



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Konvergenz von Ludologie und Narratologie
am Beispiel von DIE SIMS 3“

Verfasserin

Simone Weixlbraun

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich herzlich bei allen Personen bedanken, die mich bei der Erstellung dieser Arbeit und dem vorausgehenden Studium tatkräftig unterstützt haben.

Ein ganz besonderer Dank gilt meiner Familie, die stets an mich und meine Fähigkeiten glaubt und mich während meines Studiums finanziell und emotional unterstützt hat. Vor allem meine Mutter Karin und mein Stiefvater Wolfgang schenken mir während des Schreibprozesses viel Kraft und gaben mir den nötigen Rückhalt.

Inbesondere danke ich meinem Bruder Florian für seine hilfreichen und kompetenten Ratschläge und fürs Korrekturlesen.

Ich bedanke mich bei meinem Betreuer Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert, der mich tatkräftig bei der Erstellung meiner Diplomarbeit unterstützte und mir mit seinen fachlichen Tipps stets zur Seite stand.

Zuletzt möchte ich mich bei meiner Freundin Felizitas bedanken, die immer ein offenes Ohr hatte und mir in schwierigen Situationen eine wichtige Stütze war.

In dieser Diplomarbeit wird zwecks besserer Lesbarkeit auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche personenbezogenen Bezeichnungen gelten dennoch für beiderlei Geschlechter.

Inhalt

1. Einleitung.....	8
2. Spiel.....	13
2.1 Das Computerspiel.....	16
2.1.1 Das computerbasierte Strategiespiel	20
2.1.2 Das computerbasierte Rollenspiel	21
2.1.3 Das Spielgenre <i>Simulation</i>	23
2.1.3a Das Subgenre <i>sandbox game</i>	25
3. Storytelling / Narratologie vs. Ludologie	26
3.1 Ludologie	28
3.2 Narratologie	29
3.3 Immersion	31
3.3.1 Point of View (PoV).....	33
3.3.2 Point of Action (PoA).....	34
3.4 Interface	35
3.5 Raum und Zeit	36
3.5.1 Raum.....	36
3.5.2 Zeit.....	37
3.6 Avatar.....	38
3.7 Modifications - <i>Mods</i>	39
3.8 Machinima	41
4. Gender Gaming.....	42
5. Narrative Erzähltools	45
5.1 Interaktion.....	51
5.1.1 Intermediale Bande zwischen Sprechblasen und Bedürfnisbalken.....	54
5.2 Kamera.....	55
5.3 Familienalbum	57
6. Kontroll- und Machtmechanismen	60

6.1 Konstituierende Regeln.....	60
6.2 Operationale Regeln	60
6.3 Implizite Regeln.....	61
6.4 Kontrollelemente	61
6.4.1 Cheats	61
6.4.2 Alterung/ Tod	62
6.4.3 Bedürfnisse.....	63
6.4.4 Aufgaben/ Herausforderungen/ Gelegenheiten	63
6.4.5 Sozialer Umgang – Soziale Kontrolle	63
6.4.6 Fähigkeiten	68
6.5 Graphical User Interface	69
7. Gestaltung und Konsumierung sozialen Lebens.....	73
7.1 Konsumgesellschaft	74
7.2 THE SIMS SOCIAL	76
8. Sims-Machinima als Sprachrohr des aktiven Spielers.....	78
8.1 Machinima	78
8.1.1 Die Sims 3 - Sex and the City Parodie	79
8.1.2 Die Sunset Valley WG Folge 9: Ausflug mit Hindernissen.....	80
8.1.3 The Sims3: Anorexic.....	81
8.1.4 Rihanna - Love The Way You Lie (Sims 3) (Part 2)	83
8.2 Mods – nonverbale Expressionen	84
8.2.1 Eat the Baby	84
9. Die Sims 3 – Ein Mädchenspiel?.....	86
9.1. Bestandteile des weiblichen Spielkonzepts	87
9.1.1 Charaktere entwickeln	87
9.1.2 Häuser und Städte bauen - der Puppenhausaspekt	88
9.1.3 Soziale Beziehungen	89
9.1.4 Non-violence	90
9.1.5 Co-Operation	92
9.1.6 Caring	92

9.1.7 Realistisches Setting.....	93
9.1.8 Peaceful pace	94
9.1.9 Story	95
9.1.10 Alternative Pathways.....	96
9.2 Sexualitätspräsentation	97
10. Conclusio	102
11. Bibliografie.....	107
11.1 Literatur	107
11.1.1 Selbstständige Werke	107
11.1.2 Unselbstständige Werke	108
11.2 Weitere Quellen	118
12. Abbildungsverzeichnis	119

1. Einleitung

Diese Diplomarbeit stellt den Versuch dar, die Konvergenz von Ludologie und Narratologie am Beispiel von DIE SIMS 3 aufzuzeigen und ihr Verhältnis zueinander im Spiel zu untersuchen. In diesem Zusammenhang sei zunächst die aktuelle Forschungslage skizziert.

Seit Computerspiele Thema einer öffentlichen Diskussion wurden, versuchen unterschiedliche Disziplinen den Begriff zu klären. Anfangs beschäftigten sich vor allem Pädagogik, Psychologie, Soziologie und Medienwirkungsforschung mit diesem Bereich, speziell die Debatte um die Medienwirkung eröffnete kritische Fragen, die auf den Selbstkontrollverlust der Medienkonsumenten verweisen.¹ Eine Geistes- und kulturwissenschaftliche Forschung hielt in den 1990er Jahren im angloamerikanischen und skandinavischen Raum ihren Einzug und erst in den letzten Jahren hat sich auch im deutschsprachigen Kontext eine Computerspielforschung entwickelt. Das Feld der Computerspiele ist aufgrund einer Vielzahl an unterschiedlichen Terminologien sehr offen, obwohl sich mit den sogenannten Game Studies ein eigenes, neues Studien- und Forschungsfach gebildet hat, doch auch hier lassen sich unterschiedliche Perspektiven und Theorien finden.²

Die Erforschung von Computerspielen gliedert sich in viele verschiedene Unterkategorien, da sich das Forschungsfeld sehr heterogen gestaltet und durch zahlreiche Querbezüge und Kontroversen gekennzeichnet ist. Einige Forscher beschäftigen sich mit der Geschichtsschreibung, andere mit der Klassifizierung von Genres und wieder andere untersuchen den Bezug von Computerspielen zu anderen Medien, wie Literatur oder Film. Ein weiteres Forschungselement ist die Interaktivität, welche den besonderen Mehrwert der PC-Games darstellt, aber auch die Regelmäßigkeit, die innerhalb der Game Studies zu einer Theorie-Kontroverse geführt hat, und die Immersion, welche die Spieler an das Game bindet, gilt es näher zu erforschen.³ Da bisher keine erfolgreiche Differenzierung stattgefunden hat, besteht die Gefahr der Verallgemeinerung von Computerspielen. Dieser Prozess entsteht durch den

¹ Vgl. Frank Furtwängler, „Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten. Zu den Ambiguitäten der Videospieelforschung und –industrie“, *Game over? Perspektiven des Computerspiel*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 59-72, hier S. 59.

² Vgl. Christine Hanke, „>Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung“, *Game over? Perspektiven des Computerspiel*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 7-18, hier S. 8.

³ Vgl. Ebda, S. 9-12.

Versuch einer Konstruktion eines homogenen Phänomens, das in geeignete Schemata passt, doch beispielsweise ist nicht jeder Ego-Shooter auch ein „Killerspiel“.⁴

Um dieser Verallgemeinerung entgegen zu wirken und wissenschaftliche Erkenntnisse in den öffentlichen Diskurs zu stellen, wurde im Jahr 2001 die Online Zeitschrift der Game Studies gegründet, deren erste Ausgabe Espen Aarseth ausrief.⁵ Dies ist als eine Plattform zu verstehen, auf welcher spezifische Artikel hinsichtlich der Besonderheit von Games online, kostenlos und ohne Anmeldung zu konsumieren sind. Die Game Studies können als „Spielwissenschaft“ betrachtet werden, wobei ihr Fokus auf der Computerspielforschung liegt.⁶ Seit diesem Zeitpunkt hat sich einiges in diesem Bereich entwickelt: die Digital Game Research Association (DiGRA) wurde gegründet, nationale und internationale Konferenzen finden statt und die Zahl an Aufsätzen und Büchern nimmt stetig zu.⁷

Im Zusammenhang mit dieser Diplomarbeit interessierte mich vor allem das Verhältnis von Geschichte und Spiel in einer Lebenssimulation, die seit über zehn Jahren aktuell ist und immer noch hohe Verkaufszahlen erzielt. DIE SIMS 3 stellt dabei die dritte Generation der Spielreihe dar, welche sich seit längerer Zeit nicht mehr nur auf das Medium Computer beschränkt, sondern ebenso für Konsolen, Mobiltelefone und im Internet zugänglich ist.

Ziel dieser Arbeit ist es aufzuzeigen, wie sich das Verhältnis von Ludologie und Narratologie in DIE SIMS 3 gestaltet und über welche Bereiche des Spiels Geschichten erzählt werden können ohne dabei die rein spielerischen Aspekte zu vernachlässigen. Darüber hinaus war es mir ebenso wichtig das Thema Gender mit einzubeziehen, da DIE SIMS in dieser Hinsicht möglicherweise einen Wendepunkt in der Beziehung von Gender und Computerspiele darstellen⁸. In den betreffenden Kapiteln soll der Frage nachgegangen werden, ob DIE SIMS als „Mädchenspiel“ bezeichnet werden kann und aufgrund welcher Elemente derartige Vermutungen angestellt werden.

⁴ Vgl. Furtwängler, „Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten“, S. 60.

⁵ Neitzel, Britta, „Computer – Spiele – Forschung“, *Tiefenschärfe* WiSe 2008/09, S. 52-55, hier S. 52.

⁶ Vgl. Nohr, Rolf F./Serjoscha Wiemer, „Strategie spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts“, *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Hg. Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer, Berlin: Lit Verlag 2008; (=Medien' Welten Bd. 9), S.8-28, hier S. 16.

⁷ Vgl. Neitzel, „Computer – Spiele – Forschung“, S. 52.

⁸ Vgl. Jenkins, Henry/Justine Cassell, „From Quake Grrls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games“, *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Hg. Yasmin B. Kafai/Carrie Heeter/Jill Denner/Jennifer Y. Sun, Cambridge/MA: MIT Press, S. 5-20, hier S. 12.

Die Diplomarbeit besteht aus zwei Teilen, wobei im ersten ein Überblick über das Forschungsfeld gegeben und wichtige Begriffe definiert werden sollen, während im anschließenden Anwendungsteil anhand dieser Definitionen die relevanten Bereiche des Spiels analysiert werden.

Im Anschluss an diese Einleitung folgt das zweite Kapitel, indem zunächst der Begriff des Spiels im Allgemeinen erläutert wird, um sich anschließend konkret dem Computerspiel zu nähern. Da es sich bei DIE SIMS 3 um eine Zusammensetzung der Spielgenre Strategie-, Rollenspiel und Simulation handelt, folgen Beschreibungen dieser Kategorien und ihrer Elemente im hier behandelten Spiel. Damit soll die Vielschichtigkeit des Spielprinzips gezeigt und eine eindeutige Klassifizierung hinterfragt werden.

Im dritten Kapitel widme ich mich vorab den Begriffen Narratologie und Ludologie und versuche die Unterschiede dieser beiden Ansätze herauszuarbeiten. Weiter werden die unterschiedlichen Elemente eines Computerspiels behandelt, die sich auf diese zwei Richtungen beziehen und die dann wichtig werden, wenn es im Anwendungsteil um die Zuordnung und Analyse dieser geht. Dabei werden Bereiche der grafischen Oberfläche, wie die Perspektive, das Interface und die Raumgestaltung, sowie die Elemente Avatar und Zeit, die einen direkten Einfluss auf das Spielverhalten ausüben können, näher betrachtet. Darüber hinaus sollen zwei Begriffe geklärt werden (Machinima und Mods), die Transformationen der Game Engine darstellen und dem Spieler die Möglichkeit zur Personalisierung des Spiels bieten.

Anschließend liegt im vierten Kapitel das Hauptaugenmerk auf der Genderdebatte im Feld der Computerspiele. Hierbei soll ein kurzer geschichtlicher Überblick Aufschluss über die Situation des „Girls Game Movement“ geben. Es wird der Frage nachgegangen, aus welchen Gründen Spiele speziell für Mädchen entwickelt werden und durch welche Charakteristika sich diese auszeichnen.

Das fünfte Kapitel kennzeichnet den Beginn des Anwendungsteils. Im Mittelpunkt stehen die narrativen Möglichkeiten in DIE SIMS 3 und die Spielelemente, welche das Storytelling unterstützen. Während des Spielens wird die Geschichte durch die Aktionen vom Spieler produziert und gleichzeitig live erlebt. Dieser Umstand führt zu der These, dass die Gleichzeitigkeit von Produktion und Konsum von Narrativen gegeben ist und dass die narrativen Erzähltools die Immersion beeinflussen. Zu diesen Erzähltools werden in dieser Arbeit die Interaktion mit den Figuren, die inner- und

außerdiegetische Kamera und das Familienalbum gezählt. All diese Elemente bestehen aus Zeichenressourcen, welche vom Spieler aktiv genutzt werden können, um eigene Bedeutungen zu produzieren.

Im sechsten Kapitel geht es um Regeln und Regelbruch sowie um die Kontroll- und Machtmechanismen in DIE SIMS 3. Hier interessieren mich vor allem die im Spiel eingeschriebenen Regeln, die explizit wie implizit Druck auf den Spieler ausüben, in wie fern diese das Spielverhalten beeinflussen und ob man sich dieser Kontrolle entziehen kann. Im Gegensatz zum vorangehenden Kapitel werden hier die ludischen Aspekte näher betrachtet, also die Regeln und die möglichen und unmöglichen Aktionen in der gegebenen Spielwelt. Um herauszufinden, wie ein gewisser Druck auf den Spieler ausgeübt wird und ob er diesem entgegenwirken kann, soll zunächst am Beginn dieses Kapitels geklärt werden, welche Arten von Regeln es gibt und auf welcher Ebene des Spiels sich diese befinden.

Das siebte Kapitel handelt von der Entstehung von sozialem Leben in der Welt von DIE SIMS 3 sowie in der Spielversion THE SIMS SOCIAL, welche auf der Internetplattform Facebook gespielt werden kann. Zunächst wird eine Eingrenzung des Begriffs sozialen Lebens vorgenommen, um anschließend der Behauptung von dessen Gleichzeitigkeit von Konsum und Produktion im Spiel nachgehen zu können. In diesem Zusammenhang möchte ich ebenso auf den Begriff der Konsumgesellschaft verweisen, der meiner Ansicht nach in DIE SIMS stark thematisiert wird. Dieses Thema erscheint zwangsläufig behandelt werden zu müssen, wenn es um eine Lebenssimulation geht. Allerdings bestehen ebenso Verbindungen zu Narratologie und Ludologie, da der stets präsente Konsumzwang einerseits zu einer Geschichte, beitragen kann und andererseits ebenso Regeln beinhaltet sowie einen Teil des Gameplays präsentiert.

Anhand von fünf Beispielen widme ich mich im achten Kapitel den filmischen Erzählweisen von Sims-Machinimas. Mit Hilfe des integrierten Kameratools und externen Schnittprogrammen löst sich der Spieler aus seiner passiven Rolle und nimmt die Positionen eines aktiven Autors, Produzenten und Kameramanns ein. Ich habe mich für einen Filmtrailer, eine Serialisierung, eine autobiografische Erzählung und ein Musikvideo entschieden, da sich diese unterschiedlicher Erzählweisen bedienen, um verschiedene Geschichten und Bedeutungen zu vermitteln. Als fünftes Beispiel wurde ein Video ausgesucht, welches mit Hilfe von speziellen Programmen die Grundstruktur

von DIE SIMS 3 transformiert, um sich den Grenzen des Spiels zu widersetzen und eigene Inhalte einzufügen.

Im letzten Kapitel liegt der Fokus auf jenen Elementen des Spiels, welche dem weiblichen Spielverhalten zugerechnet werden und eventuell den Grund darstellen, weshalb DIE SIMS einen gewissen Reiz für Mädchen darstellt. Wie gehen Mädchen mit der Spielumgebung um? Erzählen sie andere Geschichten als Buben? Und inwiefern werden ihre Bedürfnisse und Anforderungen an ein Computerspiel in DIE SIMS 3 verwirklicht? Es soll der Frage nach den spezifischen Erzähl- und Spielweisen von Mädchen nachgegangen sowie die Übereinstimmung von favorisierten Inhalten mit denen von DIE SIMS 3 überprüft werden.

