

Tanja Witting

# „Es muss schon irgendwo Ähnlichkeiten haben!“

oder:

## Weshalb entscheiden sich Spieler für das Computerspiel *Die Sims*?

Im Rahmen einer Studie an der Fachhochschule Köln wurde die Funktion der Inhalte von Computerspielen für die Spieler empirisch untersucht. Die vorwiegend qualitativ durchgeführte Untersuchung mit 80 Computerspielerinnen und -spielern im Alter von 16 bis 37 Jahren hat Erkenntnisse zu den Wechselwirkungsprozessen zwischen Spiel und Spielern erbracht.<sup>1</sup> Eine der behandelten Forschungsfragen lautete: Gibt es Elemente des Spielinhalts, die Bezüge zur Lebenssituation oder zur Person der Spieler ermöglichen? Bietet der Spielinhalt z. B. Anknüpfungspunkte an Freizeitinteressen, mediale Präferenzen, Wunschvorstellungen, Tagträume und Phantasien?

Im Folgenden werden die Untersuchungsergebnisse zur Frage nach möglichen Verbindungen zwischen Spiel und Spieler am Beispiel des Spiels *Die Sims* erläutert. Insgesamt umfasste die Untersuchungsgruppe zum Spiel *Die Sims* zehn Personen im Alter zwischen 16 und 27 Jahren, die im Rahmen von leitfadengestützten Interviews ihr Spielerleben schilderten.

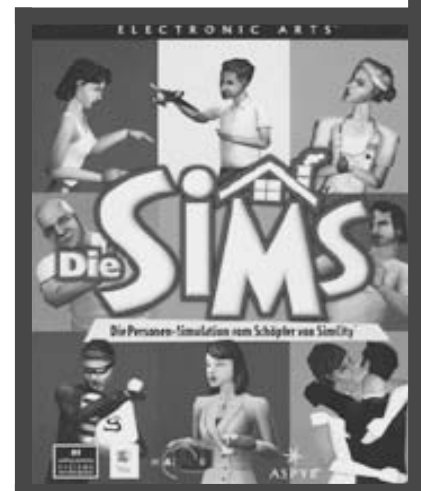
### *Die Sims* – virtuelle Alltagssimulation

Dieses Spiel ist dem Genre der Simulationsspiele zuzurechnen und versucht, das Alltagsleben der realen Welt in virtuellen Szenarios wiederzugeben. Dabei erhält der Spieler zunächst die Aufgaben, mit Hilfe der vorgegebenen Tools eigene, sehr individuell unterschiedliche Spielfiguren zu kreieren. Anschließend muss er den virtuellen Wohnraum für diese Figuren gestalten, wobei er sowohl auf die im Spiel enthaltenen Bauelemente wie auch auf die Einrichtungsgegenstände zurückgreifen kann. Der eigentliche Spielprozess beginnt jedoch erst, wenn diese Vorbereitungen abgeschlossen sind und der User das Alltagsmanagement seiner virtuellen Wesen steuert. So muss der Spieler beispielsweise kontrollieren, dass seine Sim-Figur ausreichend isst, trinkt und schläft, Körperhygiene betreibt, Geld verdient und virtuelle Freunde findet.

Anmerkung:

1

Vgl. Fritz, J./Witting, T./  
Esser, H./Ibrahim, S./  
Kraam-Aulenbach, N.:  
A. a. O.



## Spielfiguren als Symbole der realen Persönlichkeit

Im Mittelpunkt möglicher Anknüpfungspunkte an das Spiel stehen hier die Spielfiguren, deren Aussehen, Charakter und Verhalten von den Spielern beeinflusst werden kann. Acht der Befragten beschreiben, dass sie mit Hilfe dieser Spielfiguren Aspekte ihrer eigenen Identität ins Spiel bringen können. Versuchsperson 67 (= VP 67) äußert sich so:

*„Ja doch, ich denke, in erster Linie vertritt der einen selber. Also man identifiziert sich doch schon irgendwie mit dieser Person oder eben im umgekehrten Sinne. Das ist schon eine sehr wichtige Rolle, die die Figur da übernimmt.“* Um die Identifikation zu erleichtern, werden die äußerlichen Merkmale und die Charaktereigenschaften einer Spielfigur häufig entsprechend der eigenen Besonderheiten ausgewählt: *„Die Haarfarbe sollte schon in etwa mit meiner übereinstimmen und gerade bei den Sims, Sternzeichen, ich bin auch Zwilling. Aber ansonsten, ja, ich achte darauf, dass er nicht unbedingt in Lumpen rumläuft“*, erklärt VP 67 weiter.

