

Die Sims: sozialverträglich und beziehungsorientiert?*

Susanne Eichner

Die Sims ist eines der erfolgreichsten Computerspiele der letzten Jahre. Mädchen, Jungen und Erwachsene fühlen sich gleichermaßen von dem Spiel angesprochen, das durch seinen alltäglichen und beziehungsorientierten Inhalt eher untypisch anmutet. Was fasziniert an einem Spiel, das den wenig reizvollen Alltag zum Thema hat? Welche Spannungspunkte ergeben sich für die Nutzer in diesem scheinbar gesellschaftskonformen Spiel?

Anmerkung:

* Bei dem vorliegenden Beitrag handelt es sich um eine gekürzte Fassung des gleichnamigen Vortrags, gehalten auf der 1. International Computer Game Conference Cologne: „Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit“, 22.–24.03.2006.



Hunger, soziale Vereinsamung, Verwahrlosung. Dieses schauerhafte Szenario droht einem Sim, dessen Spieler sich nicht ordnungsgemäß um ihn kümmert. Dabei ist das beschriebene Stadium schnell erreicht, denn es gilt in diesem Spiel unablässig, eine Vielzahl wechselseitig wirksamer Faktoren auf einem möglichst hohen Niveau zu halten. Doch das kann sich trickreich gestalten: Denn ein Bewohner dieser populären Pixelwelt braucht zwar soziale Kontakte und Freunde, um sich wohlfühlen, doch Freundschaft ist eine zarte Pflanze, und nicht selten fühlt sich ein eben noch zugetaner Nachbar verprellt, wenn ein ausgelassenes Gespräch durch den dringlichen Gang zur Toilette abrupt unterbrochen wird. Ohne Freundschaften leidet jedoch die soziale Kompetenz, die wiederum unabdinglich für die Karriere ist. Eine steile Karriere empfiehlt sich unbedingt, um möglichst viel Geld zu verdienen, das umgehend in einen luxuriösen Swimmingpool und eine sündhaft teure Karaoke-Anlage investiert wird. Das erhöht dann auch die Chance, dass der besagte Nachbar doch noch einmal vorbeischaut.

Die Sims ist eine Simulation von Alltag. Die Spieler kreieren einen einzelnen Sim oder Gruppen von Sims und steuern dessen bzw. deren Leben. Dabei tragen sie – ähnlich wie bei dem Pocketgame *Tamagotchi* – sowohl für die rudimentären Bedürfnisse der Sims wie Harndrang, Hunger oder Schlaf Sorge, darüber hinaus aber auch für komplexere Bedürfnisse wie soziale Kontakte (Freunde), bestimmte persönliche Wünsche und Ängste, für die berufliche Laufbahn oder die Familienplanung. Die Regeln dieser elektronischen Spielwelt sind aus dem Alltag der Spielenden bekannt, denn sie rekurren größtenteils auf universale menschliche oder kulturbedingte Bedürfnisse. Das klingt zunächst nicht sehr spannend. Alfred Hitchcock definierte Spannung einmal mit der Frage: „What is drama, after all, but life with the dull bits cut out ...?“ Warum also ein Spiel spielen, dessen Kernthema genau jene Bereiche des Lebens sind, die „dull bits“, mit denen sich viele Filmgenres gar nicht erst aufhalten? Was ist an der morgendlichen Toilette, der Zubereitung des Frühstücks, dem Gang zur Arbeit, am Putzen, Kochen oder Einkaufen von Interesse? Was für Auswirkungen hat das elektronische Puppenhaus auf seine Spieler? Werden aus all den spielenden Mädchen angepasste, konsumbegierige Superhausfrauen mit parallelen Karrieren in der Unterhaltungsbranche?

Die SIMS 2



Virtuelles Handeln schafft reale Emotionen

Computerspiele in ihren verschiedenen Ausdifferenzierungen ermöglichen die Simulation von Verhalten und lassen die Spieler so handelnd in das Medienprodukt eingreifen. Diese Form von Interaktivität geht über die Auswahl bereitstehender Inhalte hinaus, da jeder Rezipient im Rezeptionsprozess seine eigene Geschichte bzw. seinen eigenen Handlungsverlauf konstruiert. Die Nutzer erleben sich als Handlungsermächtigte innerhalb des Spiels, sie haben zu einem gewissen Grad Kontrolle und Macht über das Geschehen und können die Auswirkungen ihres Tuns unmittelbar auf dem Bildschirm verfolgen. Sie erleben Agency, das Gefühl der eigenen Handlungsermächtigung (vgl. hierzu Murray 1999; Eichner 2002). Jürgen Fritz (1997) hat beschrieben, wie dieser Kontrollwunsch und die daraus resultierende Macht als zentrales Spielmotiv dient und zu positiven Rezeptionserlebnissen führt (ebd., S. 189). Dabei gibt es unterschiedliche Ausprägungen von Agency. Werden in First-Person-Shootern die Eingriffsmöglichkeiten unmittel-

