

Interview des Monats

»Exotik im Orchideenfach«

Der Japanologe Martin Roth erzählt, was man mit 4.500 geschenkten Videospiele macht und warum Leipzig in Zukunft ein bedeutender Standort der Computerspielforschung werden könnte

Vorsichtig öffnet Martin Roth eine der zahlreichen Kisten, die sich in seinem Büro in der Leipziger Universität bis an die Decke stapeln. Sie sind randvoll gefüllt mit bunt bedruckten Videospiegelpackungen aus Japan. Seit gut einem Jahr ist Roth Juniorprofessor am Ostasiatischen Institut. Zwischen Spielkonsolen und Büchern berichtet er von den politischen Ausdrucksformen des Mediums, einer anstehenden Spielekonferenz, warum Computerspiele Kulturgut sind und was er mit der Schenkung vorhat.

kreuzer: Als Wissenschaftler an der Uni Leipzig haben Sie kürzlich von der japanischen Altersfreigabestelle »CERO« 4.500 Spiele zur Verfügung gestellt bekommen. Wie erforscht man Videospiele?

MARTIN ROTH: Das kommt darauf an, was man über die Spiele wissen will. Einen einzigen Weg gibt es nicht. Je nachdem, was in dem Kontext Videospiegelindustrie und -kultur gefragt ist, kommen verschiedene Methoden zum Einsatz. In der Leipziger Japanologie zum Beispiel machen wir inhaltliche Analysen beziehungsweise

spielen die Spiele selbst. Andererseits haben wir ein Projekt begonnen, wo es um die Veröffentlichung japanischer Spiele im Ausland geht. Es gibt eine ganze Reihe von Forschungsansätzen: die Analyse von Spielern – also was sie über die Titel denken und wie sie online darüber diskutieren. Ich beispielsweise schaue mir an, wie Geschichte in japanischen Videospiele thematisiert wird. Wenn man sich in einem Metzelspiel durch Hunderte Gegner kämpfen muss, was macht das mit dem Spieler? Das ist natürlich kein Abbild einer historischen Kriegssituation. Mich interes-