

Harun Delibas

Mia Consalvo: Atari to Zelda: Japan's Video Games in Global Contexts

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.3.7574>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Delibas, Harun: Mia Consalvo: Atari to Zelda: Japan's Video Games in Global Contexts. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.3.7574>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Mia Consalvo: Atari to Zelda: Japan's Video Games in Global Contexts

Cambridge: MIT Press 2016, 251 S., ISBN 9780262034395, USD 32,-

In der Entwicklung von Videospiele kommt Japan eine Schlüsselposition zu. Eine Sensibilität für den Umstand zu erzeugen, dass die japanische Spieleindustrie entscheidend den globalen Markt beeinflusst, ist auch einer der zentralen Aspekte in Mia Consalvos Ausführungen. In acht Kapiteln wirft

sie einen weiten Blick auf japanische Videospiele sowie deren Entwicklung und verortet diese anhand verschiedener Gesichtspunkte innerhalb der gesamten Spieleindustrie.

Consalvo analysiert zu Beginn, worin die Besonderheit japanischer Spiele liegt und inwiefern sich diese

von nicht-japanischen Spielen absetzen. Dabei bezieht sich die Autorin häufig auf Aussagen von befragten Fans. Besonders oft werden die im Spiel erzählten Geschichten und kulturelle Spezifika erwähnt. Hinzu kommt, dass bei der Lokalisierung vieler Spiele (besonders in der unmittelbaren Gegenwart) Anpassungen an den westlichen Markt vorgenommen werden und dadurch einiges vom Originalwerk verloren geht oder verfremdet wird (vgl. S.121ff.). Consalvo kontextualisiert dies mit illegalen Distributionspraxen: Nicht immer erscheinen japanische Spiele auf dem westlichen Markt durch offizielle Kanäle, sondern werden von sogenannten ROM-Hackern (Read Only Memory) übersetzt und im Internet zur Verfügung gestellt. Diese können dann über geeignete Emulatoren ausgelesen und gespielt werden. Diese Praxis trug stark dazu bei, dass einige japanische Spiele, die ursprünglich nur in Japan erschienen sind, auch ihren Weg in den westlichen Markt finden konnten, da die professionelle Spielindustrie erst aufgrund der ROM-Hacking-Szene eine offizielle Lokalisierung in Betracht gezogen hatte (vgl. S.44).

Mit einem genaueren Blick auf japanische Videospiele versucht die Autorin sowohl die kulturelle Eigenheit dieser zu ergründen, als auch innovative Spielelemente aufzudecken, welche sich von Spielen auf dem westlichen Markt absetzen. Dabei untersucht sie eine große Menge an Videospiele und vor allem Videospiele-Reihen und betrachtet diese besonders detailliert in Bezug auf unterschiedliche Spielelemente, wie zum Beispiel den „Permadeath“ (S.77)

in *Fire Emblem: Awakening* (2012) oder das komplexe Combo-und-Skill-Gameplay (vgl. S.82) in *DmC: Devil May Cry* (2013). Es bleibt etwas unklar, weshalb diese Spielelemente besonders nennenswert sind, wenn es um den Kontext von japanischen Spielen geht.

Das wohl einschlägigste Argument der Autorin ist, dass in Japan auffällig viele langjährig etablierte Franchises existieren, welche immer wieder für Aufmerksamkeit sorgen und somit auch den Blick auf japanische Spiele im Allgemeinen lenken. Franchises wie *Final Fantasy* (1987-), *Dragon Quest* (1986-), *Super Mario* (1983-) oder *Fire Emblem* (1990-) bestehen bereits seit mehreren Jahrzehnten und werden kontinuierlich weitergeführt. Besonders ist hierbei, dass die einzelnen Spiele keinerlei narrativen Bezug zueinander haben. Stattdessen wird Wert darauf gelegt, verschiedene Elemente der Franchises wiedererkennbar zu gestalten und somit zu etablieren (vgl. S.119). So kann ein Titel popularisiert werden, ohne dass eine Einstiegsbarriere in Form von etlichen Prequels besteht. An dieser Stelle wirft Consalvo den Blick auf größere Entwicklerstudios und Publisher. Am Beispiel von unter anderem Square Enix betrachtet sie die sich im ständigen Wandel befindenden Praktiken, wenn es darum geht, bestimmte Spiele und Franchises auf immer neue Zielgruppen auszurichten.

Mit *Atari to Zelda: Japan's Video Games in Global Contexts* gelingt es Consalvo, einen Überblick über die Spielindustrie Japans zu geben und gewisse Kernelemente dieser zu

beleuchten. Obwohl verhältnismäßig oft das Genre der JRPGs (Japanese Role Playing Games) im Blickpunkt steht, bezieht sie sich insgesamt auf eine Vielfalt an Videospiele. Sowohl alte als auch neue Titel werden analysiert und auch auf weniger bekannte Spiele wie *Recettear* (2007) wird eingegangen. Um Leser_innen, die weniger vertraut mit den entsprechenden Titeln

sind, eine bessere Vorstellung von den thematisierten Spielen zu geben, sind über das ganze Buch hinweg eine Fülle von Screenshots zu finden. Dennoch wird bei der Analyse einiger Spieletitel leider nicht immer klar, was sich nun genau als typisch japanisches Element identifizieren lässt.

Harun Delibas (Marburg)