Da die Spieler sich selbst mit Hilfe des nach eigenen Merkmalen erschaffenen, virtuellen Stellvertreters ins Spiel bringen, sind sie häufig auch darum bemüht, obendrein auch die anderen Figuren, die im Verlauf des Spiels Beziehungen mit dieser Figur eingehen sollen, von Beginn an mit Merkmalen ihnen bekannter, realer Personen auszustatten. VP 54 erzählt: *„Ja, also ich mache es oft so, dass ich wirklich andere Bezugspersonen nehme, dann einfach mal vom Sternzeichen das eingebe und dann gucke, inwieweit gleichen die sich – der Sim und die reale Person. (...) Ich denke mal ja, weil man kann sich auch irgendwo dann, wenn man weiß, die und die Person spielt auf die und die an, ich denke, dann macht man sich auch schon mal lustig, wenn sie was macht oder wenn irgendwie was passiert und findet das dann interessanter, als wenn da halt irgendeiner Figur, die erstellt worden ist, das Gleiche passiert. Das ist dann halt nicht so interessant.“* Auch VP 19 bestätigt, dass es sich bei den selbst geschaffenen Nebenfiguren nicht um reine Phantasieprodukte handelt: *„Nee, in irgendeiner Weise haben die immer mit mir zu tun. Oder mit jemandem, den ich kenne. Weil sonst hab ich ja so gesehen keinen Bezug dazu. Also entweder ich erschaff*

*mir meine Kreatur so oder ... Also irgendwas verbindet mich mit der, weil mit Personen oder Figuren, mit denen ich nichts verbinde so, kann ich nichts anfangen. Warum soll ich die dann am Leben erhalten, wenn ich nichts mit denen am Hut hab?“*

Das Spiel gewinnt für die Spieler an Bedeutung, weil es zum Symbol des eigenen Lebens wird. VP 3 bringt dies so zum Ausdruck: *„Also Faszination macht eben schon die Parallele zu meinem Leben aus, wo ich mich halt irgendwo wiedererkenne in den Figuren.“* Obwohl alle Befragten die Grenzen einer Simulation realen Lebens erkennen und diese auch deutlich betonen, liegt der besondere Reiz des Spiels in der unterstellten Parallele zum Alltagserleben der Spieler.

## Beziehungstraining durch virtuelle Freundschaften?

Speziell auch die Freundschaften der einzelnen Spielfiguren untereinander und deren Beziehungsprobleme sind für viele Spieler von Interesse. Die Spieler erkennen hier Entsprechungen – trotz aller Vereinfachungen im Spiel – zu ihren Erfahrungen, die sie im realen Leben in Bezug auf Beziehungen gemacht haben; so auch VP 54: *„Also es ist schon vergleichbar. Man sieht ja auch bei den Sims, der eine reagiert mal negativ auf den einen. Da kann man dann auch wirklich schwer eine Freundschaft zwischen den beiden bilden. So ist das halt im realen Leben auch, und Freundschaften sollte man auch pflegen. Von daher finde ich das auch schon gut, dass man die wirklich nach einem gewissen Zeitraum wieder anrufen muss – spätestens, weil man sie sonst als Freunde verliert. Das ist also doch schon real. Vielleicht verliert man sie im realen Leben nicht direkt, aber so eine Freundschaft kann auch irgendwann mal eingehen, wenn man sich mal ein Jahr lang nicht mehr sieht und dann auch keinen Kontakt mehr zueinander findet, weil auch gerade viele Leute sich verändern.“*

