

Wolfram MANZENREITER: *Pachinko Monogatari. Soziokulturelle Exploration der japanischen Glücksspielindustrie*. München: iudicium Verlag 1998. 157 S. ISBN 3-89129-431-x. Kt. DM 38.00.

Sex und Crime, Meisterschaft und Korruption, Big Business und kleinkarierte Politik – das Thema steckt voller Geschichten. Ob Pachinko-Mönche, deren Rosenkranzperlen exakt die Größe einer Spielkugel haben, damit sie den Abstand zwischen den Nägeln abschätzen können, oder Milliarden an Industriegewinnen, die mutmaßlich in den Atombombenbau in Nord-Korea fließen, es bietet sich reiches Material, in dem ein Romancier oder ein Journalist schwelgen könnte. Die Wissenschaft versagt sich und uns dieses Vergnügen. Eine Erzählung ist das vorliegende Buch trotz seines Titels nicht geworden. Selbst über den Spielfilm, von dem Manzenreiter seinen Titel entlehnt, verrät er uns nichts. Vor allem ermangelt das „*monogatari*“ eines Helden. Der naheliegende Kandidat – die Silberkugel – wird dem Leser ohne die nötige Leidenschaft, ja fast ohne das *look and feel*, das Millionen von Japanern in ihrem Bann hält, vorgeführt. Statt des ohrenbetäubenden Kugelregens rasseln karge Zahlen auf den Leser nieder.

Doch schon dies ist äußerst verdienstvoll. Es gehört zu den Mysterien des Pachinko, daß ein Viertel der japanischen Bevölkerung es spielt, die Sozialwissenschaften aber, wie Manzenreiter in seinem Überblick über den Nichterforschungsstand berichtet, dazu nur drei, noch dazu populärwissenschaftliche Arbeiten hervorgebracht hat. (Für das zurückhaltende Interesse der Wissenschaft seien „die entsprechenden Ursachen im sozialen Umfeld einer determinierten Wahrnehmungsweise zu suchen“. (S. 122)) Manzenreiter, der aus der Linhart'schen Schule der Popularkulturforschung hervorgegangen ist, will dem abhelfen.

Ein weiteres Rätsel besteht darin, daß der vertikale Flipper, der Japan in diesem Jahrhundert im Sturm erobert hat, anders als Videogames, Manga, Karaoke oder Tamagotchi in keiner anderen Kultur auf nennenswertes Interesse gestoßen ist. Deshalb eignet sich Pachinko außerordentlich als Sonderstellungsmerkmal des japanischen Nativismus. Pachinko und Zen, Pachinko und die japanische Unternehmenskultur, Pachinko und Gruppenidentität, die Vereinigung von Selbst und Maschine – das „japanischste aller Spiele“ verbindet sich wie von selbst mit dem Kanon der Einzigartigkeit. Manzenreiter ist nüchtern genug, die *nihonjinron*-Aspekte seines Gegenstands nur mitzuführen, ohne sie selbst zu übernehmen.

Bei dem iudicium-Band handelt es sich um eine bis 1998 aktualisierte Fassung einer Magisterarbeit, die Manzenreiter 1993 bei Prof. Sepp Linhart an der Universität Wien vorlegte. Eine Aufsatzfassung des Buches, „Pachinko – Spiel für Millionen, Spiel um Billionen. Zeit und Raum in der japanischen Spielkultur“, findet sich in: Stanca SCHOLZ-CIONCA (Hg.): *Japan. Reich der Spiele*. München: iudicium Verlag, 1998, S. 331–367; in *NOAG* 152 (1992), S. 59–75, war unter dem Namen Wolfram Eils (identisch mit Manzenreiter) bereits der Beitrag „Die Ökonomie des Pachinko“ erschienen.

Nachgezeichnet wird die Geschichte des Pachinko von den dunklen Ursprüngen bis zum Ende der 90er Jahre mit den Auf- und Abbewegungen der Automatenzahlen, der Technologie und Wirtschaft. Es folgen Kapitel zur juristischen Einordnung des Spiels, zur Freizeitkultur, zum Spiel im allgemeinen und dem Glücksspiel im besonderen, ein erneuter Durchgang durch die Wirtschaftsgeschichte aufgeteilt in die relevanten Branchen, statistisches Material zu den Spielern und den Hallenbeschäftigten und ein abschließendes Kapitel zu den Verbindungen der Branche mit der Politik, der Yakuza und der Polizei.

