

Hiroshi Matoba Digital Fukurawai



In Japan wurde — vor allem beim Neujahrsfest — häufig ein traditionelles Spiel namens "Fukurawai" gespielt. Dabei werden dem Spieler die Augen verbunden, und er muß versuchen, Teile eines traditionellen lustigen Gesichtes (Augen, Augenbrauen, Nase, Mund) auf ein auf dem Boden ausgelegtes Papiermodell des Gesichtes zu plazieren. Nach einer Weile darf der Spieler die Binde abnehmen, und alle begutachten das so entstandene Gesicht. Ist es gut geworden, findet es allgemeine Bewunderung, und falls nicht, so erfreut sich doch jeder am lustigen oder künstlerischen Ergebnis.

Wir haben ein "digitales Fukurawai" entwickelt, indem wir das klassische Vorbild durch den Einsatz leistungsfähiger Bildverarbeitungstechnik verbessert haben. Während das traditionelle Fukurawai vorgefertigte Gesichtselemente einsetzt, erscheinen im digitalen Fukurawai Echtzeit-Videobilder des Gesichtes des Mitspielers in Form von Puzzleteilen. Bei einer Spielvariante spielen zwei Spieler um die Wette. Zwei Videokameras erfassen das Bild jeweils eines Spielers, die Abbildungen werden in jeweils 24 Puzzleteile zerlegt und nach dem Zufallsprinzip gemischt angeordnet. Die beiden Spieler müssen nun versuchen, ihre eigenen Teile zu finden und sie mit Hilfe einer Maus oder eines Touch-Screen zu ihrem Portrait zusammensetzen. Jedes Teil wird über das Real-Time-Videobild des Mitspielers ständig aktualisiert, es entsteht also ungeachtet der Aktionen der Spieler nie ein Standbild. Genausogut aber können die Spieler ihren Spaß darin finden, die Teile gemeinsam zu "gemischten Gesichtern" zusammensetzen. Vielleicht findet ja auch jemand ein reorganisiertes Abbild des eigenen Gesichtes, gemischt mit fremden Teilen, attraktiver als das Original!

Das Neue an diesem Spiel liegt darin, daß durch die Einbeziehung des Gesichtsausdrucks eine neue Form von Interaktivität entsteht, wie sie bisher von ähnlichen Spielen, bei denen die Interaktion einzig in den Mausbewegungen besteht, nicht erreicht wurde.