

岩田さん

FRAG



IWATA

WEISE WORTE VON NINTENDOS
LEGENDÄREM CEO SATORU IWATA

FBV

VORWORT

Dieses Buch ist im Wesentlichen eine Rekonstruktion der Aussagen von Satoru Iwata, die auf der Website *Hobo Nikkan Itoi Shinbun* veröffentlicht wurden. Zudem entstammen einige Äußerungen in diesem Buch der Website von Nintendo und sind dort unter der Rubrik »Fragen an den Präsidenten« zu finden.

Iwata-san* war ein Mann, der sich in den Medien eher zurückhaltend zeigte. In Bezug auf die Firma und die Projekte, für die er zuständig war, sagte er: »Ich gehe meine Arbeit stets rational an ...« Über sich selbst sprach er stets nur nebenbei.

In diesem Buch haben wir die aus einer Reihe von Beiträgen gesammelten »Worte von Iwata-san« zusammengefasst. Wie viele Menschen wissen, war Iwata-san ein überaus aufrichtiger und authentischer Mensch. Die »Worte von Iwata-san« werden auf natürliche Art und Weise sichtbar, wenn man die Aussagen näher betrachtet, die er zu verschiedenen Anlässen als Vertreter der Firma und der Entwickler gemacht hat. Es ist so, als würde

* Die Nachsilbe -san bedeutet im Japanischen »Herr« oder »Frau«, ist jedoch weniger förmlich als die deutschen Entsprechungen. Um der respektvollen, aber engen Beziehung zwischen dem Unternehmen Hobo Nikkan Itoi Shinbun und Satoru Iwata Rechnung zu tragen, bleiben wir hier bei der japanischen Anrede. [Anm. d. Übers.]

man verschiedenfarbige Kreise überlappen lassen, um eine neue Farbe zu erhalten.

Satoru Iwata starb am 11. Juli 2015.

Die Nachricht vom Tod dieses wundervollen Menschen schmerzte viele Menschen weltweit.

Als hervorragender Programmierer von HAL Laboratory brachte er viele kongeniale Spiele hervor und seit der Berufung zum Präsidenten von Nintendo schenkte er der Welt Spielkonsolen wie Nintendo DS und Wii, die dazu beitrugen, dass »immer mehr Menschen spielten«. Wir von *Hobo Nikkan Itoi Shinbun* bekamen seit der Gründung im Jahr 1998 Unterstützung von Iwata-san. Der Herausgeber, Shigesato Itoi, war eng mit Iwata-san befreundet. Iwata-san kam gelegentlich in unserem Büro vorbei, um sich mit Shigesato Itoi zu unterhalten, soweit es seine Zeit erlaubte. Iwata-san steuerte bereitwillig etwas zu den von uns geplanten Beiträgen bei, und oft hatte er auch eigene Themenvorschläge für uns.

Als Iwata-san plötzlich starb, waren auch wir – genauso wie die Spielefans in aller Welt – ratlos und hatten das Gefühl, als wäre ein Loch in unsere Herzen gerissen worden. Zwar heilte die Zeit langsam unsere Trauer, aber wir spürten dennoch, wie Iwata-san immer mehr in unseren Erinnerungen verblasste. Zu diesem Zeitpunkt drängte sich uns das Gefühl auf, es sei eine wichtige Aufgabe, ein Buch über Iwata-san zu schreiben. Schließlich gab es in unseren Unterlagen sehr viele Aussagen von ihm.

Wir möchten vorausschicken, dass fast alle Zitate von Iwata-san auch auf unserer Website eingestellt sind. Wer die Interviews aufmerksam durchliest, wird auf diese Zitate stoßen. Wir befürchteten jedoch, dass durch zahlreiche neue Informationen auf der Website die Worte von Iwata-san irgendwann untergehen würden und man sie mühsam heraussuchen müsste.

Bestimmt gibt es Menschen, die gerne die Aussagen von Iwata-san nachlesen möchten, ohne sie aufwendig recherchieren zu müssen. In Zukunft werden vielleicht immer mehr Menschen etwas über ihn wissen wollen und sich dafür interessieren, was für ein Mensch er war.