2. Spiel

Einzelne Wissenschaften wie beispielsweise die Psychologie, versuchen die Eigenschaften und die Bedeutung des Spiels zu ergründen, wobei zahlreiche Theorien entwickelt wurden, welche zu einem heterogenen Forschungsfeld geführt haben. Der Begriff „Spiel“ ist sehr weitläufig und keineswegs eindeutig, darüber hinaus wird er in der deutschen Sprache oftmals als Metapher benutzt und nicht weiter differenziert. Das Englische hingegen, nimmt eine Unterscheidung in *play* und *game* vor, wobei unter *play* eine spontane, freiere und subjektivere Form und unter *game* eine institutionalisierte Spielaktivität mit expliziten Regeln, verstanden werden kann.⁹

Johan Huizinga, ein niederländischer Kulturhistoriker, versucht in seinem Text *Homo Ludens*¹⁰ das Spiel ebenso auf seinen ernsthaften Charakter als auch auf sein Regelsystem hin zu untersuchen. Die Regelrahmung versetzt den Spieler beispielsweise in eine Lehr- und Lernposition, es gilt die spezifischen Bestimmungen ernsthaft kennen zu lernen, um das Spiel richtig ausführen zu können. Handelt es sich um einen sportlichen Wettstreit, welcher ebenfalls als Spiel betrachtet werden kann, tritt seine Ernsthaftigkeit noch präsenter in den Vordergrund, denn hier wird gespielt, um zu gewinnen.¹¹

Ob sich das Spiel als Nachahmungstrieb, Übung für die Realität, Selbstbeherrschung, Befriedigung unerfüllter Wünsche oder auch als Bedürfnis sich in einem Wettbewerb zu behaupten, fassen lässt, sei dahingestellt. Eine Definition von Spiel zu erstellen, gestaltet sich sehr schwierig, da das Feld vielschichtig und komplex ist. Im täglichen Leben erscheint uns das Spiel in vielen Variationen, sei es anhand von Wortanwendungen durch die Sprache, im Sport oder durch die theatrale Darstellung der Welt auf der Bühne. Aufgrund dieser Berührungspunkte mit dem Spiel ergibt sich die oben angesprochene Annahme, das Spiel sei nicht ernsthaft und eher mit dem Komischen verwandt. Huizinga verweist hierbei auf das sehr wohl ernsthafte Spiel unter Kindern, Fußballspielern und Schachspielern.¹² Weiter meint er, dass sich die

⁹ Vgl. Pacher, Jörg, *Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*, Boizenburg: VWH 2007, S. 14.

¹⁰ Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg: Rohwolt 1956.

¹¹ Vgl. Ebda. S. 18.

¹² Vgl. Ebda. S. 13.

Komik eines Theaterstücks durch den Inhalt und nicht aufgrund der Spielhandlung ergibt.¹³

Es stellt sich die Frage, wie man den Begriff Spiel dennoch genauer fassen kann. Um sich einer Erklärung zu nähern, schlägt Huizinga vor, das Spiel auf seine Kennzeichen hin näher zu untersuchen.

„Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln“¹⁴

Das Spiel ist demnach ein ungezwungenes, freiwilliges Handeln, das nicht lebensnotwendig und daher auch entbehrlich ist. Der Mensch spielt, weil er es für sich entscheidet und einen individuellen Nutzen daraus ziehen kann. Würde das Spiel keinen positiven Einfluss auf den Spielenden ausüben, so würde dieser instinktiv abbrechen beziehungsweise die Wiederholbarkeit, die dem Spiel innewohnt, außer Acht lassen.¹⁵

„Spiel ist nicht das „gewöhnliche“ oder das „eigentliche“ Leben“¹⁶

Es ist eher als eine Als-ob-Handlung zu verstehen, die sich außerhalb der „realen Welt“ befindet. Vor allem im Computerspiel kommt der Faktor der Konsequenzlosigkeit hinzu, sodass man das Spiel ebenso als Probehandeln begreifen kann. Frei von Konsequenzen meint hier, dass eine im Spiel ausgeführte Aktion ausschließlich Folgen innerhalb der Spielwelt hat und keine Konsequenzen für das alltägliche, „reale“ Leben nach sich zieht. Ein Beispiel hierfür stellt der Tod im Computerspiel dar. Die Avatare sterben regelmäßig vor unseren Augen und durch unsere Hand, doch wie durch ein göttliches Wunder wird ihnen im nächsten Augenblick erneut Leben eingehaucht und das Spiel kann fortgesetzt werden. Der Gamer verliert durch das im Datenspeicher gesicherte Leben jegliche Furcht und die emotionale Partizipation mit dem Leid der Figur verringert sich¹⁷. Ähnlich verhält es sich in anderen Bereichen der Computerspiele. Neben Tod und Gewalt, welche für den Spieler keine physischen Konsequenzen haben, wirken sich auch beispielsweise ökonomische Veränderungen im Spiel nicht direkt auf die finanzielle Lage des Spielers aus (mit Ausnahme von Onlinegames, welche reales Geld verlangen).

¹³ Vgl. Ebda.

¹⁴ Ebda. S. 15.

¹⁵ Vgl. Ebda.

¹⁶ Ebda.

¹⁷ Vgl. Degler, Frank, „Partizipation und Dekonstruktion. Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen >resurrectio< und >save as<“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 348-364, hier S. 351f.

Doch so frei und selbstständig sich das Spiel im Hinblick auf Konsequenzen präsentiert, ist es dennoch von zeitlichen und räumlichen Grenzen umgeben, in denen eine spezifische Regelhaftigkeit herrscht. In einer kybernetischen Argumentation bilden Regeln ein Ordnungssystem innerhalb des Spiels, ohne das es nicht existieren könnte und organisieren die Aktionen innerhalb der gesetzten „fiktiven“ Welt. Demnach liegt der Fokus auf dem Programmcharakter des Spiels und es wird als Regel- und Rückkopplungssystem beschrieben.¹⁸

Medientheoretisch erscheint hierbei vor allem ein Aspekt des Spielerischen interessant: die Dekonstruktion, Widersetzung oder Umgehung der Spielregeln. Diese Phänomene treten vor allem im Bereich der Fankultur von Computer- und Videospiele auf und werden auch häufig im Vorfeld vom Produzenten einkalkuliert (z.B. Cheats). Auf der einen Seite stehen folglich die Regelhaftigkeit und die Programmierung und auf der anderen Seite die Manipulation oder Widersetzung dieser anhand von Fehlern oder Lücken.¹⁹ An dieser Stelle sei der Begriff *Modification* erwähnt, welcher eine Art des Eingreifens und Veränderns von Computerspielinhalten beschreibt und an späterer Stelle dieser Arbeit (Kapitel 3.7) näher erläutert wird.

Roger Caillois, Soziologe, Literaturkritiker und Philosoph, entwickelte Huizinger Darstellungen weiter, indem er eine Kategorisierung von Spielen vorgenommen hat: *Agôn* (Wettkampf), *Alea* (Glücksspiel), *Mimicry* (Illusionsspiele) und *Ilinx* (Rausch).²⁰ Neben den vier verschiedenen Spielarten erscheint auch eine Differenzierung zweier Spielweisen notwendig, da diese Begriffe in der nachfolgenden Spielanalyse eingesetzt und praktisch angewendet werden. Der erste Terminus lautet *paidia*, zu dem Frasca folgende Definition anbietet:

„physical or mental activity which has no immediate useful objective, nor defined objective, and whose only reason to be is based in the pleasure experienced by the player.“²¹

Es handelt sich demnach um eine Form des Spielens, die eher intuitiv ausgeprägt ist und wobei die persönliche Spielerfahrung im Mittelpunkt der Motivation steht. Dem

¹⁸ Vgl. Hanke, „>Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung“, S. 11.

¹⁹ Vgl. Ebda.

²⁰ Vgl. Pacher, *Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*, S. 17.

²¹ Frasca, Gonzalo, „Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative“, *Ludology.org*, http://www.ludology.org/my_articles.html, 10.3.2013; (1999).

paidia-Spiel liegt kein festgesetztes Ziel zu Grunde, meist wird dem Spieler die Möglichkeit gegeben, sich seine Ziele selbst zu definieren. Doch auch die Spielregeln können in manchen Fällen intuitiv vom Handelnden festgelegt werden. Beispiele für computerbasierte *paidia*-Spiele sind sogenannte *sandbox games* wie DIE SIMS oder GTA, die keine Spielziele vorgeben, aber dennoch auf bestimmten Regeln beruhen, welche vordefiniert wurden.²²

Der zweite Begriff, der eine spezifische Spielweise ausdrückt, ist *ludus*. Während *paidia* eher die freie Art des Spielens bezeichnet, definiert *ludus* ein organisiertes, auf festgesetzten Regel beruhendes Spiel, welches auf ein bestimmtes Ziel, nämlich Gewinn oder Verlust, zusteuert. Die Spielregeln werden im Vorfeld extern generiert und definieren die Bedingungen des Sieges, da *ludus*-Spiele immer einen Gewinner und Verlierer produzieren.²³ Adventures wie TOMB RAIDER, SUPER MARIO oder PRINCE OF PERSIA, also Spiele in denen es Endgegner und einen klaren Spielverlauf gibt, können hier als Beispiele genannt werden.

Diese Arten von Spiel, genauso wie die Konsequenzlosigkeit und Regelhaftigkeit, sind für das Spielen im Allgemeinen stets gültig, doch im Bereich der Computerspiele erfahren diese Elemente durch die Interaktivität eine zusätzliche Erweiterung. Um sich der Spezifik des Computerspiels zu nähern, sei zunächst nachfolgende Definition angebracht.

2.1 Das Computerspiel

Das Computerspiel stellt nicht nur eine spezifische Variante des Spiels dar, vielmehr hat es sich zu einem kulturellen Massenphänomen entwickelt, welches in der Gesellschaft aufgrund seines Einflusses auf Kinder und Jugendliche stetig unter kritischer Beobachtung steht, wobei diesbezüglich vorrangig auf die Inhalte der einzelnen Spiele geachtet wird.

Dieser Inhalt stellt den unbedingten Kern des Spiels dar, denn auch ohne Bildschirm, welcher als Hilfsmittel für die Bildübertragung fungiert, würde das

²² Vgl. Pacher, *Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*, S. 19.

²³ Vgl. Ebda. S. 19f.

Computerspiel existieren können.²⁴ Das Game ist die Software, welche stetig weiterentwickelt wird, aber auch im Bereich der Hardware (PC, Handheld, Konsolen, etc.) findet eine rege Entwicklung statt, wobei dieselben Spiele auf verschiedenen Geräten eine unterschiedliche Rolle und Funktion für den Spieler bedeuten können.

Einerseits werden die Möglichkeiten der digitalen Welt und die Emanzipation des Rezipienten begrüßt, andererseits wird die starke Immersion kritisch betrachtet beziehungsweise abgelehnt. Innerhalb gesellschaftspolitischer Debatten wird das Computerspiel als Argument für den Zustand der Kultur eingebracht.²⁵ Die Inhalte der Spiele werden vor allem auf ihre psychologische Wirkung hin geprüft. Speziell der Einfluss des Spielens von „Killerspielen“ oder First-Person-Shooter auf die Jugend erscheint in der öffentlichen Diskussion einseitig. Während Amokläufe an Schulen als Reaktion auf Games dieses Genres verstanden werden, findet parallel eine interdisziplinäre, wissenschaftliche Erforschung von Computerspielen statt.²⁶

Die Games Studies, welche sich in den USA und Skandinavien herausgebildet haben, stellen hierbei ein bedeutungsvolles Forschungsfach dar, das sich zur Aufgabe gemacht hat, das Computerspiel als eigenständiges Medium zu begreifen und es auf seine ästhetischen, kulturellen und kommunikativen Aspekte hin zu erforschen.²⁷

Es ist als Medium zu betrachten, welches Eigenschaften anderer Informationsträger, wie beispielsweise Literatur oder Film, in sich vereint, diese jedoch neu strukturiert und folglich eine eigenständige Medialität kreiert, die von einem spezifischen Mehrwert, der Interaktivität, gekennzeichnet ist.²⁸ Das Computerspiel funktioniert nicht nach dem Prinzip der „One-to-Many“ Sendestruktur, welche bei den Medien Film und Fernsehen zum Einsatz kommt, sondern unterliegt einer „One-to-One“ Struktur, die durch ein interaktives Wechselverhältnis zwischen Spieler und Computer charakterisiert ist.²⁹

Abgesehen von den technischen und mathematischen Differenzen zu Film und Literatur, stellt das Computerspiel dem Spieler Möglichkeiten der Bild- und

²⁴ Vgl. Liebe, Michael, „Die Dispositive des Computerspiels“, *Game Over? Perspektiven des Computerspiel*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S.73-94, hier S. 74.

²⁵ Vgl. Hanke, „>Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung“, S. 7.

²⁶ Vgl. Ebda.

²⁷ Vgl. <http://gamestudies.org/1103/about>

²⁸ Vgl. Hanke, „>Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung“, S. 10.

²⁹ Vgl. Eichner, Susanne, „Videospieldanalyse“, *Qualitative Medienforschung*, Hg. Lothar Mikos/Claudia Wegener, Konstanz: UVK 2005, S.474-483, hier S. 475.

Raumerfahrung sowie Struktur und Form der Narrativität und deren Mitgestaltung durch Interaktivität zur Verfügung. Das Identifikationspotential des Computerspiels ist weitaus größer als beim Film. Eine subjektive Kameraführung lässt zwar einen gewissen Grad an Identifikation zu, dennoch handelt der Protagonist, der Schauspieler, während der Zuschauer passiv der Handlung folgt. Im Game verhält es sich insofern anders, als dass der Spieler aktiv auf die Situation reagieren und agieren und mittels Steuerung eines Eingabegeräts eine gewünschte Aktion setzen kann. „Ein Spiel muss gespielt werden, um ein Spiel zu sein“³⁰, so verweist Britta Neitzel auf die Performativität der Computerspiele. Der Gamer wird folglich in die Handlung involviert und trifft Entscheidungen für den Avatar, welche im Spiel Konsequenzen mit sich bringen. Bevor der Spieler jedoch eine Handlung in Gang setzt, durchläuft er zwei signifikante Prozesse: das Sehen und das Erkennen³¹. Das Moment des Sehens wird vom Spiel gesteuert und ermöglicht dem User die Fähigkeit zu entwickeln, rechtzeitig sehen und auf optische Reize reagieren zu können. Das Erkennen basiert auf dem Freund-Feind-Schema und löst einen Identifizierungsprozess aus, bei dem der User eine Konfrontation seiner eigenen Identität mit den visuellen Problemen und Aufgaben des Spiels empfindet. Beim Computerspiel fallen diese Momenten jedoch aufgrund von Einheitsoperationen (Lauf!, Spring!, etc.) häufig zusammen, das bedeutet, wenn der User den Befehl „Spring!“ eingibt, bewegt er die sichtbare Figur an entweder an einem Hindernis oder einem Gegner vorbei.³² Es wurde folglich eine optische Situation erkannt und zielgerecht gehandelt.

Somit ist der Lernprozess während des Spielens ebenso wichtig, um sich beispielsweise Fähigkeiten anzueignen mit der Spielumgebung erfolgreich interagieren zu können³³. Er nimmt folglich eine Doppelrolle an, die zwischen Beobachtung und Teilnahme oszilliert.

Der Spieler wird einerseits in die Handlung des Games integriert, andererseits gestaltet und erkundet er gleichzeitig den virtuellen Raum, in welchem er sich mit Hilfe der Spielfigur bewegt. Die scheinbar unendliche Freiheit mancher Spielräume ist jedoch

³⁰ Neitzel, Britta, „Medienrezeption und Spiel“, *Game Over? Perspektiven des Computerspiel*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 95-114, hier S. 99.

³¹ Vgl. Günzel, Stephan, „Von der Zeit zum Raum. Geschichte und Ästhetik des Computerspielmediums“, *Rabbit Eye. Zeitschrift für Filmforschung* 2, S. 90-108; (2010), hier S. 90.

³² Vgl. Ebda. S. 96.