Der chronologische Aufriß beginnt mit den verschiedenen Theorien über den Ursprung des Spiels. Bei der Frage nach denkbaren Vorläufern kommt Manzenreiter auf das Murmelspiel. Das jedoch sei so universal wie das Spiel überhaupt und deshalb nicht für eine japanische Genealogie geeignet. Hier läßt er sich zur Behauptung einer „spezifischen Stofflichkeit des japanischen Spielzeugs“ (Holz, Bambus, Papier, Erdwaren) hinreißen. Metall und Kunststoff der Pachinko-Kugeln dagegen seien „typische, neue Materialien des Industriezeitalters. Erst nach dieser Periode kann die Geburtsstunde des Pachinko oder seiner früheren Versionen angesetzt werden.“ (S. 22) Nun wurde Plastik erst während des Zweiten Weltkriegs erfunden, doch schon gegen Ende der Taishō-Zeit fand sich das *pachi-pachi* aller Orten. Metallkugeln dagegen waren spätestens mit der Verbreitung der portugiesischen Musketen im 16. Jahrhundert bekannt. Der Stellenwert der „spezifischen Stofflichkeit“ für mögliche frühere japanische Kugelspiele ist somit zweifelhaft. Ein Blick auf die Etymologie des Wortes *pachinko* führt ihn dann doch wieder zurück zu Murmelspielen, zur Zwillie und zur „Pistole“ im Argot der Yakuza. Nach dem vorgelegten Material ist eine autochtone Entwicklung des Pachinko in Japan keineswegs auszuschließen, doch der Autor selbst neigt der Importthese zu.

Nach einer heftigen Ideologie-Schelte seiner japanischen Kollegen kommt er zu dem Schluß: „Da es in Japan kein in dieser Ausprägung strukturell vergleichbares Spiel oder Spielgerät gegeben hat, erscheint ohne die importierte Anleihe [sic] aus einem fremden Kulturkreis eine autonome Entwicklung des Pachinko als nahezu [sic] unwahrscheinlich.“ (S. 26) Die fremden Vorläufer führt er auf das russische Bagatelle zurück, eine Art Billard mit Taschen und Kegeln, das in England populär wurde. Es tauchte in den USA als *Corinthian Game* auf, dem direkten Vorfahren des *Pinball*. Nach Japan importierte es wahrscheinlich zuerst die Ōsaker Handelsfirma ON Shōkai zu Beginn der 20er Jahre aus Chicago, dem Geburtsort der modernen Flipper-Automaten. Der Markenname lautete *konrinto gēmu*, doch im Volksmund hieß es lautmalerisch *gachanko* oder *pachi-pachi*.

Das *konrinto gēmu* bestand aus einer geneigten horizontalen Spielfläche, auf der mit einem Queue Kugeln durch ein Nagelfeld in Öffnungen plaziert werden mußten. Kinder spielten es auf Jahrmärkten, Tempel- und Schreinfesten und bald in den Süßwarenläden und Kaufhäusern, um Preise wie Süßigkeiten oder Obst zu gewinnen. Wohl noch in den 20er Jahren bauten japanische Hersteller aufrecht stehende Geräte mit einer Glasplatte und einer Feder, die die Kugeln in das Spielfeld schnellen läßt, wo sie über die Nägel auf der buntbemalten Grundplatte springen und in Gewinnlöchern oder im Aus landen. In dieser Form fanden auch Erwachsene Vergnügen an dem Spiel und der Chance, Tabak, Seife oder Geld zu gewinnen. Die 30er Jahre sahen die ersten permanenten Spielhallen, die Profession des „Nageldoktors“ (*kugishi*), der mit einem Kugelmaß und einem Hammer die möglichen Wege durch das Nagellabyrinth und damit Gewinnwahrscheinlichkeit justiert, die ersten polizeilichen Auflagen und den ersten Pachinko-Boom.