Wir wissen, dass Iwata-san zu Lebzeiten nicht vorhatte, ein Buch zu veröffentlichen; er hätte sicherlich selbst dann abgelehnt, wenn man ihn darum gebeten hätte. Unser starkes Gefühl, dass jetzt und in Zukunft eine Nachfrage nach einem Buch bestehen könnte, das die Worte von Iwata-san zusammenfasst, ist also letztendlich ein sehr persönliches.

Trotzdem glauben wir, dass Iwata-san dieses Buch gutgeheißen hätte. In einem vertrauensvollen Umfeld äußerte er gern seine Meinung und er las lächelnd jeden der fertiggestellten Beiträge. Vielleicht würde er fragen: »Ist es das wert, dass Sie Ihre Zeit investieren, um ein Buch zusammenzustellen?«

Bei der Herausgabe dieses Buches haben wir von vielen Menschen Unterstützung erfahren: von den Mitarbeitern von Nintendo, Herrn Shigeru Miyamoto, der ehemaligen Sekretärin von Iwata-san, Frau Rinko Wakimoto, sowie seiner Ehefrau und Familie. Herzlichen Dank für die Erlaubnis, dieses Buch herauszugeben.

Iwata-san – wie gerne würden wir diesen Namen ausrufen. Es kommt uns immer noch vor, als könnte er jeden Moment die Tür aufmachen und hereinspazieren. Und es ist wirklich zu schade, dass er uns nun nichts Neues mehr erzählen kann.

In jedem Abschnitt dieses Buches stecken die Gedanken und die Philosophie von Iwata-san. Sie machen uns auch heute noch Mut und weisen uns auf ganz reale Art und Weise den zu beschreitenden Weg.

Wir hoffen, die Worte von Iwata-san mögen noch lange Zeit viele Menschen erreichen.

Juli 2019

Hobo Nikkan Itoi Shinbun

KAPITEL 1

BIS IWATA-SAN
PRÄSIDENT VON
NINTENDO WURDE

岩田さん

Der Schüler: Begegnung mit dem programmierbaren Taschenrechner

Als ich Schüler der Oberstufe war, also zu jener Zeit, als es noch nicht einmal das Wort »PC« gab, begegnete ich einem Ding, das sich »programmierbarer Taschenrechner« nannte. Damit erstellte ich während des Unterrichts Spiele und spielte sie mit meinem Freund, der neben mir saß. Wenn ich es mir so überlege, war das meine erste Begegnung mit Spielen und dem Programmieren. Dieser Taschenrechner war von einer Firma namens Hewlett Packard, und es hieß, dass die Astronauten dieses Modell für die Testplanungen von Apollo und Sojus verwendet hatten, um den Winkel der Antennen zu berechnen. Damals war so ein Taschenrechner sehr teuer, doch ich jobbte als Tellerwäscher und sparte etwa die Hälfte des Kaufpreises an; den Rest steuerte mein Vater bei.

Ich vertiefte mich ganz und gar in diesen Taschenrechner. Damals gab es noch keine Zeitschriften für das breite Publikum in diesem Bereich, und da mir niemand die Funktionen des Geräts zeigen konnten, musste ich sie mir also selbst beibringen. Durch *trial and error* fand ich mit der Zeit heraus: »Ach, das geht, und dies geht auch!«

Wenn ich jetzt zurückblicke, war das ein ziemlich spezieller Taschenrechner, denn er hatte keine »=
-Taste. Wenn man zum Beispiel 1 und 2 zusammenzählen wollte, gab man erst »1« ein und drückte danach die »ENTER«-Taste. Dann gab man »2«

ein und drückte zum Schluss auf »+«. Das war irgendwie wie der japanische Satzbau. Man gibt die Abfolge in der Form ein: »1 und 2 addieren, 3 und 4 multiplizieren, 12 abziehen. Wie viel kommt dann heraus?« Auch in der japanischen Sprache gibt es kein »=«. Ich wusste damals: So einen Taschenrechner würde kein normaler Mensch verwenden wollen. Für mich war es jedoch sehr interessant zu lernen, dieses Gerät zu beherrschen.