³³ Vgl. Bopp, Matthias, „Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 170-186, hier S. 170.

immer begrenzt, da sie aufgrund nicht berechenbarer Algorithmen prinzipiell endlich bestimmt sind. Daraus resultiert ein Bruch in der Raumwahrnehmung, denn im virtuellen Raum haben wir es nicht mit der Realität oder einem Abbild dieser zu tun, sondern mit einem hypothetischen Spielraum, in dem scheinbar alles möglich ist und welcher deswegen nicht mit der Wirklichkeit verwechselt werden kann.³⁴

Matthias Bickenbach betrachtet in seinem Text *der virtuelle Grafik-Raum*³⁵ die Grafik genauer und stellt ebenso Grenzen zwischen Realität und Game fest. Die Qualität der Bilder erfüllt eine Funktion, denn durch sie wird die Technologie öffentlich wahrgenommen. Eine gute Grafik impliziert Fortschritt und in weiterer Folge wird ein „realistisches“ Setting erwartet. Dennoch entsprechen die virtuellen Bilder nicht der Realität, da Grenzen im Prozess der Bildgenerierung existieren. Digitale Bilder, so Bickenbach, sind in jeder Tiefe der Darstellung gleich scharf und müssten, wie beim Film, aufwendig nachbearbeitet werden, um einen unrealistischen Effekt auszublenden. Doch nur aufgrund der Grafik wird der Spieler nicht in dieser Scheinwelt festgehalten, vielmehr ist es die Illusion und der Effekt des Computerspiels selbst, den Bildschirm zu vergessen und mittels der Auge-Handkoordination den Gamer an die Spielwelt hinter dem Bildschirm, welche dieser imaginiert, zu binden.³⁶

Um sich dem Computerspiel dieser Arbeit zu nähern, erscheint es sinnvoll, auch auf die diversen Kategorien von digitalen Spielen hinzuweisen, wobei sich das Feld derartiger Klassifizierungen äußerst heterogen gestaltet. Aufgrund der stetigen Weiterentwicklung werden immer wieder neue Spieltypen kreiert und ältere Spiele daraufhin neu klassifiziert. Eine Möglichkeit, Computerspiele auf ihre Elemente hin zu gliedern, wäre die Übersetzung gängiger Filmkategorien, wie beispielsweise Horror, Action, Abenteuer, Komödie, da diese Kategorien als bekannt vorausgesetzt werden können und eine rasche Einteilung ermöglichen.

Für die Computerspielforschung erscheint jedoch die weit verbreitete Unterscheidung, welche Claus Pias vorgenommen hat, sinnvoller, weil seine Differenzierung die Spielprinzipien und nicht die Inhalte betrifft. Er unterscheidet dabei

³⁴ Vgl. Mersch, Dieter, „Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse“, *Game over? Perspektiven des Computerspiel*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 19-42, hier S. 25.

³⁵ Bickenbach, Matthias, „Der virtuelle Grafik-Raum oder: »It’s not a game«. Die Gesetze des Videospieles“, *Game over? Perspektiven des Computerspiel*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 43-58.

³⁶ Vgl. Ebda. S. 49-51.

drei Gruppen: „zeitkritische“ (Action), „entscheidungskritische“ (Adventure) und „konfigurationskritische“ (Strategie) Games.³⁷ Actionspiele verlangen eine schnelle Reaktion vom Spieler, der zu einer bestimmten Zeit den richtigen Knopf betätigen muss, um die Aufgabe zu bestehen und das Spiel fortsetzen zu können. Adventurespiele hingegen fordern ein gewisses Urteilsvermögen, da der Spieler logisch richtige Entscheidungen treffen muss, damit die Spielhandlung vorangetrieben wird. In Strategiespielen geht es um die Regulation bestimmter, voneinander abhängiger Werte, für die der Spieler ein ausreichendes Maß an Geduld aufbringen muss.³⁸ Die Unterschiede liegen demnach in den Spielprinzipien, in der Art und Weise wie ein Spiel gespielt wird und in den Fähigkeiten, welche der Spieler besitzen oder sich aneignen muss, um das Ziel zu erreichen und nicht auf der inhaltlichen oder visuellen Ebene.

Pias, „Einteilung soll nur als Orientierung dienen, denn Computerspiele entziehen sich häufig einer konkreten Klassifizierung und sollten eher als Mischformen gesehen werden, welche Elemente der jeweiligen Kategorien in sich vereinen.

2.1.1 Das computerbasierte Strategiespiel

Da das Spiel DIE SIMS 3 hier als Mischung von mehreren Genres verstanden wird, erscheint es sinnvoll, die Kategorien, aus welchen es sich zusammen setzt, näher zu betrachten.

Das digitale Strategiespiel findet vor allem im Bereich der PC-Spiele großen Anklang und wird von Michael Liebe dem Dispositiv der Arbeit zugerechnet³⁹. Seiner Herkunft nach ist das Strategiespiel eng mit militärischen Kontexten verbunden, doch eine Gleichsetzung der Inhalte von Strategiespielen und Kriegsspielen ist unzureichend⁴⁰. Vielmehr können Spiele mit militärischen Aspekten als eine der vielen Subgenres des Strategiespiels betrachtet werden.

In Strategiespielen nimmt der Gamer eine *God-Perspektive* ein und führt arbeitsähnliche Prozesse zur Kontrolle und Steuerung ökonomischer, militärischer oder politischer Abläufe, durch.⁴¹ Dabei orientiert er sich an bestimmten Parametern, welche

³⁷ Vgl. Pias, Claus, „Computerspiele“, *Kunst + Unterricht* 274/275, 2003, S. 58-69.

³⁸ Vgl. Ebda.

³⁹ Vgl. Liebe, „Die Dispositive des Computerspiels“, S. 81.

⁴⁰ Vgl. Wiemer, Serjoscha, „Strategie in Echtzeit. Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation“, *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Hg. Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer, Berlin: Lit Verlag 2008; (=Medien' Welten Bd. 9), S. 213-248, hier S. 213.

⁴¹ Vgl. Nohr/Wiemer, „Strategie spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts“, S. 19.

grafisch häufig durch Karten, Tabellen oder Skalen dargestellt sind. Mittels ständiger Überwachung gilt es, die Allgemeinheit zu regulieren⁴², wobei der Spieler in eine Machtposition erhoben wird. Dieses Gefühl wird zusätzlich durch die Perspektive verstärkt, welche das Geschehen mittels einer schrägen Parallelprojektion verzerrt wiedergibt. Der Gamer besitzt allerdings häufig die Möglichkeit seinen Blickwinkel beliebig zu verändern und den Spielraum über die Vogelperspektive oder mit Hilfe von Landkarten zu erkunden.⁴³

Während des Spielprozesses durchläuft der User eine Lern- und Lehrsituation, in der er eine Strategie entwickelt, um im Wettbewerb gegen den Computer oder einen anderen Spieler bestehen zu können.⁴⁴ Viele Strategiespiele bieten bereits eine Multiplayer-Online-Version an, sodass die Möglichkeit einer weltweiten Vernetzung der Gamer besteht.

Um Elemente des Strategiespiels auf das zu erforschende Spiel DIE SIMS 3 anwenden zu können, sei an dieser Stelle eine Unterkategorie hervorgehoben: die Aufbausimulationen, zu denen unter anderem das Spiel SIMCITY gezählt werden kann. Das Spielkonzept beruht auf dem ökonomisch erfolgreichen Aufbau einer Stadt, deren Verwaltung und der Befriedigung der Bedürfnisse und Wünsche der Bürger aus Sicht eines alleinherrschenden, gottähnlichen Bürgermeisters⁴⁵. Eine Verbindung zu DIE SIMS 3 besteht vor allem in der Zeitgestaltung, als auch in der Bedeutung finanzieller Mittel. Beide Games können endlos gespielt werden, sofern die ökonomische Grundlage für den Avatar beziehungsweise die Stadt gesichert ist.

2.1.2 Das computerbasierte Rollenspiel

Joris Dormans gliedert den Überbegriff des Rollenspiels in vier Kategorien, wobei nur die zwei erwähnt werden sollen, welche sich auf das Medium Computer beschränken. Im computerbasierten Rollenspiel hat der Spieler die Aufgabe, eigens

⁴² Vgl. Reichert, Ramón, „Government-Games und Gouvernainment. Das Globalstrategiespiel CIVILIZATION von Sid Meier“, *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Hg. Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer, Berlin: Lit Verlag 2008; (=Medien' Welten Bd. 9), S. 189-212, hier S. 189.

⁴³ Vgl. Günzel, Stephan, „Raum, Karte und Weg im Computerspiel“, *Game over? Perspektiven des Computerspiel*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 115-132, hier S. 125.

⁴⁴ Vgl. Nohr, Rolf F., „Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel“, *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Hg. Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer, Berlin: Lit Verlag 2008; (=Medien' Welten Bd. 9), S. 29-68, hier S. 29.

⁴⁵ Vgl. Ebda. S. 42.

kreierte Avatare in einer fiktiven Welt zu steuern und diese nach Fähigkeiten weiter zu entwickeln. Sogenannte Massively multiplayer roleplaying games (MMORPGs) stellen die jüngste Generation der Rollenspiele dar und werden über das Internet betrieben.⁴⁶

Zu den wohl bekanntesten MMORPGs der letzten Jahre zählt WORLD OF WARCRAFT, das Usern eine fiktive Spielwelt zur Verfügung stellt, in der sie die Möglichkeit haben, gemeinsam Aufgaben zu lösen und Schlachten zu gewinnen. Das Rollenspiel verlangt von seinen Spielern permanente Mitarbeit. Er muss die Fähigkeiten seines Avatars, wie Handwerk, Kampf oder Soft Skills, im Auge behalten, um im Hierarchiesystem bestehen zu können. Nebenbei gilt es unter anderem Gesetze und Regeln zu beachten, seine Finanzen zu regeln und an seiner Karriere zu arbeiten.⁴⁷ Man könnte behaupten, dass Rollenspiele, im Gegensatz zu Strategiespielen, eine wesentlich stärkere Immersionskraft besitzen, da sich der Gamer (meist) auf eine Figur konzentriert, die er lenkt und sie in seinem Sinne handeln lässt. Er verschmilzt mit seinem Avatar, während er in Strategiespielen oft eine gesamte Bevölkerung steuert und sich eher als Allmächtigen Schöpfer betrachtet. Nach Richard Bartle kann man die Gamer nach ihrer Spielweise in vier Gruppen gliedern: achievers, explorers, socialisers und killers. Während die achievers ihren Fokus auf die Erfüllung von Aufgaben und Rätseln legen, genießen die explorers das Erkunden der Spielumgebung, die socialisers legen Wert auf den Kontakt zu anderen Gamern und die Gruppe der Killer sieht ihre Erfüllung in der Ergreifung der Macht und Überlegenheit.⁴⁸

Rollenspiele fordern einen hohen Zeitaufwand vom Spieler. Sie sind nicht in ein paar Stunden durchzuspielen und verlangen sowohl kurzfristige als auch taktisch zukunftsorientierte Entscheidungen. Vor allem Online Rollenspiele, welche in Echtzeit stattfinden, können, solange sie bestehen, gespielt werden, jedoch läuft die Zeit und das Geschehen in der Spielwelt auch ohne eigene Teilnahme weiter.⁴⁹ Ziel dieser Spiele ist demnach das Spiel, die Interaktion an sich. Es gibt weder einen Verlierer noch einen Gewinner oder einen Endgegner, den man besiegen muss, um ein Ende des Spiels herbeizuführen. Gerade in den Anfangsjahren des Rollenspiels zeigte sich die Relevanz

⁴⁶ Vgl. Dormans, Joris, „On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules“, *Game Studies* 6/1, <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>, 04.02.2013; (2006).

⁴⁷ Vgl. Liebe, „Die Dispositive des Computerspiels“, S. 81.

⁴⁸ Vgl. Bartle, Richard, „Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs“, *Journal of MUD Research* 1/1, <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>, 4.2.2013; (1996).

⁴⁹ Vgl. Liebe, „Die Dispositive des Computerspiels“, S. 83.

der Interaktion und des daraus resultierenden Vergnügens am Spielen. ZORK, eines der ersten Computerspiele, basierend auf Texteingaben, stellt einen Vorläufer der heutigen Rollenspiele dar. Der Spieler durchläuft die Spielwelt indem er schriftliche Befehle eingibt, ohne Unterstützung von grafischen Elementen und hat die Aufgabe Rätsel zu lösen, Gegenstände einzusammeln und die Welt zu erkunden. Das Spiel erklärt dem User nicht was er zu tun hat oder wie sein Ziel aussieht, er muss selbst Entscheidungen treffen und seine eigenen Wege gehen, wobei seine Spielschritte gezählt werden und er Punkte erhält. Da das Ziel des Spiels eigentlich im Spielprozess selbst liegt, könnte sich der Spieler dennoch zur Aufgabe machen, seinen Punktestand immer wieder zu verbessern oder die benötigten Schritte zu minimieren.

Die Möglichkeit zum selbstständigen Setzen von Zielen, ist im Bereich der Simulationsspiele ebenso gegeben, doch wurden Simulationen ursprünglich nicht für den Zweck des Spielens entwickelt, sondern als militärische Lehr- und Trainingsprogramme konzipiert.

2.1.3 Das Spielgenre *Simulation*

Der Begriff der Simulation ist schwer zu fassen, da jedes Computer- oder Videogame als Art Simulation begriffen werden kann, sofern man es als Nachbildung eines realen oder gedachten Systems versteht. Für die Simulation wird ein Kernsystem modelliert, welches durch ein Eingabesystem (Computer, Konsole etc.) ein Verhalten, ähnlich dem in der realen Welt, für den Spieler beibehält. Dabei ist der Fokus vor allem auf das Verhalten des Systems zu legen, da dieses neben der simulierten audiovisuellen Komponente auch auf externe Stimuli reagiert und der Spieler daher mit dem System interagiert. Solche Stimuli können einfache Daten von einer Speicherkarte, aber auch komplexere von Joysticks oder Bewegungssensoren sein.⁵⁰

Medien, wie beispielsweise das Fernsehen oder die Fotografie, funktionieren mehr über die Repräsentation als über die Simulation. Sie arbeiten mit Narrativen Elementen, die Informationen über das Darzustellende vermitteln. Als Beispiel liefert Frasca einen Vergleich zwischen der Fotografie eines Flugzeugs und eines Flugsimulators. Die Fotografie hat die Möglichkeit über die optische Form des Flugzeugs zu berichten, während die Simulation Zeichen generieren kann, die das

⁵⁰ Vgl. Frasca, Gonzalo, „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology“, *The Video Game Theory Reader*, Hg. Mark J.P. Wolf/Bernard Perron, London: Routledge 2003, S. 221-236, hier S. 223.

Verhalten eines realen Flugzeuges modellieren und auf Veränderungen durch den Spieler realistisch reagieren können.⁵¹

Woods bezeichnet *simulation games* in seinem Text *The Challenge of serious Videogames*⁵² als *educational and analytic tools*, welche bereits in den 1950er Jahre von der Air Force zu Lehr- und Trainingszwecken entwickelt wurden. Simulationen dienten demnach keinem Vergnügen und wurden auch nicht als Spiele im engeren Sinn angesehen, sondern als Programme mit militärischer Ideologie, welche Situationen darstellen sollten, um mögliche Risiken zu erkennen und Strategien zu entwickeln.⁵³

Um sich einer Definition zu nähern, die für diese Arbeit von Relevanz ist, erscheint es wichtig das Genre Simulation in Unterkategorien zu gliedern. Neben realistischen Simulationen, wie beispielsweise dem MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR, gibt es zahlreiche Variationen von Simulationen in Computerspielen, welche gleichzeitig zu fließenden Übergängen der Spielgenres führen. So kann man FIFA beispielsweise der Unterkategorie Managementsimulation, SIMCITY der Wirtschaftssimulation und DIE SIMS dem Bereich der Gesellschafts- oder Alltagssimulation zurechnen. FIFA kann allerdings auch als Sportsimulation betrachtet werden. Diese Spiele zeichnen sich im Gegensatz zum FLIGHT SIMULATOR, welcher den Spieler vor allem mit einer grafisch realistischen Situation konfrontiert, durch die Konzentration auf Teilaspekte aus, die sie simulieren. In SIMCITY oder DIE SIMS liegt der Fokus nicht auf der Simulation von Realität, sondern auf Denk- und Handlungsweisen, die im realen Leben ebenso stattfinden können. Folglich ist eine mimetische Repräsentation der Realität nicht zu verwechseln mit realistischen Narrativen und trotz dieser Differenz können all diese Spiele als Simulationen angesehen werden.