Der Aspekt der virtuellen Freundschaften, die geschlossen werden können, ermöglicht es den Computerspielern auf der spielerischen Ebene, sich den Wunsch nach einer Beziehung mit einem bestimmten Partner zu erfüllen. VP 1 beschreibt beispielsweise, wie er nach einer Trennung seinen Liebeskummer und den Wunsch nach einer Fortsetzung der gescheiterten Beziehung ins Spiel eingebaut hat: *„Ich hab z. B. meine Exfreundin in dem Spiel geheiratet.“*

VP 19 dagegen sieht in dem Spiel auch eine Möglichkeit, Fehler, die zum Scheitern einer Beziehung führen können, zu erkennen und aus den gemachten Fehlern zu lernen: *„Meistens ist das so, dass ich immer mit 'nem Neuen anfang, weil ich mir denke: Bei dem anderen hast du jetzt das und das falsch gemacht, und jetzt fängst du noch mal neu an. So wie man das halt auch vielleicht im Realen machen würde, wenn man Fehler gemacht hat,*



dann beim nächsten Freund oder wie auch immer, machst du das dann anders.“ Gleichzeitig benutzt sie das Spiel außerdem als „virtuelle Kristallkugel“, die ihr einen Ausblick auf mögliche, zukünftige Dinge ihres Lebens erlaubt: „Das ist schon so ... Also jetzt für Jüngere würd ich sagen, ist das schon ein bisschen draufvorbereiten, auf das spätere Leben: Aha, so kann das aussehen, wenn man halt erwachsen ist. (...) So ein bisschen in die Zukunft gucken.“ Sie fährt an anderer Stelle fort: „Aber das ist ja in Anführungsstrichen auch ein bisschen wie ein Kind halt, dass man sich ja auch denkt: Wie werden mal meine Kinder heißen? Wie werden die aussehen? Vielleicht sogar wie die bei den Sims und dass man dann sogar die Namen, die man sehr gut findet, denen im Spiel dann auch gibt und nicht irgendeinen wie Peter oder Dieter. Würde man nicht machen. (...) Aber ich find das schon sehr interessant und ich geb mir dann auch Mühe, dass das alles so ganz schön wird und so.“ Für VP 19 wird das Spiel zum Training für Situationen, die im realen Leben noch auf sie warten könnten.

### Virtuelle Erfüllung von Träumen

Aber nicht nur die Spielfiguren, sondern auch das große Inventar an Einrichtungsobjekten und anderen Gegenständen ist für die Spieler von Wichtigkeit, um einen Bezug zum Spiel herzustellen. VP 19 führt an: „Ja, wenn ich das spiele, dann denk ich ja eh: Das könnte auch ich sein, die da wohnt. So, diese Person interpretiert halt mich, und deswegen stell ich ihr das rein, was mir auch gefällt oder gefallen würde, sofern mir das das Finanzielle erlaubt.“ Zum einen bieten die verschiedenen Gegenstände den Spielern wiederum eine Möglichkeit, ihre Interessen und Vorlieben ins Spiel zu bringen, zum anderen können sie hier im Luxus schwelgen, der ihnen im realen Alltagsleben (bisher) nicht vergönnt ist. Das Spiel hilft ihnen, Wünsche zumindest virtuell zu erfüllen, die bisher unerfüllt blieben. Beide Aspekte – das Einbringen realer Interessen und die Erfüllung von Wünschen – werden in der Aussage von VP 58 deutlich: „Okay. Es sind halt viele Gegenstände drin – teurer Computer, 'ne große Küche, ein teurer Fernseher, ein bequemes Bett und so fort – die ich jetzt im Moment nicht habe. Und ja, das Klavier! Ich hab nie gelernt, Klavier zu spielen. Obwohl ich's sehr gern gemacht hätte. Aber bei den Sims muss ein Klavier auf jeden Fall sein. Ich mal gern, deshalb kriegen die auch immer 'ne Staffelei hingestellt. Dann malen die auch. Und ein Bücherregal. Bücherregal muss sein, weil ich auch selber gerne lese und dann lass ich die auch immer ganz viel lesen.“