Meine nach dieser Methode erstellten Spiele habe ich einmal an die japanische Vertretung von Hewlett Packard geschickt. Sie sollen dort sehr erstaunt gewesen sein. Wahrscheinlich haben sie sich gedacht: »In Sapporo lebt ein erstaunlicher Schüler!« Immerhin: Für die damaligen Verhältnisse war das wohl in etwa so, als ob heute ein Schüler Produkte an Nintendo schicken würde, die so ausgefeilt sind, dass man sie am nächsten Tag auf den Markt bringen könnte. Doch damals wusste ich gar nicht, welchen Wert die von mir entwickelten Spiele hatten. (lacht)

Und dann, etwa zwei Jahre nachdem ich mich in die Funktionsweise dieses Taschenrechners eingearbeitet hatte, kam ein Gerät auf den Markt, das sich »Apple Computer« nannte.

Als ich mit diesem ersten Computer in Berührung kam, verflog meine Illusion über Computer sofort. Ich merkte, dass der Computer nicht das Traumgerät ist, mit dem man alles machen kann. Mit anderen Worten: Ich wusste schon als Schüler genau, was ein Computer gut konnte, und was ich an ihm nicht mochte.

Durch trial and error fand ich mit der Zeit heraus: »Ach, das geht, und dies geht auch!«

Es war auch von Bedeutung, dass der Freund, der so viel Spaß an den von mir erstellten Taschenrechnerspielen hatte, zufällig neben mir saß. Dieser Junge war etwas anders ... Wie soll ich sagen ... Er freute sich über die Spiele, die ich programmiert hatte; er war mein erster Kunde – User Nr. 1.

Wenn der Mensch niemanden hat, der einen für das, was man gemacht hat, lobt und sich darüber freut, dann kommt man meiner Meinung nach nicht zum Erfolg. Deshalb war es für mein weiteres Leben entscheidend, dass ich diesem Freund in meiner Schulzeit begegnet war.

Der Student: Die Freunde, die ich im Computergeschäft kennenlernte

1978 studierte ich im ersten Jahr an der Universität. Damals wurde in Tokio im Stadtteil Ikebukuro im Seibu-Kaufhaus eine Computerecke eingerichtet. Wohl die erste in ganz Japan. Dort ging ich jedes Wochenende hin.

Zu dieser Zeit gab es in der Computerabteilung Menschen, die den ganzen Tag vor dem Gerät saßen und programmierten. Ein »normaler« Mensch konnte sich damals nämlich noch keinen eigenen Computer leisten.

Ich hatte etwas Geld übrig, das ich für das Bestehen der Aufnahmeprüfung an der Universität bekommen hatte. Außerdem hatte ich meine Ersparnisse, und letztlich nahm ich noch einen Kredit auf, um mir irgendwie einen eigenen Computer anzu-

schaffen. Das war ein »PET« der Firma Commodore. Diesen Computer konnte man im Seibu-Kaufhaus in Ikebukuro kaufen und so ging ich dort mit meinen selbst geschriebenen Programmen hin. Da mein Freund von der Oberschule an einer anderen Universität studierte, hatte ich zu der Zeit keinen Partner. Doch natürlich wollte ich die selbst geschriebenen Programme anderen Menschen zeigen. Im Seibu-Kaufhaus in Ikebukuro waren immer Gleichgesinnte anzutreffen, und so fand ich dort Interessenten.

Und in dieser Computerabteilung habe ich einige der wichtigsten Menschen meines Lebens getroffen. Zunächst einmal war da dieser berühmte Programmierer, der mich später am stärksten beeinflussen sollte.