Simulationen, vor allem *social-system simulation games*, besitzen ein kritisches Potential, welches den Spieler zum Nachdenken über die reale Welt, die ihn umgibt, anregen soll.⁵⁴ Hierzu könnte man, das bereits oben erwähnte Spiel DIE SIMS, sowie die noch extremeren Ausformungen SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE und SECOND LIFE zählen.

⁵¹ Vgl. Ebda. S. 223f.

⁵² Woods, Steward, „Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogames“, *Games Studies* 4/1, <http://www.gamestudies.org/0401/woods/>, 04.02.2013; (2004).

⁵³ Vgl. Ebda.

⁵⁴ Vgl. Ebda.

2.1.3a Das Subgenre sandbox game

Die Kategorie der *sandbox games*, bezeichnet ein Subgenre, beziehungsweise ist diese Unterkategorie als eine Mischform zu betrachten, die Elemente der Simulations- und Strategiespiele in sich vereint, jedoch den Eindruck eines freien Spiels vermittelt. Der Spieler hat dabei die Möglichkeit in Ruhe die Umgebung zu erforschen und dabei die ludus-Regeln für eine beliebige Zeit außer Acht lassen, sofern überhaupt Spielregeln vorhanden sind. *Sandbox games* zeichnen sich demnach durch eine große Handlungsfreiheit im Sinne von *paidia* aus und vermitteln dem Spieler den Eindruck, als könne er mit allen Elementen des Spiels interagieren.⁵⁵

Daraus entwickelt sich ein individuelles Spielverhalten, mit welchem der Gamer ein persönliches Erlebnis kreieren kann, denn *sandbox games* lassen ihm zahlreiche Optionen offen. Das Spiel *DIE SIMS* fordert nicht zum Töten der Figuren auf, dennoch hat man die Möglichkeit diese Option zu wählen und dieses Szenario zu gestalten. Das Spiel stellt also gewisse Elemente zur Verfügung, deren Benutzung möglich, aber nicht notwendig ist.

Würde der Raum im Rahmen eines linearen Plots gestaltet sein, wäre diese Wahlfreiheit des Spielverhaltens nicht möglich, da die Interaktion mit der Umgebung begrenzt ist, um den Strang der Geschichte nicht zu manipulieren.⁵⁶

Damit sei nicht behauptet, dass *sandbox games* nie einem Plot folgen. Der Spielreihe *GTA* beispielsweise, liegen Geschichten zu Grunde, welche über diverse Missionen vermittelt werden. Dabei besteht die Freiheit darin, entscheiden zu können, ob man eine bestimmte Mission beginnt oder zunächst die Stadt erkundet und andere kleine Aufgaben erledigt. Um das Ende der Geschichte zu erfahren, müssen jedoch alle Mission erfolgreich beendet werden, somit ist die Freiheit des Spielers in gewisser Weise wieder beschränkt, da er sich, sofern er den Plot durchspielen will, nicht wirklich aussuchen kann wie er spielt.

Dabei stellt sich die Frage, ob eine Differenzierung von Narratologie und Ludologie möglich beziehungsweise sinnvoll ist oder ob sich die beiden Theorien speziell bei dieser Art von Games bereits überschneiden und miteinander verschmelzen. Um sich dieser Problematik zu nähern, müssen jedoch diese Begriffe zunächst expliziter definiert werden.

⁵⁵ Vgl. Pacher, *Game. Play. Story?*, S. 47.

⁵⁶ Vgl. Ebda. S. 63.

3. Storytelling / Narratologie vs. Ludologie

Die Fragen, welche die Game Studies seit den 1990er Jahren beschäftigen und von Narratologen und Ludologen kontrovers diskutiert wurden, ist, ob Computerspiele in der Lage sind, Geschichten zu erzählen und wenn ja, auf welche Weise.⁵⁷

Ludologie und Narratologie nehmen innerhalb der Game Studies und bezüglich dieser Fragestellung eine besondere Stellung ein und sind als differente Theorieansätze zu verstehen. Da diese beiden von starken Abweichungen gekennzeichnet sind, kann die Diskussion zwischen Narratologen und Ludologen als eine der zentralsten Kontroversen innerhalb dieses Forschungsfeldes verstanden werden, wobei diese Debatte bereits beigelegt wurde und seit dem nach Differenzen und Gemeinsamkeiten gesucht wird. Aufgrund der Auseinandersetzung zwischen den beiden Gruppen wurde jedoch die Frage nach der Narrativität von Computerspielen präsent und bis heute beschäftigt diese die Game Studies.⁵⁸ Während die ludische Perspektive das regelgeleitete Spiel betont, fokussieren die Narratologen die spezifischen Erzählstrukturen.⁵⁹

Spielentwickler kreieren bereits Vorgeschichten und Handlungen, welche dem Spieler über Verpackungs- oder Anleitungstexte vermittelt werden und ihn in eine spielkontextuelle Position bringen. Darüber hinaus geben viele Spiele einen spezifischen Handlungsverlauf vor, mit welchem der Spieler die Game inhärente Story realisieren soll.⁶⁰ Folglich arbeiten Computerspiele und Erzählungen zusammen, da es beispielsweise einer Story bedarf, wenn man über ein Spiel berichten möchte und zur Klärung von Zielen oder Aufgaben benötigt der Spieler ebenfalls Narrative, welche ihn darin einweisen.⁶¹

Die Problematik der Narrative sieht Jesper Juul in deren Sichtbarkeit. Geschichten können nur mit Hilfe eines anderen Mediums existieren und sichtbar gemacht werden, sei es über die Stimme, Filme oder Computerspiele. Daraus ergibt sich allerdings auch, dass Geschichten vom Medium unabhängig sind, da sie von einem Medium in ein anderes übertragen werden können. Um das Computerspiel als narratives

⁵⁷ Vgl. Kücklich, Julian R., „Narratologische Ansätze – Computerspiel als Erzählungen“, *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Hg. Tobias Bevc/Holger Zapf, Konstanz: UVK 2009, S.27-48, S. 27.

⁵⁸ Vgl. Neitzel, „Computer – Spiele – Forschung“, S. 52.

⁵⁹ Vgl. Hanke, „>Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung“, S. 10.

⁶⁰ Vgl. Woods, „Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogames“.

⁶¹ Vgl. Juul, Jesper, „Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives“, *Game Studies* 1/1, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, 4.2.2013; (2001).

Medium betrachten zu können, argumentiert Juul, dass es Geschichten eines anderen Mediums nacherzählen können muss und umgekehrt, dass seine Erzählungen auch von anderen Medien aufgenommen werden können.⁶²

Mittlerweile ist es nicht unüblich nach oder zeitgleich zu einem erfolgreichen Filmstart ein passendes Computerspiel auf den Markt zu bringen. Zögernder verhält es sich mit Games, die erst im Nachhinein verfilmt werden, wie beispielsweise TOMB RAIDER (2001) oder D.O.A.-DEAD OR ALIVE (2006). Doch Film und Computerspiel funktionieren auf anderen Ebenen, sodass wichtige Details im Film, wie zum Beispiel eine schlüssige Charakterentwicklung, oftmals nicht in der Art und Weise auch im Spiel verfolgt werden können. Dagegen können wir das Dynamische und Interaktive eines Games nicht in einen Film übersetzen.

Henry Jenkins meint dazu: „If some games tell stories, they are unlikely to tell them in the same ways that other media tell stories“. Er vertritt die Ansicht, dass nicht alle Spiele Geschichten erzählen, wobei narrative Interpretationen stets möglich sind. Darüber hinaus existieren narrative Erwartungen an das Game, die sich meist auf emotionale oder familiäre Erfahrungen stützen.⁶³

Traditionelles Storytelling zielt auf ein vorgefasstes Ende, entweder der Spieler gewinnt oder verliert. Die Geschichte entwickelt sich über eine, vom Autor gegebene, Reihe von Events, welche der Gamer im Laufe des Spiels durchläuft. Folglich sind keine Manipulationen der Story zugelassen. Beispiele hierfür wären Spiele wie FINAL FANTASY oder THE LEGEND OF ZELDA, bei denen es darum geht, der zu Grunde liegenden Geschichte zu folgen. Hingegen bei einer Simulation, wie SIM CITY oder DIE SIEDLER, ist die Ordnung der Events nie fixiert, sondern wird vom Spieler hergeleitet.⁶⁴

Demzufolge ist die narrative Struktur vom Genre des Spiels abhängig und teilweise vom Spieler bestimmt. Textadventures beispielsweise zeichnen sich dadurch aus, dass der Spieler die Handlung weitererzählt, auch wenn nicht alle Aktionen, die man sich vorstellen kann, durchführbar sind, da sie vom Spiel nicht erkannt werden.⁶⁵ Die Story in Adventures (ebenso in Grafikadventures) entwickelt sich demgegenüber mittels Interaktion. Der Unterschied zwischen textbasierten und grafischen Adventures liegt unter anderem darin, dass die grafischen Elemente die Narration unterstützen und

⁶² Vgl. Ebda.

⁶³ Vgl. Jenkins, Henry, „Gamedesign as Narrative Architecture“, *Electronic Book Review*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>, 4.2.2013; (10.7.2004).

⁶⁴ Vgl. Frasca, Gonzalo, „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology“, S. 231.

⁶⁵ Vgl. Kücklich, Julian R., „Narratologische Ansätze – Computerspiel als Erzählungen“, S.27-48.

den Verzicht auf Text an bestimmten Stellen möglich machen. Darüber hinaus nimmt der Raum in Grafikadventures eine signifikante Rolle ein, da er Informationen und Ereignisse grafisch präsentieren kann und die Steuerung des Spielers durch die Spielwelt ermöglicht.⁶⁶

In Rollenspielen kommt neben der optischen Präsentation von Events dem Dialog eine tragende narrative Funktion zu, welcher wichtige Informationen zur Entwicklung der Geschichte beitragen kann.

3.1 Ludologie

Der Begriff Ludologie wurde nicht erst in den letzten Jahren und nicht nur für Computerspiele entwickelt, sondern fand bereits im Bereich der Brettspiele seine Anwendung und bezeichnet jemanden, der gegen die Annahme ist, Spiele seien Extensionen von Narrativen. Ein Ludologe versucht hingegen das Spiel auf seine Mechaniken zu untersuchen, indem er den Fokus auf dessen Strukturen, Elemente und Regeln legt.⁶⁷

Eine einheitliche Definition von Ludologie existiert nicht, doch es haben sich zwei Begriffserklärungen entwickelt: einerseits die Theorie, welche auch Frasca vertritt, die Ludologie als Analyse über Spiele, vor allem Computerspiele ansieht, und andererseits kann Ludologie auch als Untersuchung der Spielstruktur, im Gegensatz zur narratologischen Sicht, verstanden werden.⁶⁸

Die Ludologen betrachten in jedem Fall den Spielcharakter und legen dabei die Aufmerksamkeit auf die Regelhaftigkeit und nicht auf die Realisierung eines Textes. Das Spiel wird als eine Abfolge regelgeleiteter Handlungen betrachtet, in denen der Spieler aktiv an der Absolvierung von Zielen, Rätseln oder Aufgaben beteiligt ist.⁶⁹

Frasca versucht die Missverständnisse zwischen Narratologen und Ludologen aufzuzeigen und dass Ludologen narrative Strukturen nicht völlig negieren, im Gegenteil, sie versuchen mit Hilfe ludologischer Konzepte ein Zusammenspiel mit Narrativen zu ermöglichen, um Computergames besser verstehen zu können. Er verallgemeinert allerdings nicht und verweist auch auf die radikale ludische

⁶⁶ Vgl. Ebda.

⁶⁷ Vgl. Frasca, Gonzalo, „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology“, S. 222.

⁶⁸ Vgl. Frasca, Gonzalo, „Ludologists love Stories, too: Notes from a debate that never took place“, *Ludology.org*, http://www.ludology.org/my_articles.html, 4.2.2013; (2003).

⁶⁹ Vgl. Hanke, „>Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung“, S. 11.

Perspektive, welche sich auf die Spielsituation bezieht und den Spielakt als konfigurative und nicht als interpretative Praxis versteht.⁷⁰

3.2 Narratologie

Narratologen untersuchen die Struktur des Computerspiels im Anschluss an literatur-, und filmwissenschaftliche Ansätze hinsichtlich seiner Narrativität. Hinweise darauf lassen sich in literarischen oder historischen Verarbeitungen, aber auch in den Erzählsträngen, Intros und in der fiktionalen Struktur finden.

Textsorten, wie Tagebücher, Comics, Einzelbilder und Animationen, sind mittlerweile wichtige narrative Bestandteile vieler Rollen- und Adventuregames.⁷¹ Die Erzähltechnik des Tagebuchs vermittelt dem Spieler eine spezielle und glaubwürdige „Ich-Sichtweise“ und lädt zur Identifikation mit den Figuren ein. Comicstrips können beispielsweise eingesetzt werden, um rasch eine Hintergrundgeschichte zu erzählen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit der Musikuntermalung oder des Vorlesens des Textes. Einzelbilder sind diegetisch und binden den Spieler in das Game ein. Bei Animationen oder Cutscenes kommentiert im Standardfall ein auktorialer Erzähler aus dem Off das Geschehen oder die Geschichte. Sie dienen oftmals als Einführung in die Handlung oder als Belohnung für den Spieler, bestehen aus gängigen Kameratechniken, wie Zoom, Schwenk oder Fahrt und sind wichtig für die Imagination, welche den Gamer in die Spielwelt zieht.⁷²

Narrative Äußerungen können, neben einer Erzählerfigur, auch durch einen impliziten Autor vermittelt werden. Dieser gibt Spielanweisungen und Tipps, ist funktional und bezieht sich auf die Handhabung des Mediums, wodurch er eher einem ludischen Zweck dient. Aufgrund seiner Aufgabe, die Spielwelt zu erklären, kann der implizite Autor auch als Sprachrohr der dem Spiel zu Grunde liegenden Programmcodes verstanden werden, welches dem Spieler sofortiges Feedback seiner Aktionen liefert.⁷³

⁷⁰ Vgl. Frasca, Gonzalo, „Ludologists love Stories, too: Notes from a debate that never took place“, *Ludology.org*, http://www.ludology.org/my_articles.html, 4.2.2013; (2003).

⁷¹ Kocher, Mela, „Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele“, *Reihe Arbeitsberichte des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien* Bd. 28, Zürich: Chronos 2007, S. 36.

⁷² Vgl. Ebda, S. 37.

⁷³ Vgl. Ebda, S. 46.

Die Frage die sich nun stellt ist, wie sich die Narratologie in Spielen, bei welchen die Avatare durch den Spieler gesteuert werden, wie zum Beispiel DIE SIMS, entwickelt und verhält. Bei dieser Art von Games wird die Geschichte live erlebt und entwickelt, Vergangenes wird ausgeblendet und Erzähltes und Erzählakt fallen zusammen. Die Story wird folglich gezeigt (showing) statt erzählt (telling) und versetzt den Spieler in die Illusion, er befände sich selbst am Schauplatz oder betrachte das Geschehen mit den Augen eines Avatars.⁷⁴ Dabei übernimmt der Spieler nicht nur die Position eines Beobachters, sondern wird ebenso zum Autor beziehungsweise Erzähler. Janet Murray hat hierfür den Begriff des prozeduralen Autors entwickelt, welcher sowohl als Choreograf als auch Navigator, Protagonist und Erbauer agieren kann. Der Spieler ist folglich Co-Autor bezüglich der Textgestaltung und Co-Erzähler, der das Geschehen und die Geschichte mitbestimmt.⁷⁵

Die Ansätze der Narratologie und Ludologie überschneiden sich jedoch, wenn man die narrativen Muster bedenkt, welche bereits im Spieldesign selbst montiert sind und die vom Spieler, den Regeln folgend, realisiert werden.⁷⁶ Darüber hinaus können narrative Gestaltungsmittel sowohl ästhetischen als auch ludischen Zwecken dienen und eine eindeutige Klärung der Autorschaft ist aufgrund der multiplen Autorschaft und der Miteinbeziehung des Spielers kaum mehr möglich.⁷⁷ Doch eine Klärung liegt den Spielentwicklern wohl eher fern, denn ihr Fokus liegt auf der Bindung des Spielers an ihr Produkt und dies erzielen sie mit einem möglichst hohen Immersionsgrad, welcher unter anderem durch oben genannte narrative Gestaltungsmittel erreicht werden kann. Vorerst soll jedoch der Begriff der Immersion näher erläutert werden.