Das Spiel bietet darüber hinaus aber auch die Option eines „Traumhausdesigners“, der von fünf der Befragten besonders geschätzt wird. Auch hier entsteht für diese Spieler ein besonderer Anknüpfungspunkt, weil das Spiel es erlaubt, an ihr reales Interesse an Architek-

tur und Inneneinrichtung anzuknüpfen. VP 19 ist beispielsweise eine der Interviewpartnerinnen, die diese Option des Spiels besonders positiv hervorhebt. Sie sagt aus: „Ich wohn ja selber allein, und ich hab 'ne kleine Wohnung, und ich würd dann gern so 'ne große haben, und dann kann ich halt sehen, so würd das aussehen. So würd ich mir das vorstellen, so soll das aussehen. (...) Ich kann das halt da schon so machen, wie ich das später gerne haben möchte. Auch so kombiniert halt, die Möbel und die Tapeten und mit dem Fußboden.“

### Auswertung

Die Elemente Spielfiguren, Inventar und Hausbau bieten den Spielern die Möglichkeit, sehr individuelle Anknüpfungspunkte an das Spiel zu finden, weil sie ihnen ermöglichen, Aspekte ihres realen Lebens hier „auszuspielen“ und sich – zumindest virtuell – Träume von glücklichen Beziehungen, großen Karrieren, luxuriösen Häusern und Reichtum zu erfüllen. So entstehen Verknüpfungspunkte, die den Spieler mit dem Spiel verbinden und dem Game eine jeweils individuelle Bedeutung verleihen.

Die Ergebnisse der Kölner Gesamtuntersuchung (2002) machen genreübergreifend deutlich, dass die Wahl eines Spiels sowie die Wahrnehmung der inhaltlich relevanten Aspekte primär von solchen Anknüpfungprozessen bestimmt werden: Wie ein Spieler die Spielinhalte wahrnimmt und welche Bedeutung er den Inhalten zumisst, ist abhängig von realen Lebenserfahrungen, der Sozialisation, der aktuellen Lebenssituation und intertextuellen Bezügen des jeweiligen Spielers zu anderen Medien.

Dieses Resultat bestätigt die These, dass Computerspieler die von ihnen präferierten Games lebensstypisch wählen (vgl. Fritz/Fehr 1997, S. 67ff.). Das von Jürgen Fritz entwickelte Modell beschreibt die Verbindungen zwischen Bildschirmspiel und Spieler. Es verdeutlicht, dass Spieler in den von ihnen gewählten Games nach Anknüpfungspunkten zwischen dem Angebot des Spiels und ihren lebensweltlichen Erfahrungen und Bedürfnis-



sen suchen. Dabei können diese Anknüpfungspunkte als Parallelen zur realen Person des Spielers und seiner Lebenswelt erlebt werden, wenn der Spielinhalt an wichtige Lebenskontexte anschließt. Aber auch das Aufgreifen von kompensatorisch erlebten Spielaspekten ist möglich, wenn das Game dem Spieler erlaubt, sich Wünsche und Bedürfnisse in der virtuellen Welt zu erfüllen, die ihm in der realen Welt versagt bleiben. Bietet ein Spiel seinem User weder über die Spielthematik noch über die Spieldynamik eine solche Anschlussfähigkeit, wird das Spiel nicht als faszinierend erlebt und auch nicht über lange Zeit fortgeführt.

### Schlussfolgerungen in Bezug auf die Wirkungsfrage von Bildschirmspielen

Von eben dieser Anschlussfähigkeit der virtuell präsentierten Inhalte an reale Kontexte bzw. die Persönlichkeit des Spielers ist es abhängig, welche „Wirkungskraft“ ein Spiel entfalten kann. Es hat sich gezeigt, dass es keine spielimmanenten Mechanismen gibt, die über die Wahrnehmung und Bedeutung der Spielinhalte entscheiden. Bildschirmspiele werden von ihren Nutzern aktiv unter dem Gesichtspunkt ihres emotionalen „Belohnungswertes“ gewählt. Einen solchen emotionalen Belohnungswert erhält ein Medium für seinen Nutzer dann, wenn es ihm gelingt, im Medium Anknüpfungspunkte an reale Interessen, Bedürfnisse, emotionale Befindlichkeiten und Wünsche zu finden.