bar gestaltet, indem die Spielerhand via Maus und Tastatur in das Bildfeld in Form eines Pixelarms quasi hineinragt und jeder Mausklick mit einem Schlag oder Schuss gleichgesetzt ist, so findet die Einflussnahme in strategischen Spielen mit auktorialer Perspektive eher indirekt statt. In Aufbaustrategiespielen wie *Civilization* dirigiert der Spieler ein ganzes Volk über mehrere Jahrtausende, seine Entscheidungen sind globaler Art, die Auswirkungen einer einzelnen Entscheidung – wie z. B. die Wahl der Religion – zeigen sich erst im späteren Verlauf des Spiels. Der Spielerbefehl manifestiert sich durch entsprechende textliche, auditive oder visuelle Hinweise. Bei *Die Sims* kann der Spieler seinen Sim auf Jobsuche schicken. Nimmt er ein Jobangebot an, wird dies unmittelbar mit einer Gratulationsnachricht honoriert. Am nächsten Tag (durch die Zeitraffung handelt es sich hierbei um wenige Minuten „Echtzeit“) wird die frischgebackene Soldatin oder der neue Kellner von einer Fahrgemeinschaft zur Arbeit abgeholt. Längerfristig ist die Jobentscheidung sowohl für den weiteren Karriereverlauf als auch durch das zur Verfügung stehende Geld, mit dem neue Einrichtungsgegenstände besorgt werden, von Belang. Die *Agency* manifestiert also nicht nur unmittelbar Spielerhandlungen auf dem Bildschirm (wie bei Spielen der subjektiven Perspektive), sondern gleicht einer Jonglage von sich wechselseitig beeinflussenden Faktoren, deren Auswirkungen im Moment der Entscheidung nicht immer abzusehen sind. Die Auswirkungen auf den individuellen Spielverlauf sind also weitreichender Art, ein Verständnis für komplexe Zusammenhänge und ein gewisses Vorausdenken sind vonnöten. In beiden Fällen jedoch entsteht der Moment der Ermächtigung des Spielers als Handelnder – eine Erfahrung, die wesentlich zum Rezeptionsvergnügen beiträgt. Besonders für Kinder und Heranwachsende, deren Alltag von Begrenzungen des eigenständigen Handelns bestimmt ist, bietet die Kontrolle und Handlungsermächtigung in Computerspielen „Anknüpfungspunkte und die Möglichkeit, positive Machtsituationen zu erfahren“ (Mikos 2007, S. 58). Auch Erwachsene erleben in ihrem Alltag Restriktionen im beruflichen Umfeld, in der familiären Situation oder finanzieller Art. Die Kontrolle im Spiel und die dadurch erfahrbare *Agency* verhilft zu positiven Emotionen. Sie kann als konstituierend für das Spielerleben betrachtet werden.



Während die Kontrolle über das Spiel und das Erleben von *Agency* in seinen verschiedenen Abstufungen universell für das Spielerleben an sich ist, bieten die einzelnen Spiele der unterschiedlichen Genres auch ihre jeweils eigenen Formen des spezifischen Rezeptionsvergnügens. Die Lebenssimulation in der *Sims*-Welt spricht eine Vielzahl verschiedener Publikas an: junge Mädchen ebenso wie Teenager oder Erwachsene. Seit ihrem Erscheinen sind sowohl *Die Sims* als auch *Die Sims 2* sowie die zahlreichen *Add-ons* (z. B. *Wilde Campus-Jahre*, *Open for Business*, *Haustiere*, *H&M-Fashion-*

Accessoires) nahezu durchgehend in den Verkaufscharts vertreten. Dabei gelingt es dem Spiel, gerade auch Mädchen und Frauen anzusprechen – eine Eigenschaft, die viele Spiele nicht erfüllen, wie die immer noch stark männlich dominierte Spielerschaft verrät. In der KIM-Studie 2006 wird von den 6- bis 13-Jährigen am häufigsten *Die Sims* als Lieblingsspiel genannt, wobei Mädchen mit 22 % gegenüber Jungen (12 %) überwiegen (vgl. KIM-Studie 2006, S. 36). Dabei ist *Die Sims* kein ausgesprochenes Kinderspiel. Auch Erwachsene begeistern sich für die virtuelle Puppenstube.