⁷⁴ Vgl. Ebda. S. 39.

⁷⁵ Vgl. Ebda. S. 40.

⁷⁶ Vgl. Mersch, „Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse“, S. 33.

⁷⁷ Vgl. Kocher, Mela, „Folge dem Pixelkannichen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele“, S. 50.

3.3 Immersion

Immersion meint das Eintauchen oder das Hineingezogenwerden des Medienusers in das Medium.⁷⁸ Am Beispiel des Computerspiels äußert sich dieser Prozess über verschiedenste Techniken der narrativen Gestaltung aber auch durch die Technik wird die Einbindung des Spielers in die virtuelle Welt verstärkt. Dabei stellen Techniken der Perspektivierung und Subjektivierung einen wesentlichen Faktor dar, die damit verbundene Fragen der Analogie zum Film mit sich bringen. Um eine intensive Immersion zu erzeugen, bedarf es einer guten Ausarbeitung des Interface und vor allem ein Unsichtbarwerden des Technischen.⁷⁹ Spezielle Controller oder Kameras beispielsweise, die auf die Bewegung des Spielers angewiesen und ausgerichtet sind, zielen genau auf diesen Aspekt. Der eigene Körper wird hierbei zum Steuerinstrument, in gewisser Weise zum Avatar, sodass der User das Gefühl von völliger Eingebundenheit erfährt. Man könnte diesen Prozess auch als Naturalisierung der Technik verstehen, da sie in natürliche, bekannte Bewegungsmuster des Spielers eingebettet wird und somit das fremdartige der Technik verschwindet.

Immersion bezeichnet also die raum-zeitliche Teilhabe an einer simulierten Welt, die außerhalb des medialen Dispositivs keine physische und räumliche Realität besitzt.⁸⁰ Wie bereits eingangs kurz erwähnt, versuchen viele Produzenten Immersion anhand verbesserter Grafik und Technik zu erzeugen. Sie steuern dabei häufig eine Ununterscheidbarkeit von virtueller und tatsächlicher Realität, im Sinne mimetischer Darstellung, an.⁸¹ Der Einfluss der Grafik auf den Immersionsgrad kann und möchte hier kaum bestritten werden, dennoch ist dies nicht der ausschließliche und maßgebende Faktor, der Immersion bedingt, denn auch Partizipation, Interaktivität sowie Narrativität, haben signifikanten Einfluss auf die Einbindung des Spielers in die fiktive Welt.

⁷⁸ Vgl. Nohr, Rolf F., „Rhythmusarbeit“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 223-243, hier S. 223.

⁷⁹ Vgl. Neitzel, Britta/Rolf F. Nohr, „Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Neitzel/Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 9-17, hier S. 16f.

⁸⁰ Vgl. Schweinitz, Jörg, „Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Neitzel/Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 136-153, hier S.138.

⁸¹ Vgl. Furtwängler, Frank, „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Neitzel/Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 154-169, hier S. 154.

Wichtig dabei ist die Überwindung der Grenzen zwischen Körper und Bild, da dieses Verhältnis direkt mit den medialen Wahrnehmungsmodalitäten zusammenhängt.⁸² Der Spieler muss zuerst Fähigkeiten entwickeln, um überhaupt richtig Spielen zu können, denn erst durch eine angemessene sensumotorische Synchronisation hat der Spieler die Möglichkeit, das Medium unbewusst auszublenden und sich leichter in die Spielwelt zu integrieren.⁸³

Wie beim Medium Fernsehen, kann auch beim Computerspiel vom Flow Effekt gesprochen werden, der zu einer Verschmelzung von Handlung und Bewusstsein beiträgt und folglich ebenso als Verlust des Selbst angesehen werden kann. Der Begriff Flow in dieser Verwendung wurde maßgeblich vom ungarischen Psychologie-Professor Mihály Csíkszentmihályi geprägt, welcher dieses Erlebnis wie folgt beschreibt:

„Von jetzt an werden wir diesen besonderen, dynamischen Zustand – das holistische Gefühl bei völligem Aufgehen in einer Tätigkeit – als *flow* bezeichnen. Im *flow*-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewußtes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozeß als ein einheitliches >Fließen< von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt.“⁸⁴

Der Spieler geht in seinen Handlungen vollkommen auf und kann sich deshalb in die fiktive Welt hineinversetzen, wodurch die Immersion zu Stande kommt.⁸⁵

Störungen im Immersionsfluss können sowohl durch innere, grafische als auch durch Programmierungsfehler zu Stande kommen. Des Weiteren entstehen Dissonanzen, wenn der Spieler in der fiktiven Welt etwas Bestimmtes machen oder haben will, sein Wunsch vom Spiel allerdings nicht zugelassen wird. Sofern allerdings die Aufmerksamkeit des Users so fokussiert werden kann, dass er nur zu einer

⁸² Vgl. Wiemer, Serjoscha, „Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospiele“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Neitzel/Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 244-260, hier S. 244.

⁸³ Vgl. Ebda. S. 247.

⁸⁴ Csíkszentmihályi, Mihály, *Das flow-Erlebnis*, Stuttgart: Klett-Cotta 11/2010; (Orig. „Beyond Boredom and Anxiety – The Experience of Play in Work and Games“ San Francisco – Washington – London: Jossey-Bass Inc. 1975), S. 58f.

⁸⁵ Vgl. Thimm, Caja /Lukas Wosnitza, „Das Spiel – analog und digital“, *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Hg. Caja Thimm, Wiesbaden: VS|GWV 2010, S. 33-54, hier S. 44.

Handlung animiert wird, lässt er sich durch unmögliche Spielaktionen nicht so leicht aus der Spielwelt herausdrängen.⁸⁶

Um die Immersion auch im weiteren Spielverlauf zu gewährleisten, bedarf es spezieller Gestaltungsmittel, die sich sowohl auf die Wahrnehmung des Raumes als auch auf das Verhältnis zum Avatar, beziehen. Neben narrativen Möglichkeiten, die bereits oben näher erläutert wurden, sei hier noch auf andere Mittel aufmerksam gemacht, die ebenfalls narratives Potential beinhalten können, jedoch vor allem aufgrund von Subjektivierungsverfahren zur Immersion beitragen.

3.3.1 Point of View (PoV)

Der Begriff Point of View, welcher auch in der Filmwissenschaft häufig zum Einsatz kommt, bezeichnet den optischen Blickwinkel, die Perspektive, aus welcher bestimmte Räume beziehungsweise die eigenen Handlungen in der fiktiven Welt, präsentiert werden. Es handelt sich also um die optische Wahrnehmungsperspektive, die Britta Neitzel hinsichtlich des virtuellen Raumes in drei Arten gliedert: der subjektive Point of View, der semi-subjektive Point of View und der objektive Point of View.⁸⁷

Beim subjektiven PoV ist der Körper des Avatars nicht visualisiert, beziehungsweise befindet sich nur dessen Arm, meist mit einer Waffe ausgestattet, im Blickfeld der Kamera. Diese PoV-Einstellung tritt vorrangig bei First-Person-Shootern auf, die damit dem Spieler die Möglichkeit bietet, in die Rolle des Avatars zu schlüpfen. Dabei ist das Sichtfeld des Spielers mit dem des Avatars kongruent, sodass etwaige Informationen über den Raum verloren gehen können.⁸⁸

Der semi-subjektive PoV erweitert den Blickwinkel des Spielers. Der Körper des Avatars ist sichtbar und darüber hinaus hat der Spieler die Möglichkeit den Raum näher zu erforschen, da aufgrund getrennter Sichtfelder eine bessere Orientierung gestattet ist. Da sich die Kamera jedoch in einem „Verfolgungsmodus“ befindet und an die Bewegungen des Avatars gebunden ist, ist der Spieler nicht frei in der Wahl seiner Perspektive.⁸⁹

⁸⁶ Vgl. Rumbke, Leif, *Pixel³. Raumrepräsentation im klassischen Computerspiel*, Unveröffentlichte Seminararbeit, Kunsthochschule für Medien Köln 2005, S. 19.

⁸⁷ Vgl. Mosel, Michael, *Deranged Minds. Subjektivierung der Erzählperspektive*, Boizenburg: VWH 2011, S. 69f.

⁸⁸ Vgl. Ebda. S. 70f.

⁸⁹ Vgl. Ebda. S. 72f.

Der objektive PoV hingegen präsentiert lediglich das Spielfeld oder die Umgebung, in der sich der Avatar oder die Avatare befinden. Es ist ein Blick von außen, der dem Spieler gestattet, mehr als die Spielfigur zu sehen.⁹⁰

Doch auch hier sind Alternationen möglich und viele Spiele bieten dem Gamer verschiedene Kameraperspektiven an, welche er beliebig oft wechseln kann.

3.3.2 Point of Action (PoA)

Während der PoV die (Re-)Präsentationsebene eines Computerspiels darstellt, bezieht sich der PoA auf die Stufe der Partizipation.⁹¹ Beim Point of Action geht es um die Fragen wer handelt und von welcher Position die Handlungen in der Spielwelt ausgeführt werden.

Auch hier kann eine ähnliche Differenzierung wie beim PoV vorgenommen werden. Beim subjektiven PoA hat der Spieler die direkte Kontrolle über die Bewegungen des Avatars und erhält ein sofortiges Feedback. Die Möglichkeit direkt mit der Umgebung zu interagieren entfällt bei dieser Handlungsperspektive. Beim semi-subjektiven PoA hingegen, muss der Spieler mit dem game space zusätzlich interagieren und der objektive Point of Action zeichnet sich durch eine Trennung von Avatar und Handlungsführung aus, da die Interaktion nicht mehr an eine bestimmte Figur gebunden ist.⁹²

Es entsteht folglich eine Trennung zwischen direkter und indirekter Handlung. Spiele, bei denen jede Betätigung des Eingabegerät eine Aktion auslöst, ermöglichen einen direkten Handlungszugang, während beispielsweise bei Point'n'Click Spielen, zunächst mehrere Schritte vorgenommen werden müssen, um eine Handlung in Auftrag geben zu können.⁹³ Um dies zu veranschaulichen sei hier auf die Spiele TOMB RAIDER und MONKEY ISLAND verwiesen. Durch das Betätigen der Taste A führt Lara Croft einen Sprung aus, während sie beim Drücken der Taste B ihre Waffe zieht. Es findet also eine direkte Aktion statt. Um Guybrush Threepwood mit einem Objekt interagieren zu lassen, muss der User zunächst das gewünschte Objekt anklicken und dann die

⁹⁰ Vgl. Ebda. S. 74f.

⁹¹ Vgl. Neitzel, Britta, „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“, *Hamburger Hefte zur Medienkultur* Nr. 5, 2007, S.8-28, hier S. 11.

⁹² Vgl. Mosel, *Deranged Minds*, S. 78f.

⁹³ Vgl. Neitzel, Britta, „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“, S. 26.

gewünschte Aktion, wie „Untersuche“ oder „Nimm“, auswählen, um anschließend das Resultat aus der Handlung sehen zu können.

Diese Kommunikation mit der grafischen Spieloberfläche ist ein wichtiger Bestandteil des Interface, welches an dieser Stelle erläutert werden soll.

3.4 Interface

Der Begriff Interface ist auf zweierlei Arten zu deuten, da er sowohl Hardware als auch Software beschreibt. Das Interface dient der Interaktion zwischen Anwender und Computer und kann somit als Schnittstelle definiert werden. Unter den Hardwarestrategien versteht man Eingabegeräte wie beispielsweise die Maus oder die Tastatur, welche eine Bedienung und Ansteuerung grafischer Elemente ermöglicht. Das Graphical User Interface (GUI) ermöglicht hingegen eine direkte Interaktion mit der grafischen Oberfläche.⁹⁴

Beide Strategien haben die Aufgabe, Eingabedaten in Ausgabedaten zu übersetzen, das bedeutet, die Befehle, die der User mittels Hardware-Interface eingibt, müssen vom Interface in eine Form gebracht werden, sodass der Computer die Anweisungen lesen und ausführen kann.⁹⁵

Bei Computerspielen wird immer mehr auf eine diegetische Benutzerschnittstelle gelegt, welche wichtige Informationen plausibel in die Diegese einbaut. Ein Beispiel hierfür wäre, wenn der Avatar einen Kompass in der Hand hält, anstatt diesen Kompass in einem außerdiegetischen HUD (heads-up display) für den Spieler zu visualisieren. Der Begriff HUD meint einen Teil des Interface, welcher Informationen beispielsweise über die Gesundheit des Avatars grafisch vermittelt, wobei außerdiegetische HUD-Elemente die Immersion stören können. So zeichnet sich ein Trend ab, der sein Ziel in der Realisierung von Transparenz sieht und grafische Elemente durch andere Signale ersetzt. Zum Beispiel könnte der hörbare Herzschlag des Avatars Aufschluss über seinen Gesundheitszustand geben oder die Kamera (bzw. das Sichtfeld des Spielers) reagiert auf Veränderungen, welche die Figur „erlebt“.⁹⁶

⁹⁴ Vgl. Schröter, Jens/Christian Spieß, „Interface. Analoges Closed Circuit vs. Digitale Interaktivität?“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Neitzel/Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 104-116, hier S. 108.

⁹⁵ Vgl. Mosel, *Deranged Minds*, S. 102.

⁹⁶ Vgl. Ebda. S. 107.

Ein userfreundliches Interface, welches die Steuerung vereinfacht, und die Möglichkeit einer intuitiven Spielweise sind maßgebliche Faktoren, die zum Erfolg eines Games beitragen. Während versucht wird, das Interface transparenter und einfacher zu gestalten, wird die Repräsentation von Raum mit Hilfe der technologischen Möglichkeiten komplexer.⁹⁷

3.5 Raum und Zeit

3.5.1 Raum

Zunächst unterscheiden wir zwischen dem Raum, in der sich der Spieler physisch befindet und dem Raum im Spiel, also die virtuelle Umgebung. Erst genannte Situation erscheint bei einem Computerspiel eindeutig, wobei an dieser Stelle auch die Veränderungen des realen „Spielraums“ erwähnt werden sollten. Dies trifft zwar nicht explizit auf die Computerspielsituation zu, da es sich dabei um Videogames handelt, dennoch erscheint eine Erwähnung wichtig, da das Spiel *DIE SIMS 3*, ebenso auf mehreren Plattformen, wie beispielsweise dem *I-Pad*, erhältlich ist.

Aufgrund der Entwicklung transportabler Spielgeräte wird der Raum, in dem sich der Spieler aufhält, zunehmend vergrößert. Bereits der *Game Boy* (1989) ermöglichte ein freies Spielen an jedem beliebigen Ort und mittlerweile genügt es, ein Mobiltelefon mit entsprechender Leistung zu besitzen.

Der virtuelle Raum besitzt neben seiner narrativen Aufgabe, vor allem die Funktion Atmosphäre zu schaffen, die für die Immersion von signifikanter Bedeutung ist. Besonders die Erforschung von diesen Räumen und Welten stellt einen großen Reiz für den Spieler dar, sodass das Spielziel meist im Verlauf des Abenteuers eine sekundäre Rolle einnimmt, während die Überwindung des jeweiligen Levels an Bedeutung gewinnt.⁹⁸ Der Raum selbst vermittelt keine Handlung, er kann jedoch Informationen beinhalten, welche für die Story notwendig sind, doch vorrangig bezieht sich der Effekt der Raumgestaltung auf das Spielerlebnis.

In frühen Textadventures wurde der fehlende visuelle Raum mittels schriftlicher Beschreibung vermittelt und so entstand eine subjektive Spielumgebung. Anschließend wurden sichtbare Räume entwickelt, wobei diese nur über die Größe des Bildschirms

⁹⁷ Vgl. Aarseth, Espen, „Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games“, *Cybertext Yearbook 2000*, <http://cybertext.hum.jyu.fi/>, 5.3.2013; (2001), S. 152-171, hier S. 153.