Während des Krieges verboten, wurde das Pachinko sofort nach seinem Ende wieder aufgenommen. Die Hoffnung auf Schwarzmarktwaren wie Zigaretten und Zuckerersatz verbreiteten es vermutlich ebenso rasch wie Mahjong, Kartenspiele (Nintendos erstes Erfolgsprodukt) und andere Glücksspiele, doch erfahren wir leider nichts über solche Querbezüge. Zwei Innovatoren veränderten die Anordnung der Nägel auf der Spielfläche in einer Weise, von der man nur erfährt, sie sei „erstmalig von der Umsetzung von Gedanken über physikalisch determinierte Bewegungsläufe bestimmt“ (S. 36) gewesen. Die Gewinnlöcher gaben nun für jeden Treffer zehn Kugeln aus – zwei Neuerungen von denen Manzenreiter erst sagt, daß sie das Zufallselement verstärkten und einige Zeilen später im Gegenteil, daß durch sie das Geschick beim „Lesen“ der Nagelmuster wichtiger wurde.

In den frühen 50er Jahren verzehnfachte sich die Zahl der Spielhallen. In den größten standen bereits 500 Automaten. Mit dem System der Gewinnaufkäufer, der gesetzlichen und polizeilichen Vorschriften und den Vereinigungen der Spielhallenbetreiber und der Automatenhersteller hatte die Branche im wesentlichen ihre heutige Form angenommen. Dieser Pachinko-Boom erfuhr einen jähen Einbruch, als Mitte der 50er Jahre Automaten verboten wurden, die 20 Kugeln für jeden Treffer ausgaben, und der sog. Repetier-Typ, der ein Dauerfeuer von Kugeln in das Spielfeld abgab. Diese beiden Neuerungen rückten, so die Behörden, Pachinko zu sehr in die Nähe des illegalen Glücksspiels, doch bleibt die Vermutung, daß eher wirtschaftliche Fraktionskämpfe denn sittliche Motive zu dem Verbot führten. 15 Jahre später wurde der Repetiermechanismus wieder zugelassen, ohne daß die moralischen Grundfesten der Gesellschaft beeinträchtigt wurden.

In der ersten Hälfte der 70er Jahre verzeichnete die Branche erneut einen Boom mit einer zweihundertprozentigen Umsatzsteigerung. Das Ministerium für Internationalen Handel und Industrie erkannte den Freizeitmarkt als eine treibende Kraft für die japanische Wirtschaft. Das MITI-Institut für die Entwicklung des Freizeitsektors (*Yoko kaihatsu sentâ*) verzeichnete von seinem ersten Freizeit-Weißbuch im Jahr 1973 bis heute konstant ca. 30 Millionen Pachinko-Spieler und 10 000 Hallen. Selbst nach dem Zusammenbruch der Seifenblasenwirtschaft wuchsen die Ausgaben für Pachinko unbeeindruckt weiter.

Zu den technischen Neuerungen der 60er und 70er Jahre gehören die „Tulpe“, die nach einem Treffer ihre Flügel um ein Gewinnloch öffnet, um den Eintritt weiterer Kugeln zu erleichtern, die Integration von Elementen des Mahjong (die Manzenreiter nicht näher erläutert) und der Einbau von kleinen Fernsehbildschirmen in die Spielfläche. Die Pachinko-Fräulein, die an der Rückseite der Automaten Kugeln nachfüllten, wurden durch automatische und seit den 70er Jahren computerisierte Kugelleitsysteme ersetzt. Parallel zur Rationalisierung bemühte sich die Branche, das Image der Hallen zu verbessern und sie mit Kinderspielecken auch für Frauen attraktiver zu machen. Kitsch-Kathedralen aus Stahl, Glas und Plastik schreien seither an Bahnhöfen und Ausfallstraßen ihre Kundschaft an.

In den 70er Jahre tauchen die ersten Videospiehallen für „Space Invader“ auf. Da sie jedoch keine Geldgewinne anboten und sich an ein jugendliches Publikum richteten, ist Manzenreiters Behauptung einer Konkurrenz zum Pachinko nicht nachvollziehbar. Doch auch die Pachinko-Automaten wurde ab 1980 von der Computerisierung erfaßt. Das *deji pachi* (digitales Pachinko) zeichnete sich offenbar durch die Einführung der Walzen eines einarmigen Banditen in die Spielfläche aus. Ein Treffer in einem der Gewinnschächte versetzt sie in Rotation. Zeigen sie drei gleiche Zahlen an, schüttet der Automat den Kugel-Jackpot aus. Aus dieser Entwicklung ging der äußerst erfolgreiche Automatenzweig des *pachisuro* hervor, dessen Name noch eine Verbindung aus Pachinko und *slot machine* suggeriert, der jedoch auf Nägel und Kugeln gänzlich verzichtet.