Die Ergebnisse der Gesamtuntersuchung von 80 Spielern und acht verschiedenen Spielgattungen lassen den Schluss zu, dass dies für eine Simulation ebenso gilt wie für das Genre der Actionspiele. Auch die User dieser Spiele suchen nach Anknüpfungspunkten zu ihrer Person und ihren Interessen. So liegt beispielsweise der Fokus der Mehrzahl der Ego-Shooter-Spieler nicht auf der Wahrnehmung der gewalttätigen Aspekte dieses Genres, sondern sie erleben das Spiel als sportlichen Wettkampf und soziales Ereignis unter Gleichgesinnten. Für solche Spieler stehen speziell die teamorientierten und strategischen Aspekte ihres spielerischen Handelns im Vor-

dergrund und das Messen ihrer Fähigkeiten im Vergleich mit anderen Spielern.

Es kann jedoch zugleich davon ausgegangen werden, dass die Wahrnehmung eines Ego-Shooters durch Robert Steinhäuser, den Attentäter von Erfurt, anders verlief. Auch Steinhäuser hat aus den von ihm gewählten Medien herausgelöst, was ihm für seine problematische Situation und seine emotionalen Befindlichkeiten dienlich erschien. Im speziellen Fall des Täters ist zu vermuten, dass sein Medienverhalten die Tatabsicht eher verstärkt als vermindert hat und dass er insbesondere für die Choreographie des Tatablaus eine ihm aus den Medien vertraute Inszenierung gewählt hat. Jedoch ist diese Nutzung von Gewaltspielen nicht als Ursache der Tat zu sehen, sondern vielmehr als Indikator und Verstärker seines problematischen Identitätsentwurfs sowie seiner kognitiven und emotionalen Befindlichkeiten.

Insofern ist es in Bezug auf die Frage nach der Wirkung von Computerspielen durchaus möglich, dass ein bestimmtes Spiel auf den einen User keine bedenklichen Einflüsse hat, während es bei einem anderen Nutzer gleichwohl in der Lage sein kann, bereits vorhandene problematische Dispositionen, Schemata und Neigungen zu verstärken.

Die Effekte, die im Wechselwirkungsprozess zwischen Medium und Rezipient entstehen können, sind individuell unterschiedlich und werden durch die Anknüpfungsmöglichkeiten an reale Vorerfahrungen in Gang gesetzt. Demnach können Medien durchaus verstärken oder abschwächen, sie bieten bestimmte Inhalte und Schemata zur Auswahl an. Das Individuum setzt sich zu diesem Angebot jedoch ganz spezifisch in Beziehung, indem es das subjektiv Brauchbare aufgreift und in seinen biographischen Entwurf einbaut. Medien und Medieninhalte sind offen für ein spezifisches Spektrum unterschiedlicher Befrachtungen und Erwartungen ihrer Nutzer. Sie sind nicht „eindeutig“ im Hinblick auf ganz bestimmte und vorhersehbare kognitive wie emotionale Verstärkungsfunktionen. Allein die individuell unterschiedlichen Anknüpfungspunkte an Medieninhalte bestimmen den Interpretationsprozess der inhaltlichen Aspekte durch den Nutzer und somit auch den möglichen Wirkungsprozess.

*Tanja Witting ist als Dipl. Sozialpädagogin wissenschaftliche Mitarbeiterin an der FH Köln im Forschungsschwerpunkt „Wirkung virtueller Welten“ und Leiterin des Forschungsprojekts „Funktion der Inhalte von Computerspielen für ComputerspielerInnen“. Sie promoviert an der Universität Bielefeld zum Thema „Transferprozesse beim Computerspiel“.*

### Literatur:

- Fritz, J./Witting, T./Esser, H./Ibrahim, S./Kraam-Aulenbach, N.:** Funktion der Inhalte von Computerspielen für ComputerspielerInnen. Forschungsbericht im Forschungsschwerpunkt „Wirkung virtueller Welten“ an der Fachhochschule Köln. Köln 2002 [www.sw.fh-koeln.de/www].
- Fritz, J./Fehr, W.:** Computerspieler wählen lebensstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen. In: J. Fritz/W. Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 1997.