Intertextualität und Humor bei den Sims

Computerspiele sprechen ihre Rezipienten ebenso wie andere Medienprodukte auf mehreren Ebenen an. Ein wesentliches strukturelles Merkmal ist die bereits erläuterte Interaktivität, die das Erleben von *Agency* ermöglicht. Daneben finden sich weitere strukturelle, formal-ästhetische und inhaltliche Aspekte des Spiels, die für den Rezeptionsprozess von Bedeutung sind. Das *Spielthema* eines Spiels ist wichtig für Anknüpfungspunkte, auf die sich die Rezipienten mit eigenen Lebenserfahrungen,

Interessen und anderen Medienerfahrungen beziehen können. Je mehr Anknüpfungspunkte für die Rezipienten zu finden sind, desto höher wird das Rezeptionsvergnügen (vgl. Faulstich 1994, S. 100f.). Hier haben die Sims einiges zu bieten: Körperliche Grundbedürfnisse, Geldangelegenheiten, Freunde, Nachbarn und Familienplanung sind Themen, in denen sich jeder wiederfinden kann. Der eigene Alltag kann anhand der Spielfiguren verhandelt werden, indem mit den selbst kreierten Sims der eigene Freundeskreis nachgespielt oder der eigene Wunschtentwurf des Lebens

erträumt wird. „Ich hab mal die Band von meinem Freund nachgebaut und geguckt, was die so machen“, erläutert eine Spielerin ihren persönlichen Gebrauch des Spiels. Für eine große Bandbreite an Anknüpfungspunkten sorgen auch die zahlreichen *Add-ons*, die für *Die Sims* erhältlich sind. Jugendliche Harry-Potter-Fans finden ihre Vorlieben in dem *Add-on Hokus Pokus* wieder, Studienanfänger können mit *Wilde Campus-Jahre* ihr eigenes Lebensthema aufgreifen, wohingegen *Open for Business* den beruflichen Alltag in den Fokus rückt.

Neben dem Thema beeinflusst auch die *mediale Gestaltung* des Spiels den Rezeptionsprozess. Die bunt animierte Parallelwelt der Sims verweist auf humorvolle Genres der Film- und Fernsehwelt wie beispielsweise *Die Simpsons*. Die Sims sprechen dabei in einer komisch anmutenden Sprache miteinander und manchmal auch mit ihren „Schöpfern“, wobei kleine Sprechblasen über ihren Köpfen in ikonografischen Zeichen den Spielern eine vage Vorstellung von den konkreten Gesprächsinhalten liefern. Das führt zu komischen Situationen, wenn die Sprechblasen zweier sich unterhaltender Sims nicht die gleichen Themen anzeigen, die Sims sozusagen aneinander vorbeireden. Als besonders humorvoll wird von vielen Spielern die direkte Ansprache durch ihre Sims empfunden. Zwingt der Spieler seinen Sim beispielsweise zu andauernder Konversation, obwohl sich dieser vor Müdigkeit kaum noch auf den Beinen halten kann, wendet er sich mit Schimpftiraden lauthals an seinen „Schöpfer“. Besonders die comicartig überzogene Mimik und Gestik der Sims spricht den Humor der Spielenden an. Die Bedeutung von Komik für das Rezeptionsvergnügen drückt sich auch in den zahlreichen Diskussionen in Internetforen zum Spiel aus (z. B. auf www.simforum.de).



Grenzenloser Spielspaß

Die Besonderheit dieser Alltagssimulation liegt in der *offenen Struktur seines Regelwerks*. Denn das Spielziel bei *Die Sims* ist nicht explizit definiert, es gibt keine Punkte zu sammeln und keine Levels zu durchschreiten. Zwar erschließt sich aus den spielimmanenten Regeln unmissverständlich, dass es darum geht, die Sims möglichst zufriedenzustellen, doch bleibt es den Spielern überlassen, ob sie das auch anstreben. Diese Offenheit ermöglicht es, alternative Spielziele zu setzen: das Bauen des ei-

genen Traumhauses, die Schöpfung eines „bösen“ Sims, den kompletten und detailgetreuen Nachbau einer angehimmelten Band oder die Suche nach Mitteln und Wegen, der eigenen Schöpfung einen möglichst kreativen Tod zu bescheren. So beschreibt die Tante einer Spielerin: „Meine Nichte ist begeistert, sie hat in einer Familie extra vier Kinder in die Welt gesetzt und die dann sterben lassen, damit vor dem Haus ein kleiner Friedhof steht ...“ Und ein anderer Spieler erklärt: „Dachte, dass sei langweilig, bis ich mal beim Freund war, der das gerade spielte. Als der sich mal für ein paar