⁹⁸ Vgl. Pacher, „Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität“, S. 100.

reichten und folglich eine Erforschung der Umgebung unmöglich machten. Diese statische Raumpräsentation lässt sich heute noch, neben sogenannten „Wraparounds“ und „Scrolling Spaces“, in vielen kostenlosen Onlinespielen oder Werbegames finden.⁹⁹

Wraparounds wie das Mobiltelefonspiel SPACE IMPACT, zeichnen sich durch den Eindruck von Geschwindigkeit aus, da Objekte auf der einen Seite des Bildschirms verschwinden und auf der anderen Seite auftauchen, während sich der Hintergrund wie eine Schleife wiederholt und die Figur keinen Einfluss auf die Raumbewegung hat.¹⁰⁰ Bei Scrolling Space Games ist der Prozess ähnlich, doch hier verändert sich der Raum und ist an die Fortbewegung der Figur gebunden. Ein Beispiel hierfür ist SUPER MARIO BROS.¹⁰¹

Interessant erscheinen jene Spielräume, welche die Grenzen zwischen realer und virtueller Welt überbrücken und neue (soziale) Räume entstehen lassen. Dabei stellen Online-Rollenspiele einen Anfang dar, welcher von Phänomenen wie SECOND LIFE weitergeführt wird, das die soziale Kommunikation in das Internet verlegt. Inzwischen haben sich mediale Paralleluniversen gebildet, welche über die Erprobung einer sozialen Umwelt hinausgehen (z.B. wie bei DIE SIMS) und zu neuen Aufenthalts- und Lebensräumen werden.¹⁰² Die spielerische Unterhaltung wird in den Hintergrund gedrängt, während „echte“ wirtschaftliche und politische Vorgänge stattfinden. So kann im virtuellen Leben von SECOND LIFE reales Geld verdient, eine Demonstration ausgerufen oder ein Wahlkampf bestritten werden.¹⁰³ Die Entwicklung zeigt jedoch, dass der soziale Austausch für die User immer wichtiger geworden ist, sodass SECOND LIFE als eine Art spielerische soziale Plattform betrachtet werden kann, die eine Kommunikation über kulturelle Grenzen hinweg ermöglicht.

3.5.2 Zeit

Auch im Bereich der Zeitgestaltung können Differenzierungen vorgenommen werden. Zunächst kann man von der realen Zeit sprechen, die der Spieler benötigt, um das Spiel zu Ende zu spielen (sofern ein Spielende explizit festgesetzt ist). In der Welt

⁹⁹ Vgl. Mark J.P. Wolf: „Space in Video Game“, *The Medium of the Video Game*, Hg. Mark J. P. Wolf, Austin: University of Texas Press 2001, S.51-75, hier S. 54f.

¹⁰⁰ Vgl. Ebda. S. 56f.

¹⁰¹ Vgl. Ebda. S. 57f.

¹⁰² Vgl. Thimm/Wosnitza, „Das Spiel – analog und digital“, S. 35.

¹⁰³ Vgl. Thimm, Caja /Sebastian Klement, „Spiel oder virtueller Gesellschaftsentwurf? Der Fall Second Life“, *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Hg. Caja Thimm, Wiesbaden: VS|GWV 2010, S. 191-214, hier S. 192.

des Spiels kann die Zeit auf verschiedenste Arten eingesetzt werden, sei es die Möglichkeit die Zeit als Spieler selbst beherrschen zu können, wie es in vielen Strategiespielen der Fall ist, oder es werden spezielle Verfahren wie die Zeitreise oder Rückblenden eingesetzt, die häufig eine narrative Funktion erfüllen. Fallweise wird der Spieler mit einem Zeitdruck konfrontiert, wenn er zum Beispiel ein Level in einer bestimmten Zeit durchqueren oder ein Objekt möglichst schnell erreichen muss.

Jesper Juul nimmt diesbezüglich eine Reduzierung vor und geht davon aus, dass erzählte Zeit, Erzählzeit und Spielzeit beim Computerspiel zusammenfallen, da es nur eine Gegenwart gibt. Das was auf dem Bildschirm sichtbar ist, geschieht auch in dem Augenblick der Aktion und ein Zeitspringen sei nicht möglich, weil die Aktivitäten des Users aufeinander aufbauen.¹⁰⁴

Juuls Theorie sei ludologisch betrachtet bestätigt, da im Prozess des Spielens immer das Moment des Gegenwärtigen mitschwingt. Blickt man jedoch auf die narrativen Elemente eines Spiels, so ist eine spezifische Handhabung von (innerdiegetischer) Zeit durchaus möglich.

Ein weiteres wesentliches Element, welches bei DIE SIMS 3 ebenso eine starke Verbindung zur Zeitgestaltung aufweist, ist der Avatar oder die Spielfigur.

3.6 Avatar

Wie bereits erwähnt wurde, besitzen Avatare die Möglichkeit zur Identifikation und folglich können sie ebenso zur Immersion beitragen. Da sich diese Arbeit mit der Alltagssimulation DIE SIMS 3 beschäftigt, erscheint es wichtig, den Begriff des Avatars genauer zu definieren.

Als Avatar bezeichnet man die virtuelle Spielfigur, welche vom Spieler gesteuert werden kann. Dabei kommt dem Spieler eine Doppelrolle zu, einerseits wird er zum gottgleichen Manipulator, der die Figur steuert, um in die virtuelle Welt einzutauchen, andererseits findet oftmals eine Verschmelzung von Spieler und Avatar statt. Nach McLuhan kann der Avatar als Extension des menschlichen Körpers verstanden werden,

¹⁰⁴ Vgl. Juul, Jesper, „A Clash between Game and Narrative“, Paper presented at the *Digital Arts and Culture* conference, Bergen, Norway, November 1998. Unveröffentlichtes Manuskript, http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

als verlängerter Arm in die Spielwelt, der bestimmte Fähigkeiten besitzt, welche vom Spieler aktiviert und genutzt werden, um die Welt zu erkunden.¹⁰⁵

Die Identifikation mit dem Avatar wird besonders angeregt, wenn dem Spieler die Möglichkeit der eigenen Kreation und Gestaltung seiner Figur gegeben wird. Kann das Aussehen und das Verhalten modifiziert werden, so wird die emotionale Bindung verstärkt und auch persönliche Motive können darin verarbeitet sein. In Rollenspielen, welche auf sozialer Interaktion beruhen, ist eine derartige Identifikation mit der eigenen Spielfigur stärker ausgeprägt als in Strategiespielen, wo der Spieler meist die Position des göttlichen Herrschers einnimmt, da mit dem Avatar weit mehr agiert wird, um ein Bewegen und Handeln im Spiel herbeizuführen. Der Gamer identifiziert sich dabei allerdings nur über die Aktionen, nicht über das Gefühlsleben, mit seinem Stellvertreter, da dieser nur begrenzte Möglichkeiten besitzt, sein Innenleben zu visualisieren.¹⁰⁶ Beim Rollenspiel handelt es sich weiter um eine paradoxe Beziehung zwischen Spieler und Avatar, da einerseits das Gefühl des „als-ob“ entsteht, andererseits jedoch weiß der User, dass er nicht diese Figur ist, sondern sie nur steuert. Dennoch empfindet der Spieler, als ob die anderen Charaktere mit ihm sprechen, wenn diese eigentlich seinen virtuellen Stellvertreter kontaktieren.¹⁰⁷

Neben der Möglichkeit, sich aus vorgegebenen Elementen einen Avatar zusammen zu stellen, bieten viele Gamedesigner, gewollt oder ungewollt, der Fankultur die Chance ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen und die Game Engine mittels spezieller Programme zu transformieren und modifizieren. Auf diese Weise entstehen die sogenannten *Mods*.

3.7 Modifications - *Mods*

Unter Modification versteht man Veränderungen am source code (Quelltext,-code), der Basis der Spielsoftware. Häufig liegt diese Möglichkeit bereits in der Intention der Spielhersteller, welche den Programmcode im Vorfeld darauf ausrichtet oder selbst Add-Ons zur Verfügung stellt, die ebenso das Potential der Modification

¹⁰⁵ Vgl. Thimm/Wosnitza, „Das Spiel – analog und digital“, S. 45.

¹⁰⁶ Vgl. Schumacher, Heidemarie/Leonhard Korbel, „Game Studies und Agency: Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive“, *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Hg. Caja Thimm, Wiesbaden: VS|GWV 2010, S. 55-78, hier S. 64.

¹⁰⁷ Vgl. Neitzel, Britta, „Spielerische Aspekte digitaler Medien – Rollen, Regeln, Interaktion“, *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Hg. Caja Thimm, Wiesbaden: VS|GWV 2010, S. 107-126, hier S. 120.

beinhalten. Diese Transformationen können mit Hilfe bestimmter Programme durchgeführt werden und beziehen sich auf verschiedene Elemente des Spiels. So besteht die Möglichkeit eigene Vorstellungen, die sich auf Avatare, Maps oder Missionen beziehen, zu visualisieren und folglich mit diesen Mods im Spiel zu interagieren.¹⁰⁸ Speziell im Bereich Online-Games sind derartige Modifikationen zu beobachten. Fans bauen individuelle Welten, welche ebenso für andere Spieler zugänglich gemacht werden können und entwickeln dadurch ein fiktives Universum, das über das Originalspiel hinausgeht.

Folglich können Mods als nonverbale Expressionen angesehen werden, mit denen der Spieler die Regeln durchbricht und das Game personalisiert. Dabei ist es ihm möglich bestimmte Zeichen zu setzen, indem er Logos und Bilder in seine kreierte Welt einbaut oder er nimmt Veränderungen vor, die Konsequenzen für die Spielweise mit sich bringt (z.B. die Gravitation eines Spielraums wird geändert).¹⁰⁹

Darüber hinaus entwickeln die *modder* auch neue Versionen kompletter Spiele, basierend auf der Original Engine und stellen einen wichtigen Wirtschaftsfaktor dar. Denn die Fancommunity liefert den Herstellern Ideen und indirekte Vorschläge, welche für nachfolgende Spiele herangezogen und verarbeitet werden können.¹¹⁰

Doch dieses Wechselverhältnis kann auch kritisch betrachtet werden, insofern, dass das Spiel als Gesamtkunstwerk verloren geht und die Intentionen der Entwickler ignoriert werden. Ein Beispiel hierfür wäre der Import eigener Musik: die Gestaltung des auditiven Hintergrundes ist kein Zufall, sondern vom Hersteller bewusst ausgewählt. Durch die Möglichkeit personalisierte Musik in das Spiel zu importieren, zerstört der Gamer nicht nur die Absichten der Entwickler, sondern auch die Atmosphäre des Spiels. Diese *personalization* kann nun den Immersionsfluss irritieren oder sie trägt zu einer stärkeren Immersion bei, da sich der Spieler in seiner eigenen, gewünschten Spielumgebung befindet.¹¹¹

¹⁰⁸ Vgl. Malliet, Steve, „Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis“, *Game Studies* 7/1, <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>, 04.02.2013; (2007).

¹⁰⁹ Vgl. Wright, Talmadge/Eric Boria/Paul Breidenbach, „Creative Player Actions in FPS Online Video Games. Playing Counter-Strike“, *Game Studies* 2/2, <http://www.gamestudies.org/0202/wright/>, 04.02.2013; (2002).

¹¹⁰ Vgl. Wharton, Alexander /Karen Collins, „Subjective Measures of the Influence of Music Customization on the Video Game Play Experience: A Pilot Study“, *Game Studies* 11/2, http://gamestudies.org/1102/articles/wharton_collins, 04.02.2013; (2011).

¹¹¹ Vgl. Ebda.

Eine weitere Variante die Spielregeln zu durchbrechen und etwas Neues zu kreieren, sind Machinimas, eine Form des Animationsfilms mit Hilfe von Spielelementen.

3.8 Machinima

Der Begriff Machinima setzt sich aus der künstlerischen Fusion von Maschine und cinema zusammen und bezeichnet Filme oder Clips, welche mittels der Game Engine eines Computerspiels produziert werden. Dabei werden einzelne Momente oder Sequenzen des Spielens unterbrochen und in einen anderen Kontext gesetzt.¹¹² Dies geschieht mit Hilfe von aufwendigen Video Capture Tools, wobei die Schwierigkeit darin besteht, mit dem vorhandenen Bewegungskatalog des Spiels auszukommen, da viele Games nur wenig Elemente der Mimik und Gestik anbieten. Machinimas sind eine Form des Spielens mit dem Spiel und mit popkulturellen Konventionen.

Da bei Machinimas Gesten abstrahiert werden und Gesten immer von einer Intention geleitet werden, steht auch stets eine Bedeutung hinter diesem Prozess des Imitierens und Zitierens. Diese Form des Eigenkommentars kann von Musikclips bis zu einer Reinszenierung von TV-Serien oder Filmen reichen oder stellt eine Art der Selbstreflexion und des eigenen Lebens dar. So lassen sich Machinimas auf Basis von DIE SIMS finden, in denen die Bewegungsskripts verwendet werden, um Familiensituationen darzustellen, um eigene Geschichten zu erzählen und der Prozess des Spielens vollständig dahinter verschwindet. Das impliziert, dass die vorhandenen Bewegungsskripts nicht nur narrativ, sondern auch deskriptiv sein können.¹¹³

Machinimas sind demnach eine Möglichkeit etwas auszudrücken, wobei der Spieler oder Autor auf der Bildfläche nicht sichtbar ist, obwohl er präsent sein muss, da er die Kamera führen und Aktionen auslösen muss. Er tritt dabei allerdings nicht in einen Dialog, alles geschieht auf der Bildebene, welche manchmal durch eine überlagerte Tonebene ergänzt wird.¹¹⁴

Nachdem die wichtigsten Begriffe für die spätere Analyse eingehend betrachtet wurden, sei noch auf das Gender Gaming verwiesen, da im letzten Kapitel dieser Arbeit DIE SIMS als „Girls Game“ definiert und näher betrachtet wird.

¹¹² Vgl. Krapp, Peter, „Über Spiele und Gesten. Machinima und das Anhalten der Bewegung“, *Paragrana* 17/1, 2008, S.296-315, hier S. 296.

¹¹³ Vgl. 17.3.2010, Ramón Reichert, Digital Storytelling, Universität Wien SS 2010.

¹¹⁴ Vgl. Ebda.

4. Gender Gaming

Die Computer- und Videospiegelindustrie erreichte in den 1990er Jahren einen Höhepunkt. Der Markt war reich an sogenannten „Boys Games“ und die Entwickler sahen sich vor der Aufgabe, Spiele speziell für Mädchen zu gestalten, um eine Erweiterung des Marktes zu gewährleisten. Es folgte eine Serie an Games, angeführt von Barbie Designerspielen, die Mädchen erreichen sollten. Neben dem wirtschaftlichen Vorteil der Markterweiterung, wurde auch auf politischer Ebene ein Ziel angestrebt, denn aufgrund des Weckens von Interesse an der bisher männlichen Domäne Technologie mit Hilfe von Spielen, sollten im weiteren Verlauf mehr Frauen wissenschaftliche oder mechanische Berufe wählen.¹¹⁵

Diese Wendung in der Spielentwicklung versprach neue Inhalte und neue Interaktionsmöglichkeiten, es sollte mit dem Design experimentiert werden, um Spiele zu kreieren, die sich von der bisherigen Masse abgrenzen.¹¹⁶ Die Versuchung, sich hierbei an gängigen Gender-Klischees zu orientieren war und ist weiterhin sehr groß, wobei sich die Frage stellt, ob es die Aufgabe von Spielentwicklern ist, diese Kategorisierungen zu brechen oder ob es nicht den Wünschen und Interessen der Mädchen entgegen kommt, Games mit Pferden oder Barbie als Protagonisten zu spielen.

Nachforschungen haben gezeigt, dass Mädchen und Buben tatsächlich unterschiedliche Spielinhalte präferieren.¹¹⁷ Die Gründe für diese Interessensdifferenz lassen sich nicht so einfach klären, doch wird in dieser Arbeit der Vermutung nachgegangen, dass eine Verbindung zu dem kulturellen Konstrukt von Geschlechtern besteht. In diesem binären System haben Mädchen nicht mit Kampf-, Kriegs-, oder Sportsoftware zu spielen, sondern mit Games deren Inhalte sich mit Mode, soziale Beziehungen, Tieren und Märchen beschäftigen.

Während Feministinnen den Bruch mit dem Rollenbild und die Entwicklung geschlechtsneutraler Computerspiele fordern, versuchen einige Herstellerfirmen diesen Vorstellungen mit Hilfe von weiblichen Protagonisten entgegen zu kommen. In der bisherigen Spielgeschichte haben sich drei Typen von Frauen als Heldinnen etabliert:

¹¹⁵ Vgl. Jenkins/Cassell, „From Quake Grrls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games“, S. 7f.

