

VIRTUELL VERLIEBT

Bevor ihr euch das Video anschaut, löst bitte folgende Aufgabe:

1. Welche Begriffe haben nichts mit dem Thema „Videospiel“ zu tun? Wählt richtig aus. Benutzt, wenn nötig, auch ein Wörterbuch.

- | | | |
|----------------------------|--------------------|---------------------|
| a) virtuell | b) der Meilenstein | c) die Geburtenrate |
| d) in eine Rolle schlüpfen | e) mobil | f) die Simulation |
| g) der Schlüsselbegriff | h) das Netz | i) die Beziehung |

2. Welche Situationen sind im Video dargestellt? Wählt die richtigen Antworten aus.

Man sieht ...

- a) einen Mann, der ein Computerspiel auf der Straße spielt.
- b) einen Mann, der den Bildschirm einer Spielkonsole küsst.
- c) junge Männer, die gemeinsam ein Computerspiel spielen.
- d) einen Mann, der sich mit seiner Freundin in einem Restaurant trifft.
- e) belebte Straßen in einer Großstadt.
- f) die Natur auf dem Land.
- g) einen alten Mann, der über einen verlassenen Spielplatz läuft.

3. Schaut euch das Video ein zweites Mal an und hört diesmal genau hin. Was ist richtig? Wählt die richtige Antwort aus.

1. Was wird im Video gesagt?

- a) Saku Aruno hat das Computerspiel von Freunden empfohlen bekommen.
- b) Saku Aruno hat seine virtuelle Freundin im Supermarkt kennengelernt.
- c) Saku Aruno spielt im Computerspiel die Rolle eines Schülers.

2. Saku Aruno verbringt jeden Tag etwa ... Stunden mit seiner virtuellen Freundin.

- a) drei
- b) eine
- c) sechs

3. Eine echte Freundin hatte er ...

- a) schon oft.
 - b) noch nie.
 - c) schon einmal.
4. Im Video wird nicht darüber gesprochen, ... a) ob Saku Aruno auch manchmal mit Manaka Streit hat. b) was die beiden am Abend zusammen machen. c) ob es eine Spracherkennung gibt oder nicht.

5. Obwohl das Spiel keine tiefe Kommunikation möglich macht, hält Netzexperte Masaki Ishitani das Spiel für ...

- a) ein wichtiges Spiel, um mehr über Beziehungen zu lernen.
- b) etwas Besonderes, das es bisher noch nicht gegeben hat.
- c) gefährlich, weil junge Leute nicht mehr wissen, was real und was virtuell ist.

6. Was ist nicht richtig?

- a) Die Liebessimulation verkauft sich sehr gut.
- b) Das Spiel geht nie zu Ende.
- c) Es gibt zwei Versionen des Spiels – eine für Frauen und eine für Männer.

7. Im Video wird gesagt, dass ...

- a) „Love Plus“ Schuld daran ist, dass in Japan zu wenige Kinder geboren werden.
- b) das Spiel eigentlich nicht besonders interessant ist, die User aber die schönen Zeichnungen mögen.
- c) sich manche User wirklich in ihre virtuelle Freundin verlieben.

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

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

SAKU ARUNO: Wie geht es dir?

MANAKA: Gut! Wollen wir reden?

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

MANAKA: Ich möchte Eis essen gehen.

SAKU ARUNO: Ja, das wird witzig.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SPRECHER: SHIFT meint: Irgendwie unheimlich!