Von der Bedeutung der „Computertechnologie der Halbleiter, Transistoren und Schaltkreise“ kann uns Manzenreiter nur ein sehr verschwommenes Verständnis vermitteln. Was die LSI-Chips (die er mit „großformatige integrierte Schaltkreise“ übersetzt) tun, kann man nur erahnen. Er kolportiert, daß „die Programmsteuerung (ROM) [sic]“ zu 80% die Kugelausstoßrate bestimme, und deshalb häufiges Ziel betrügerischer Manipulationen – durch wen: die Hallenbetreiber, die Automatengroßhändler, die Spieler? – sei. „Andere Methoden unterbinden mit Hilfe einer Klemmschraube das Speicherelement (RAM), das die Programmsteuerung mit den wesentlichen Informationen versorgt, von seiner notwendigen Grundstromversorgung und manipulieren somit die ROM-Steue-

rung.“ (S. 53) Ebenso rätselhaft wie dieser Satz, bleibt, was „illegitime RAM-Bauteile“ sein sollen. In jedem Fall scheint sich durch den Mikroprozessor die Geschwindigkeit des Spiels erhöht zu haben.

Anders als das Flippern ist Pachinko ein einsames Spiel gegen die Maschine. Sitzt man zwei Stunden vor dem Gerät, was der durchschnittlichen Spieldauer entspricht, verfällt man in einen tranceartigen Zustand. Zeitvertreib wird von den meisten Spielern als Motivation angegeben, doch Manzenreiter vermutet plausibel, daß es die Aussicht auf Geldgewinne ist, die sie immer wieder in die Halle treibt. Das Glücksspiel ist in Japan offiziell verboten. Die einzige andere legale Form, ohne Arbeit Geld zu verdienen, sind Wetten auf Pferde- und Bootsrennen und staatliche Lotterien. Daher ist die Bestimmung der „Geringfügigkeit“ des Einsatzes und die Genehmigung und Kontrolle der Pachinko-Geräte durch die Polizeibehörden stets eine juristische Gratwanderung. Ganz und gar nicht geringfügig sind die Gesamtumsätze der Branche, die selbst die der größten japanischen Automobilhersteller in den Schatten stellen. Mit dem Erfolg verlor des Kugelgeld seine Anrüchigkeit, weshalb in den 80er Jahren auch private Eisenbahn- und Immobiliengesellschaften, Supermarktketten und Videospieldersteller in das lukrative Geschäft einstiegen und die großen Hallenketten an die Börse gingen.

Das „kompliziert verschachtelte Umlaufsystem“ erläutert Manzenreiter auf eine kompliziert verschachtelte Weise. Der Grundablauf ist folgender. Der Spieler kauft Kugeln zum Preis von je 4 Yen. Nach Ende des Spiels schüttet er seine Gewinnschale in einen Kugelzählautomaten, der einen Beleg über die Anzahl und den Wert von je 2,50 oder 3 Yen ausdrückt. Diesen tauscht er am Warentresen der Halle entweder in „reguläre“ oder „besondere“ Gewinne ein. Das Warenangebot für den direkten Konsum entspricht heute dem eines Supermarktes. Die allermeisten Spieler wählen jedoch einen der „besonderen“ Gewinne (Feuersteine, Goldplättchen, Briefbeschwerer) und tragen sie zum Aufkäufer (*kaiba*), einem kleinen Fenster in der Wand hinter der Halle, um sie gegen Bargeld einzutauschen. Dieser von den Hallen getrennte Rückkauf sowie die Schutzgelderpressung fallen in den Geschäftsbereich der Yakuza.