Minuten aufs Klo verzogen hat, habe ich die Gelegenheit beim Schopfe gepackt und seinen Sim in die Homosexualität getrieben. Fand mein Kumpel nicht witzig ;) Ich mag die Sims, insbesondere wenn ich irgendwann meine destruktiven Energien freilasse.“ Die Offenheit des Spiels beschränkt sich dabei nicht nur auf die Spielziele, auch der Spielverlauf selbst ist durch keine zeitlichen oder regelseitigen Vorgaben restringiert. Anders als bei wettbewerbsorientierten Spielen mit klarem Anfang und Ende ist bei *Die Sims* kein Endpunkt festgeschrieben, es gibt keine Gewinner und Verlierer. So

ist es auch die Verspieltheit des Spiels, die Möglichkeit zur Ausgestaltung der Spielfiguren und Wohnräume, die den Reiz des Spiels ausmachen: „Also, ich muss ja ehrlich gestehen, dass ich noch nie das Spiel richtig gespielt habe, sondern schon Monate damit verbringe, mir meine eigene Nachbarschaft zu erstellen“, beschreibt ein Spieler seinen Zugang zu dem Spiel. „Ich hatte mal angefangen, richtig zu spielen. Es ist schon schwer, immer alle Bedürfnisse grün zu halten und Job usw. Als es mir zu schwer wurde und mir das Kind weggenommen worden ist und ‚Ich‘ vor Müdigkeit schon umgekippt bin, bin ich beim Erstellen und Bauen geblieben.“

In der Rezeption erlangt das Computerspiel *Die Sims* für seine Spieler eine neue und nicht immer vorhersehbare Bedeutung. Die gestaltet sich weit weniger systemkonform, als es bei erster Betrachtung anmutet. Die vom Spieltext nahegelegte Ideologie des gesellschaftlichen Funktionierens und des Konsums bleibt zwar als präferierte Lesart bestehen, doch muss sie von den Spielern nicht als solche angenom-



men werden. Vielmehr haben die Spieler die Möglichkeit, ihre eigenen medienbiografischen und realen Erfahrungen in das Spiel mit einzubringen und am Spiel ihre eigenen Lebensthemen und Interessen zu verhandeln. Dabei finden auch widerständige Lesarten Platz (vgl. Hall 1980; Fiske 1989), es können eigene Vorlieben im Vordergrund stehen oder eine ironische Lesart bzw. eine „Antihaltung“ gewählt werden. Die Anknüpfungsfähigkeit an bereits bestehende Interessen und an aktuelle Lebensthemen ist für das Rezeptionsvergnügen also ebenso wichtig wie das computerspielspezifische Vergnügen der Handlungsermächtigung. *Die Sims* leistet all dies: Als interaktives Medienprodukt und strategisches Computerspiel ermöglicht es seinen Spielern das Erleben von Agency, durch seine intertextuellen Verweise knüpft es an bereits bestehende Medienvorlieben an, durch seine strukturelle Offenheit lässt es seinen Nutzern Raum, eigene Phantasien auszuleben und aktuelle Lebensthemen zu verhandeln. So spannend kann Alltag sein!



Literatur:

Eichner, S.:

Die Lust am Schießen – Ego-Shooter im Visier. Rezeptionsmotivation und Rezeptionsvergnügen bei computerbasierten Actionspielen. In: tv diskurs, Ausgabe 21 (Juli 2002), S. 71–75

Faulstich, W.:

Grundwissen Medien. München 1994

Fiske, J.:

Understanding Popular Culture. London 1989

Fritz, J.:

Macht, Herrschaft und Kontrolle im Spiel. In: J. Fritz/W. Fehr (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele.* Bonn [Bundeszentrale für politische Bildung] 1997, S. 183–196

Hall, S.:

Encoding/decoding. In: S. Hall u. a. (Hrsg.): *Culture, Media, Language.* London 1980, S. 128–139

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest:

KIM-Studie 2006. Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2006

Mikos, L.:

Kulturtechnik Computerspiel. Zu Unrecht zum Sündenbock gemacht. In: O. Zimmermann/T. Geißler (Hrsg.): *Politik und Kultur. Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz.* Deutscher Kulturrat 2007, S. 57 f.

Murray, J. H.:

Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge/Massachusetts 1999

Susanne Eichner ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) »Konrad Wolf« in Potsdam-Babelsberg.