¹¹⁶ Vgl. Ebda. S. 8.

¹¹⁷ Vgl. Cassell, Justine/Henry Jenkins, „Chess for Girls?: Feminism and Computer Games“, *From Barbie to Mortal Combat: Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassell/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press, 1998, S. 2-45, hier S. 14.

als harmloses Fantasiewesen, hypersexualisierte Kämpferin und authentisch gebrochene Figur¹¹⁸. Eines der prominentesten Beispiele für die zweitgenannte Gruppe ist Lara Croft. Diese Figur vereint Kampfbereitschaft und Begehren, wobei die ursprüngliche Intention, beide Geschlechter mit Hilfe von Lara auf das Spiel TOMB RAIDER aufmerksam zu machen, nicht realisiert wurde. Die überaus körperbetonte Protagonistin spricht vorrangig junge Männer an, während Mädchen kaum Identifikationspotential in ihr sehen.¹¹⁹

Die Identifikation hängt jedoch nicht nur von einer weiblichen Hauptfigur ab, sondern wird wesentlich vom Spielgenre beeinflusst. Frauen wollen meist keine Games, welche über Stunden ihre Aufmerksamkeit verlangen. Ein möglicher Grund hierfür könnte sein, dass Mädchen häufig in ihrer Erziehung das Bild entwickeln, der Computer sei ein reines Arbeitsmittel und nicht vorrangig auf Vergnügen ausgerichtet¹²⁰. Außerdem nutzen Mädchen den PC außerhalb ihrer schulischen Aufgaben weniger als Buben, die in der elektronischen Unterhaltung einen Freizeitbestandteil sehen.¹²¹

Es lässt sich jedoch vermuten, dass der Markt sich aufgrund des vermehrten Mediengebrauchs von Kindern, der in den letzten Jahren vor allem durch die Schule, aber auch durch die Elterngeneration, welche bereits selbst in ihrer Kindheit mit Video- und Computerspielen konfrontiert waren, zugenommen hat, vor allem „Mädchenspiele“ betreffend verändern wird. Hinsichtlich des Games Designs hat sich bereits einiges getan, doch die Inhalte der Spiele sind immer noch eher für das männliche Publikum generiert¹²². Für Mädchen beziehungsweise junge Frauen ist es jedoch noch immer schwierig, sich in der virtuellen Spielwelt zu behaupten und sich auszutauschen. So schaffen sie sich ihren eigenen Game-Space und erstellen Internetseiten, auf denen sie ihre Erfahrungen und Meinungen teilen können (z.b: www.gamergrl.com).

Die Frage die sich unweigerlich stellt ist, ob man den Markt und die Genres komplett revolutionieren sollte und mehr Wert auf mädchenbezogene Inhalte legt oder

¹¹⁸ Vgl. Zaremba, Jutta, „Gender & Games. Weibliche Figuren und ihre Fankulturen“, *Computerspiele. Faszination und Irritation*, Hg. Margrit Frölich/Michael Grunewald/Ursula Taplik, Frankfurt am Main: Brandes & Apsel 2007, S. 67-77, hier S. 68.

¹¹⁹ Vgl. Jenkins, Henry, „Voices from the Combat Zone: Gender Grrlz Talk Back“, *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassell/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press, 1998, S. 328-341, hier S. 338f.

¹²⁰ Vgl. Cassell, Justine, „Chess for Girls? Feminism and Computer Games“, S. 10.

¹²¹ Vgl. Ebda. S. 9.

¹²² Vgl. Jenkins/ Cassell, „From Quake Grrlz to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games“, S. 14.

ob die bestehenden Spiele weiter entwickelt werden sollten, mit dem Ziel, geschlechterneutrale Games zu kreieren.¹²³

¹²³ Vgl. Cassell, Justine, „Chess for Girls? Feminism and Computer Games?“, S. 24.

5. Narrative Erzähltools

In diesem Kapitel soll der Frage nach den narrativen Möglichkeiten in DIE SIMS 3 nachgegangen werden, wobei der ludische Aspekt der Spielsituation ebenso betrachtet werden soll. Wie entsteht in diesem Spiel, welchem kein Plot zu Grunde liegt, dennoch eine Geschichte? Welche Möglichkeiten stehen dem Gamer in der offenen Spielstruktur zur Verfügung, um diese zu entwickeln?

Grundsätzlich kann man bei DIE SIMS 3 von einer Überschneidung von Narratologie und Ludologie ausgehen. Einerseits können Geschichten erzählt werden, andererseits besteht die Möglichkeit den Spielakt und die Spielsituation zu fokussieren und aktiv vorgegebene Aufgaben zu realisieren. Die vorhandenen Spielanweisungen und Tipps, welche im rechten oberen Eck des Bildschirms erscheinen, dienen einem ludischen Zweck und erklären bestimmte Funktionen oder vermitteln Informationen über Veränderungen des Beziehungsstands, Fähigkeiten oder Arbeitssituation des Avatars. Auch der vertikale Balken über dem Kopf des Avatars dient der Informationsvermittlung und zeigt den Wissenstand des Sim an.



Abb. 1 Spielanweisungen/ Informationsfenster



Abb. 2 Spielanweisungen/ Informationsfenster

Der Verlauf einer Geschichte hingegen wird live erlebt und schafft eine Illusion, die den Spieler in das Spiel hineinzieht. Es entsteht eine Illusion von Lebendigkeit, die sowohl beobachtbar als auch performativ gestaltbar ist und so eine gewisse Faszination auslöst¹²⁴. Diese Lebendigkeit äußert sich unter anderem wie folgt:

„Man kann in den Computerspielen lebendig wirkende Figuren laufen, fahren, suchen und sammeln lassen, man kann ihnen Fragen stellen, man kann sie antworten lassen, man kann ihnen Befehle erteilen und sie mit allerlei Werkzeug umgehen lassen.“¹²⁵

Dies trifft in hohem Grad speziell auf DIE SIMS 3 zu, da alle in diesem Zitat genannten Elemente in diesem Spiel realisiert sind. Die eigenen Figuren können zu hundert Prozent gesteuert und somit lebendig gemacht werden. Mit Hilfe dieser Illusion, die Avatare seien reale und körperlich agierende Wesen, wird dem Gamer der Vorgang der Entstehung einer Geschichte vereinfacht. Ihre Lebendigkeit wird als gegeben

¹²⁴ Vgl. Beil, Benjamin/ Sascha Simons/ Jürgen Sorg/Jochen Venus, „It’s all in the Game. Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung“, *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 9/1, 2009, S. 7-11, hier S. 8.

¹²⁵ Ebda.

hingegen, tritt folglich in den Hintergrund und der Spieler hat die Chance sich den spezifischen Erzähltools zu widmen.

Mit den spielinhärenten narrativen Erzähltools wird eine Verstärkung der Immersion erzielt, wobei der Gamer das „Außen“ vergisst und in einer eigenen Welt mittels Avatar agieren kann. Dabei liegt die Konzentration nicht direkt auf dem Spiel selbst, sondern der Spieler nutzt nur dessen narrative Form, um sein persönliches Spielerlebnis zu gestalten¹²⁶. Der Prozess des Spielens ist entweder der Versuch eine Story zu erzählen oder sich als Architekt dem Aufbau einer Stadt zu widmen, denn da DIE SIMS 3 ein Game in Form von *paidia* darstellt, kann sich der Spieler selbst seine Ziele setzen. Der Begriff *paidia* bezeichnet eine Form des Spielens, die intuitiv ausgeprägt ist und bei der die persönliche Spielerfahrung im Fokus der Motivation steht. Typische *paidia*-Spiele zielen nicht auf ein festgesetztes Ende, sondern bieten dem Gamer die Möglichkeit sich selbst seine Ziele zu definieren.¹²⁷

Gestaltet der Spieler eine Geschichte, so führt er selbst Drehbuch und Regie, ist aber gleichzeitig einem gewissen Zeitdruck und Vorgaben ausgesetzt. An einem Simtag sind nicht alle Vorhaben zeitlich durchführbar, sodass der Gamer Prioritäten setzen muss. Darüber hinaus sind die Reaktionen und der freie Wille der Figuren, welche nicht vom Spieler gelenkt werden, nicht vorhersehbar und verlangen folglich eine schnelle Reaktion und gegebenenfalls ein Umstrukturieren im „Drehplan“.¹²⁸ Wichtig ist, dass ohne das kompetente Handeln des Gamers „entweder nichts, etwas Langweiliges oder etwas Unerfreuliches“¹²⁹ geschieht, denn die Avatare haben grundsätzlich einen freien Willen, dessen Grad der Spieler bestimmen kann und welcher sich auch deaktivieren lässt.

Der Spieler kann sich eine beliebige Geschichte ausdenken und jeder Zeit wieder verändern. Existiert bereits eine Idee, wie beispielsweise einen jungen Mann zum Rockstar werden zu lassen, kann diese Story durch setzen eines Plotpoints mit nur einem Klick so umgeformt werden, dass die Karriere des Protagonisten scheitert und er das Familienleben schätzen lernt. Wendepunkte in der Geschichte kann der Autor

¹²⁶ Vgl. Frasca, Gonzalo, „The Sims: Grandmothers are cooler than trolls“, *Game Studies* 1/1, <http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>, 04.02.2013; (2001).

¹²⁷ Siehe S. 8 dieser Diplomarbeit

¹²⁸ Vgl. Pearce, Celia, „Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go“, *Game Studies* 2/1, <http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>, 4.2.2013 (2002).

¹²⁹ Bopp, Matthias, „Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz“, S. 171.

dementsprechend beliebig oft setzen und so eine eigene dramatische Struktur entwickeln. Wenn die erzählte Geschichte nicht aufgezeichnet wird, sondern nur vom Spieler selbst und live erlebt wird, so kann behauptet werden, dass DIE SIMS 3 eher dem Prinzip des *showing* und nicht des *telling* folgt, denn die Aktionen werden zwar vom Gamer ausgelöst, aber die Szene wird vorrangig beobachtet.

Zu den wichtigsten Erzähltools, welche sowohl Immersion als auch Identifikation intensivieren, zählen die Interaktion mit den Avataren und die Kamera, welche Videoaufnahmen und Fotografien in einem Familienalbum archiviert. Aufgrund der häufigen Fokussierung auf einen Hauptavatar ergibt sich eine Rollenkonstellation in der Geschichte, die meist durch einen Protagonisten und einige Nebendarsteller gekennzeichnet ist. Dieser Prozess ergibt sich automatisch, da der Spieler die Situation besser steuern kann, wenn er seine Aufmerksamkeit nur auf einen oder wenige Figuren richtet.

Bevor man jedoch seine Geschichte starten kann, muss zunächst ein Haushalt erstellt werden, welcher aus beliebig vielen Personen und Haustieren (Erweiterungspack) bestehen kann. Die Erstellung eines Avatars kann durch persönliche Charakteristiken des Spielers beeinflusst sein, sodass der Prozess der Identifikation bereits in diesem Stadium beginnt und die Basis für eine Geschichte gelegt wird. Individuelle Werte können auf die Figur projiziert werden und dies lässt vermuten, dass die kreierte Sims Teile der Persönlichkeit des Spielers reflektieren. Wenn diese Annahme allgemein gültig und für jeden Spieler zutreffend wäre, so würde das Spiel ein geeignetes Instrument für Psychologen darstellen¹³⁰. Doch da es sich letztendlich nicht um die Realität handelt und der Gamer aufgrund des konsequenzlosen Agierens verschiedene Varianten durchspielen kann, gestaltet sich eine aussagekräftige Studie wohl schwierig.

Nachdem der Spieler sich durch eine Vielzahl an Gestaltungsmöglichkeiten gearbeitet und seinen Sim das gewünschte Aussehen zugeteilt hat, müssen Persönlichkeit und Verhalten modifiziert werden. Diese Merkmale reichen von „begabter Koch“ über „Computerfreak“ bis zu „freundlich“ oder „naturliebend“ und werden mit entsprechenden Symbolen visuell dargestellt. Der Lebenswunsch wird automatisch vom Spiel an die jeweiligen Merkmale angepasst und der Gamer wählt

¹³⁰ Vgl. Griebel, Thaddeus, „Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2“, *Game Studies* 6/1, <http://gamestudies.org/0601/articles/griebel>, 04.02.2013; (2006).

einen aus, worauf er seine Story aufbauen könnte. Hier kann man den Grundstein für ein späteres Rockstar- oder Familienleben legen, ein Selbstportrait oder ein Wunschbild gestalten. Die Vielfalt an Möglichkeiten lässt nahezu jede Idee zu.



Abb. 3 Erstellung eines Persönlichkeitsprofils

Ist die gewünschte Familie erstellt, hat der Spieler die Möglichkeit diese in ein bereits existierendes Haus einzuziehen zu lassen oder sich selbst als Architekt zu versuchen. Bei diesem Prozess werden persönliche Räume produziert, welche individuelle Inhalte vermitteln und in darauffolgenden Aktionen kontrolliert werden. Diese Räume sind im Vergleich zum sozialen Spiel wesentlich realistischer in ihrer Darstellung, sodass der Spieler das Gefühl hat, ein Puppenhaus zu gestalten oder mit einem Programm für Innenarchitektur zu arbeiten.¹³¹

¹³¹ Vgl. Paulk, Charles, „Signifying Play: The Sims and the Sociology of Interior Design“, *Game Studies* 6/1, <http://gamestudies.org/0601/articles/paulk>, 25.2.2013; (2006).

Es wird eine Atmosphäre geschaffen, die sich je nach den finanziellen Mittel des Simhaushalts richtet und im Laufe des Spiels veränderbar ist. Hierbei zeigt sich bereits eine Konsumideologie, die an späterer Stelle dieser Arbeit ausführlicher behandelt wird.

Das Objektinventar oder der „Kaufmodus“ stellt dabei einen Katalog dar, welcher die Rolle und Wichtigkeit der Objekte aufzeigt und grafisch in Kategorien eingeteilt ist.



Abb. 4 Kaufmodus/ Einrichtungskatalog

Um die Bedürfnisse eines Sim befriedigen zu können, muss der Spieler einen gewissen Grundstock an Einrichtungsgegenständen erwerben und für den Avatar so platzieren, dass sie hindernislos von der Figur benutzt werden können¹³². Aufgrund zusätzlicher Gestaltungsoptionen zur weiteren Personalisierung der Räume, wie beispielsweise die Möglichkeit, allen Möbelstücken eine individuelle Farbe und

¹³² Vgl. Consalvo, Mia/Nathan Dutton, „Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games“, *Game Studies* 6/1, http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton, 04.02.2013; (2006).

Musterung zu verleihen, wird deutlich, dass die Lücke zwischen Designer und Gamer leicht aufgehoben wird, da der Spieler selbst aktiv werden und in den Designprozess zu einem gewissen Grad eingreifen kann. Zusätzlich beinhalten und kommunizieren die Objekte narrative Funktionen¹³³. So gibt die Zeitung Auskunft über Jobangebote und Bücherregale machen die Figur schlau.

Neben der Arbeit als Gestalter arbeitet der Gamer gleichzeitig an der Entstehung seiner Geschichte, da bereits die Spielräume Informationen, wie beispielsweise finanzielle Ressourcen des Haushalts, beinhalten. Darüber hinaus erhöhen die personalisierten Räume die Immersion, da der Spieler zu seinem eigens gebauten Eigentum eine emotionale Beziehung entwickeln kann. Er hat die Kontrolle über deren Bedienung, sowie über Besucher, die sich in seinem Gebäude aufhalten und er ist für ihre Instandhaltung (sofern keine Zerstörung erwünscht ist) zuständig.

In diesen Räumen beginnt nun das Spiel mit den Avataren, wobei eine Gleichzeitigkeit von Produktion und Konsum von Narrativen gegeben ist. Narrative werden über die Bereiche des interaktiven Agierens mit den Figuren produziert, wobei in weiterer Folge oftmals eine komplexe Geschichte entsteht. Zeitgleich werden diese entstehenden Narrative vom beobachtenden Spieler konsumiert, dessen Doppelrolle, die zwischen Produzent und Konsument oszilliert, deutlich sichtbar wird:

„In *The Sims*, you are both consuming and producing at the same time. You’re not going back and forth between "now I’m audience, now I’m filmmaker." You’re both.“¹³⁴

Würde man die zwei bereits erwähnten Erzähltools diesen beiden Prozessen zuordnen wollen, so könnte die Interaktion mehr der Produktion von Narrativen dienen, während die Kamera einen wiederholten Konsum ermöglicht.