Eines Tages saß er dort und programmierte. Doch dieses Programm wollte einfach nicht richtig laufen und er zerbrach sich den Kopf. Ich beobachtete das von hinten und wusste gleich: »Da ist der Fehler. Wenn du das korrigierst, sollte es laufen, oder?«

»Ja, das könnte funktionieren!«

Das war der Beginn unserer Freundschaft. Er war Student im zweiten Jahr und ich im ersten. Die Leute, die in dieser Computerabteilung gemeinsam die Computer nutzten, bildeten auf natürliche Art und Weise so etwas wie eine User Group. Wir freundeten uns auch mit dem Computerverkäufer an, und als ich im dritten Studienjahr war, gründete der Verkäufer eine eigene Firma.

Diese Firma heißt HAL Laboratory.

Er sagte zu mir: »Ich gründe eine Firma, möchtest du nicht bei mir jobben?« Ich begann, dort als Programmierer zu arbeiten, und weil es so interessant war, blieb ich schließlich dabei.

Deshalb kann man auch behaupten, dass HAL Laboratory »zufällig dadurch erfolgreich wurde, dass sie Studenten angestellt hatte, die alle Profiprogrammierer in den Schatten stellten«.

Ich schloss die Universität nach vier Jahren ab. Doch ich war kein fleißiger Student gewesen. Und warum? Weil mein Job bei HAL Laboratory viel interessanter war. (lacht)

Mein Studium war in dem Sinn nützlich gewesen, dass ich dort die Grundlagen der Computerwissenschaft vermittelt bekommen hatte. Ich bin froh, dass ich studiert habe, doch all das, was ich später bei der Arbeit brauchte, hatte ich mir selbst beigebracht.

Der Anbruch einer neuen Epoche bei HAL Laboratory und der Verkaufsstart des Nintendo-Entertainment-Systems

Ich war nur Werkstudent gewesen, doch nach Abschluss des Studiums trat ich gleich meine richtige Stelle bei HAL Laboratory an. Es war nicht so, dass diese Stelle gut zu mir passte, aber das, was ich dort tat, war einfach zu interessant.

Da HAL Laboratory ein kleines Unternehmen war, beteiligte man mich schon in jungen Jahren an verschiedenen Ent-

scheidungen. In Sachen Entwicklung hatte ich keinen dienst-älteren Kollegen; ich war der erste Mitarbeiter in der Entwicklungsabteilung. Deshalb musste ich alle Entscheidungen selbst treffen. Es gab auch niemanden, mit dem ich mich hätte beraten können.

Und hier kam es wieder zu einer schicksalhaften Begegnung: Ein Jahr nachdem ich fester Angestellter geworden war, brachte Nintendo sein Entertainment-System auf den Markt, auf Japanisch Famikon genannt.*

Ich war der erste
Mitarbeiter in der
Entwicklungsabteilung.
Deshalb musste ich alle
Entscheidungen selbst
treffen.

Ich hatte während meiner Zeit als Werkstudent Spiele für den PC entwickelt und wusste, dass die Famikon genannte Hardware für die Spieleentwicklung eindeutig »anders und besser als bisher« war.

Damals war das 15 000 Yen** teure Famikon viel besser für das Gaming geeignet als ein mehrere 1000 Euro teurer PC. Ich hatte das Gefühl, dass sich mit diesem Gerät die Welt verändern würde, und da wollte ich gerne meine Finger im Spiel haben.

Eine der Firmen, an denen HAL Laboratory beteiligt war, hatte zufälligerweise Geschäftsbeziehungen mit Nintendo. Einer der Angestellten dort stellte mich bei Nintendo vor, und ich fuhr mit dem Vorhaben zu Nintendo nach Kyoto, irgendwie am Famikon mitarbeiten zu wollen.

* »Famikon« ist die japanische Abkürzung für »Family Computer«, also Spielkonsole. In Deutschland erschien eine modifizierte Version des Famikon unter der Bezeichnung Nintendo Entertainment System (NES). [Anm. d. Red.]

** 15 000 Yen entsprächen im Jahr 2020 circa 120 Euro. [Anm. d. Übers.]