb der meisten Weltreligionen in Ostasien, die man oft als Volksglaube oder Volksreligion bezeichnet.“