Ein weiterer Grund für das negative Image der Branche ist ihre weitverbreitete Praxis der Steuerhinterziehung. Das Finanzamt ist auf die freiwilligen Angaben der Hallenbetreiber angewiesen. Schätzungsweise die Hälfte der Umsätze werden nicht angegeben und speisen die Kassen, aus denen nachweislich branchenfreundliche Politiker und mutmaßlich der nordkoreanische Staat unterstützt werden. Der „Pachinko-Skandal“, den die LDP 1998 gegen die SPJ, insbesondere gegen deren Vorsitzende Doi Takako inszenierte, taucht im ganzen Buch immer wieder auf, doch die Ausführungen dazu spart sich Manzenreiter als Schlußpointe auf. Um die Geldflüsse besser kontrollieren zu können, wurde seit der Einführung der magnetischen Telefonkarte 1982 ein Wertkartensystem auch für den Kauf der Pachinko-Kugeln angestrebt. Zwar dürfte es technisch ohne weiteres möglich sein, die Daten aus den ohnehin automatisierten Kugelleitsystemen behördensicher zu protokollieren, doch wird wohl größeres Vertrauen in die Angaben der branchenfremden Kartenhersteller über die Anzahl und den Wert der verkauften *prepaid cards* gesetzt.

Der Wechsel von Bargeld zu Wertkarten traf auf wenig Gegenliebe bei den Hallenbetreibern, deren Dachverband darüber auseinanderfiel. Seit Ende der 80er Jahre werden Wertkarten von Firmen produziert, an denen Großunternehmen wie Mitsubishi, Sumitomo, NTT, verschiedene Banken sowie pikanterweise der Investmentfonds des Pensionsverbandes der Polizei beteiligt sind. Hier wie in anderen Industriezweigen durchlaufen die Kontrolleure nach ihrer Pensionierung eine zweite Karriere in den Reihen der zuvor

von ihnen Kontrollierten. Auch die Automatenhersteller profitierten von der Aufrüstung der Maschinen mit Kartenlesegeräten, so daß heute die Mehrzahl der Hallen Wertkarten verwendet. Sie schufen jedoch neue Probleme, da die Karten im großen Maßstab gefälscht werden. In schneller Folge wurden neue, fälschungssicherere Systeme eingeführt, doch auch die Fälscher rüsteten auf. Heute ermöglichen die Karten zusätzlich das Ansparen von Gewinnen, die beim nächsten Mal wieder eingesetzt, aber auch in Supermärkten, Tankstellen, an Fahrkartenschaltern, ja gar für preisreduzierte Bestattungsdienste (S. 63) verwendet werden können. Die Bemühungen, die *kaiba* des organisierten Verbrechens auszuschalten, scheitern laut Manzenreiter u. a. an „der mangelnden Bereitschaft der Spieler, ihre habituellen Umtauschpraktiken aufzugeben,“ (S. 139) weshalb der Trend heute dahin geht, den Hallen selbst den Umtausch von Gewinnkugeln in Bargeld zu gestatten.

Der Autor breitet reichhaltiges Material aus, aber läßt viele Fragen offen. Das selbst gesteckte Ziel, die Ursachen dafür zu finden, warum Pachinko zwar vielleicht nicht in Japan erfunden wurde, aber nur dort eine derartige Verbreitung erlangte, wird eingekreist, doch nicht erreicht. Im Schlußkapitel schreibt er, daß das Massenvergnügen eine ideale Entsprechung einer postindustriellen, konsumorientierten Massengesellschaft darstelle; daß entfremdete Arbeiter sich in den Spielhallen auf ihre monotone, zerstückelte Tätigkeit in der (dann doch wieder nicht postindustriellen) Maschinenhalle und dem automatisierten Büro vorbereiteten; daß diese schicksalsgebeutelten Wesen sich in der „Kommunion mit der Maschine [...] von der Last der ständigen Redefinierung des Ichs“ (S. 147) befreien; daß das Pachinko mit seinen Silberkugel-Ejakulationen sexuelle Aspekte, ja gar das „quasi-religiöse Potential einer transzendierenden Vermittlung“ (S. 148) enthalte. All das würde, wollte man es so sagen, die Ausbreitung des Pachinko in der gesamten industrialisierten Welt begründen können. Manzenreiter erkennt eine Ähnlichkeit der Strukturen sehr wohl. Daß es in anderen Ländern keine Parallelen gibt, „wird einerseits auf den spezifischen historischen Kontext zurückzuführen sein, in dem sich dieses Massenkulturgut entwickeln konnte. Mit der Integration in die Raum-Zeit der Jahrmärkte, Vergnügungsviertel und Tempelfeste konnte das Spiel sich in einer kulturellen Nische einnisten, die traditionell dem Konsum, dem Spiel und dem Rauscherlebnis vorbehalten war. Lange Zeit vor der Ausprägung als Massenphänomen war Pachinko schon zu einem integralen Bestandteil der japanischen Spiel- und Freizeitkultur geworden. In diesem Zusammenhang sei auch noch einmal auf die psychologische Sondersituation der Nachkriegszeit und den bis in die siebziger Jahre strukturell schwach ausgeprägten Freizeitmarkt erinnert.“ (S. 145) Er entgeht so der Szylla des *nihonjinron*, doch fällt er – trotz der behaupteten historischen Spezifik, Tradition und Sondersituation – der Charybdis der Nichterklärung des faktisch Besonderen zum Opfer.

Beim „Andererseits“ hat er seine Frage nach der japanischen Spezifik bereits wieder aus den Augen verloren und fährt mit einer Bemerkung Walter Benjamins über die Lunaparks fort. Nur vermuten kann man, daß die – typisch japanischen? – spielentscheidenden Alltagstugenden „Beharrlichkeit und Ausdauer, Konformität und Ergebenheit“ (S. 147) anderswo weniger verbreitet sind. Kurz darauf zitiert er David Riesman, für den Pachinko das Symbol für die Einsamkeit des Individuums darstellt, die in Japan deutlicher ausgeprägt sei als in den USA. Doch auch dies ist für Manzenreiter ein „rein quantitative[r] Unterschied“, den er nicht weiter verfolgt.

Das vorliegende Buch leidet, wie viele universitäre Abschlußarbeiten, unter dem Anspruch, Wissenschaftlichkeit durch ein gewichtiges Wort- und Zahlengerassel nachweisen zu wollen. Die Unzuverlässigkeit der Statistiken von Ministerien, Polizeibehörden und Industrievereinigungen beklagt er mehrfach, was ihn aber nicht daran hindert, weite

Strecken seiner Darstellung darauf zu gründen. Was Manzenreiter über einen japanischen Gesetzestext sagt, läßt sich auch auf große Teile seines Buches anwenden: es ist „ausgesprochen unbefriedigend klausuliert“. (S. 69) Der gelegentliche Austrianismus hat durchaus seinen Charme, die gestelzten Akademismen und leblosen Substantivballungen sind ärgerlich. „Aspekte des sozialen Kontexts, der kulturellen Dimension und der evolutionären Prozesse stehen in der vordersten Reihe der Argumente im Plädoyer für eine nur in diachronischer Betrachtung konkretisierbare Erfassung des Phänomens an sich.“ (S. 17) Will sagen, wer die geschichtliche Entwicklung verstehen will, muß die geschichtliche Entwicklung betrachten. Ich hätte dem Buch ein sorgfältiges Lektorat gewünscht, das auch vor der Erstellung eines Indexes nicht zurückschreckt.

Zu empfehlen ist die Lektüre von *Pachinko Monogatari* allen, die sich für einen der wichtigsten Zweige der japanischen Freizeitkultur interessieren. Wem es gelingt, über die sprachlichen Holprigkeiten hinwegzusehen, wird dieses Buch wenn auch nicht mit Genuß, so doch mit Gewinn lesen.

Ein Buch, zumal eine Magisterarbeit, ist kein Spiel. Wer durch die Lektüre Lust bekommen hat, selbst sein Glück zu versuchen, und nicht in Japan, also immer nur einen Steinwurf von der nächsten Pachinko-Halle entfernt ist, findet im Internet zwei virtuelle Maschinen: Steve A. Bakers Java-Pachinko im zeitgenössischen Look (<http://www.sabfx.com/arcade/pachinko.html>) und ein Shockwave-Gerät im Stil der 40er Jahre (http://www.osakanews.com/en/event_e/pachinko.html).

Volker Grassmuck, Berlin