5.1 Interaktion

Aufgrund der persönlichen Merkmale des Sim stehen dem Spieler verschiedene Varianten zur Gestaltung einer Interaktion zur Verfügung.

¹³³ Vgl. Jenkins, Henry, „Game Design as Narrative Architecture“, *Electronic Book Review*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>, 4.2.2013; (10.7.2004).

¹³⁴ Pearce, Celia, „Sims, BattleBots, Cellular Automata God and *Go*. A Conversation with Will Wright by Celia Pearce“, *Game Studies* 2/1, <http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>, 25.2.2013; (2002).



Abb. 5 Auswahl von Interaktionsmöglichkeiten

Hierbei tritt das Spiel als eine Als-ob-Handlung deutlich hervor, denn der Spieler kann die Fähigkeiten und Merkmale seines Avatars nutzen, ohne dass seine Entscheidungen Konsequenzen für sein reales Leben mit sich ziehen. Die Möglichkeit des Probehandelns ist gegeben, wodurch Lehr- und Lernsituationen entstehen können. Der Spieler weiß nicht, wie der andere Sim auf „sein“ Verhalten reagiert, doch aufgrund dessen, kann er Informationen für künftige Interaktionen sammeln.



Abb. 6 Visualisierung eines Dialogs/ Sprechblasen

Wählt der Gamer die gewünschte Aktion aus, so werden Narrative produziert, die mittels Denk- und Sprechblasen visuell dargestellt werden und vom Spieler interpretiert werden müssen. Auch wenn der Vorgang (z.B. Geschichte oder Witz erzählen) durch vorheriges Anklicken klar ist, können die Zeichen mit persönlichen Bedeutungen aufgeladen werden.

Es lässt sich daher behaupten, dass die Zeichenressourcen des Spiels aktiv vom Spieler genutzt werden, um eigene Bedeutungen zu produzieren.¹³⁵

Darüber hinaus tragen diese ikonografischen Zeichen zum humorvollen Aspekt des Spiels bei, wenn sich zwei Avatare über verschiedene Dinge unterhalten, deren Symbole inhaltlich nicht zusammenpassen. Ein weiteres Ereignis, das es zu entschlüsseln gilt und ebenso als lustiges Element empfunden wird, ist die direkte Ansprache des Sim an den Spieler, wenn eine mangelnde Bedürfnisbefriedigung vorliegt.¹³⁶ Hat der Avatar beispielsweise Hunger und der eigene Wille ist deaktiviert,

¹³⁵ Vgl. Riedel, Christian, „My Private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in THE SIMS und THE SIMS ONLINE“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 277-295, hier S. 294f.

¹³⁶ Eichner, Susanne, „Die Sims: sozialverträglich und beziehungsorientiert?“, *tv diskurs* 42, <http://fsf.de/publikationen/tv-diskurs/>, 4.2.2013; (2007), S. 60-65, hier S. 63.

sodass er sich selbst kein Essen zubereitet, wendet er sich an den Spieler und signalisiert sein Hungergefühl mit Handbewegungen auf dem Bauch.

An dieser Stelle sei eine Ergänzung eingefügt, welche sich mit den Verbindungen zwischen Sprechblasen und Bedürfnisbalken auseinandersetzt, um die Zeichenressourcen des Spiels deutlicher hervorzuheben.

5.1.1 Intermediale Bande zwischen Sprechblasen und Bedürfnisbalken

Die Sprech- und Denkblasen der Sims präsentieren mittels Symbole entweder den Inhalt eines Gesprächs zwischen mindestens zwei Avataren oder innere Gefühle, Wünsche und Bedürfnisse. Insofern lässt sich bereits hier eine Verbindung zwischen dem visuellen Kommunikationsmittel und den Bedürfnisbalken feststellen, da sie aufeinander reagieren. Wenn beispielsweise der Spaß eines Sim nachlässt und dieser damit unzufrieden wird, so erscheint eine Gedankenblase über seinem Kopf, in der ein spaßfördernder Gegenstand abgebildet ist. So werden dem Spieler wichtige Informationen vermittelt, falls er das Wohlbefinden seines Avatars aus den Augen lässt.

Darüber hinaus weisen die beiden Spielelemente weitere Gemeinsamkeiten auf. Die Bedürfnisbalken üben einen gewissen Druck auf den Spieler aus, sind ein Steuertool, eine Orientierungshilfe und repräsentieren verschiedene Lebensbereiche, folglich kann eine Steuerung des Spielverhaltens und ferner die Forderung nach Partizipation behauptet werden. Ebenso verhält es sich mit den Comics beziehungsweise den Einzelbildern der Sprechblasen. Sie liefern Informationen über den Inhalt des Gesprochenen oder Gedachten und benötigen die Mitarbeit des Spielers um dechiffriert zu werden.

Des Weiteren zitieren sowohl die Bedürfnisbalken als auch die Sprechblasen Bereiche und Themen des Lebens. Sie beinhalten Informationen, welche der Spieler mit seinem eigenen Leben assoziieren und somit einen Bezug herstellen kann. Daraus resultierend können sie ebenso als Medien der Aufzeichnung betrachtet werden. Während die Bedürfnisse Bereiche der Lebenswissenschaft protokollieren, zeichnen die Sprechblasen ein Gespräch oder eine Geschichte auf, die jedoch ‚multiple,‘ lesbar ist.

Außerdem werden beide Medien genutzt um Unsichtbares sichtbar zu machen und ‚seelische Landschaften,‘ darzustellen. Gefühle und Bedürfnisse werden auf einfache Weise visuell präsentiert während gleichzeitig versucht wird diese kategorisierbar und universell zu machen. Folglich wird das unsichtbare Innere einer

Figur entpersonalisiert und in eine allgemein gültige Form gebracht. Anzumerken ist, dass es sich hierbei ausschließlich um die Form der Darstellung handelt, da die Bedürfnisbalken und Gedankenblasen sehr wohl auf das Innenleben der Sims rückschließen lassen.

Sowohl die Sprechblasen als auch die Bedürfnisbalken vermitteln den Eindruck der Navigation durch verschiedene Bereiche. Da der Spieler aufgrund seiner Eingabe aktiv an der Entstehung der Comicblasen beteiligt ist, erhält er den Eindruck innerhalb einer kleinen Geschichte, welche der Comic präsentiert, zu navigieren. Transformationen dieser Geschichte sind stets möglich und folglich ist auch ihr Verlauf variabel, wobei das Symbol innerhalb der Sprechblase nicht gewählt oder bearbeitet werden kann. Ähnlich verhält es sich mit den Bedürfnisbalken. Diese stellen Steuertools dar und ermöglichen so eine Art navigieren durch das Leben und den Alltag der Sims.

5.2 Kamera

Das aus den Vorgängerspielen bekannte Familienalbum erfährt in der dritten Version der Sims einige Veränderungen. Zunächst lässt sich eine Unterscheidung zwischen inner- und außerdiegetischer Foto- und Filmkamera vornehmen. Die außerdiegetischen Kamerabuttons befinden sich im HUD, welcher nicht direkt mit dem Leben der Avatare verknüpft ist, sondern hauptsächlich zur Steuerung der Kamera und Veränderung der Hausansicht dient. Diese Form des Kameratools befähigt den Spieler aus seiner God-Perspektive Situationen fest zu halten und gleichzeitig weiterspielen zu können. Dabei wechselt der Spielmodus in den Kameramodus, wobei diese Veränderung nur durch eine Einrahmung des Screens markiert wird (ähnlich dem Pausenmodus). Diese Erzählperspektive erinnert an die Arbeit eines Paparazzi, der das Geschehen als Außenstehender festhält. Da jedoch keine weitere Person im Raum steht und die Kamera vom allwissenden Spieler bedient wird, kann man in diesem Fall von einem auktorialen Erzähler sprechen, aus dessen Blickwinkel die Informationen vermittelt werden. Darüber hinaus findet eine Überschneidung von erzählter Zeit und Erzählzeit statt, da die Geschichte während ihrer Produktion gleichzeitig auch aufgenommen wird.

Des Weiteren lässt sich die Kamera als Beobachtungs- und Überwachungsinstrument betrachten, welches das Geschehen von einem näheren Blickwinkel, welcher sich von der üblichen Spielansicht unterscheidet, aufnimmt. Tom

Holert verweist in seiner Arbeit *Regieren im Bildraum*¹³⁷ auf die Überführung des Privatlebens in die Öffentlichkeit mit Hilfe unterschiedlicher Formate. Ein von ihm angeführtes Beispiel ist das Musikvideo „Outside“ von George Michael (1998), in welchem ein Polizeihubschrauber das leitende Motiv darstellt, dem keine Intimität verborgen bleibt.¹³⁸ Das allsehende Auge ist bei DIE SIMS zu jeder Zeit durch den Spieler vorhanden, doch die Kamera verstärkt die panoptische Sichtweise, da sie als Erweiterung des menschlichen Auges angewendet werden kann.

Die innerdiegetische Kamera, in Form einer Handykamera, fördert mittels einer Fokusfunktion die Immersion und die Illusion, man sei direkt an der Situation beteiligt beziehungsweise wird der Gamer an die Stelle des Avatars gesetzt und sieht durch dessen Augen.



Abb. 7 Innerdiegetische Kameraperspektive

Hierbei wird die Verschmelzung von Gamer und Avatar besonders deutlich und der Spieler nimmt die Ich-Perspektive seiner Figur ein. Das aufgenommene Foto wird

¹³⁷ Holert, Tom, *Regieren im Bildraum*, Berlin: b_books, 2008.

¹³⁸ Vgl. Ebda. S. 253.

anschließend im Inventar des jeweiligen Sim gespeichert und kann als Dekoration im Haushalt aufgehängt werden.

Es besteht auch die Möglichkeit eine persönliche Erinnerung aufzunehmen, welche in einem individuellen Fotoalbum archiviert wird.

5.3 Familienalbum

Die Erzählweise des Albums lässt sich mit der eines Tagebuchs vergleichen, denn es berichtet ebenso aus der Ich-Perspektive und lädt durch seine Illustration zur Identifikation ein. Die Bilder von vergangenen Erlebnissen werden in Form von eingeklebten Fotografien dargestellt und das gesamte Album wird aus dem Blickwinkel des Spielers, welcher von oben herab blickt, präsentiert. Folglich muss dieses Album zum Gamer gezählt werden, welcher sich an die Ereignisse seines eigenen Spiels erinnert, da auch der Avatar aufgrund der außerdiegetischen Kamera auf vielen Bildern nur das Hauptmotiv darstellt, ohne Kenntnis darüber zu haben, in diesem Moment fotografiert zu werden.

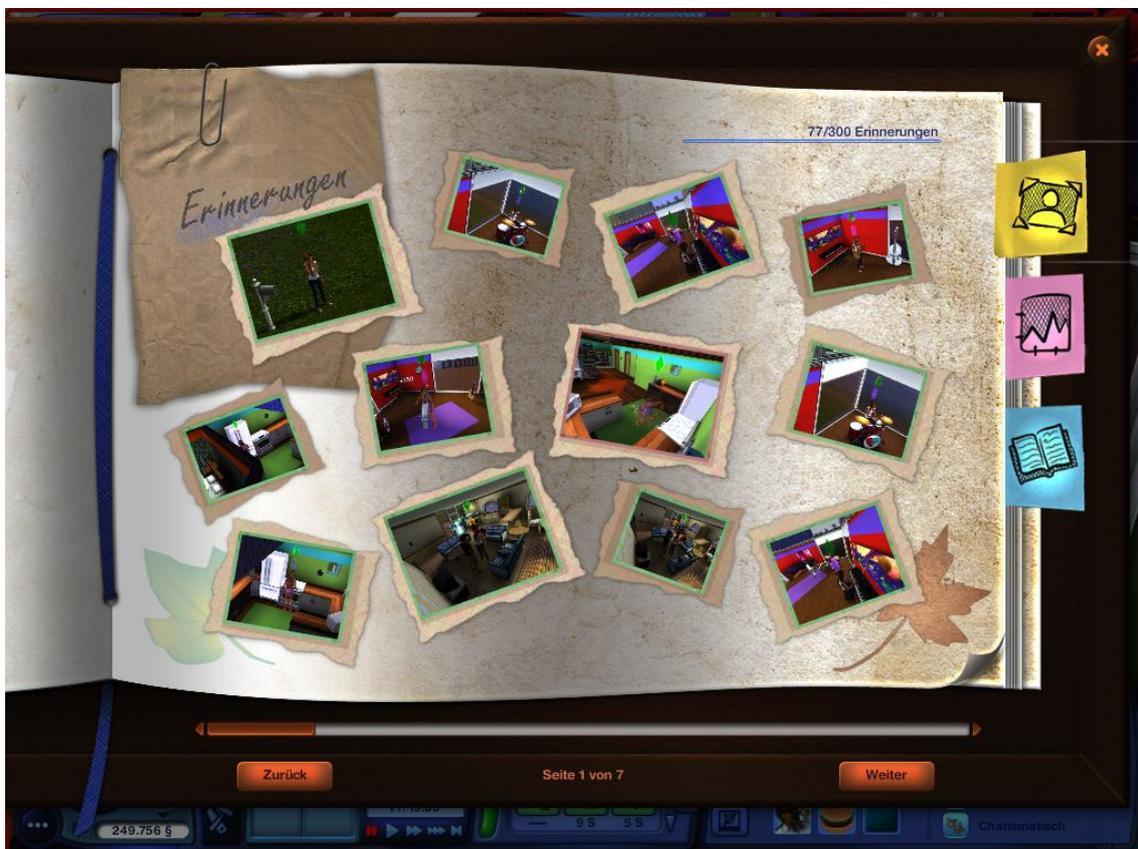


Abb. 8 Familienalbum

Neben fotografischen Erinnerungen werden auch Erinnerungsstatistiken und Biografie des betreffenden Sim, welche vom Gamer selbst geschrieben werden kann, archiviert.

Das Familienalbum zeichnet sich besonders durch seine Intermedialität aus. Eine einheitliche Definition des Begriffs Intermedialität existiert nicht, doch die Versuche einer Begriffsbestimmung gestalten sich zahlreich. So lassen sich Begriffe wie Adaptionen, Mixed Media oder Hyperfiction finden, die der Bedeutung von Intermedialität gleichgesetzt werden. Darüber hinaus umfasst er verschiedenste Subkategorien wie beispielweise Transmedialität und Plurimedialität.¹³⁹

Aufgrund der vielseitigen Ausformungen des Begriffs, welche hier nicht behandelt werden können, stützt sich diese Arbeit auf die Definition von Irina Rajewsky, die Intermedialität als „Hyponym für die Gesamtheit aller Mediengrenzen überschreitenden Phänomene“ betrachtet, „also all der Phänomene, die, dem Präfix »inter« entsprechen, in irgendeiner Weise zwischen den Medien anzusiedeln sind.“¹⁴⁰

Da diese Bestimmung eher weit gefasst ist, nimmt Rajewsky eine Gliederung in drei Subkategorien vor: Medienkombination, Medienwechsel und Intermedialer Bezug. Beim Familienalbum der Sims handelt es sich um eine grafische Fusion von einem Buch und Fotografien. Es muss nicht als bloße Anordnung festgehaltener Spielereignisse gesehen, sondern kann darüber hinaus auch als Fotoroman oder Graphic Novel betrachtet werden. Diese Graphic Novels folgen nicht mehr der Spiellogik und dienen mittels Onlinestellung im Internet der popkulturellen Verbreitung der Sims.

Damit nimmt das Fotoalbum auf verschiedene Weise Bezug auf Rajewskys Gliederung. Zum Einen kann von einer Medienkombination gesprochen werden, da es sich um einen Fotoroman handelt, also um ein Zusammenspiel von Fotografien und in diesem Fall, wortloser Literatur, welche durch die symbolischen Sprech- und Denkblasen ersetzt wird. Zum Anderen kann die Übersetzung des Fotoalbums in die Form des Graphic Novels als Medientransformation betrachtet werden. Ebenso verhält es sich mit dem Transfer der Geschichte in die Onlinewelt, die aus dem Medium Spiel in ein anderes Medium, nämlich dem Internet, transportiert wird. Möchte man keine Gleichsetzung des Familienalbums mit einem Graphic Novel vornehmen, so ist

¹³⁹ Vgl. Rajewsky, Irina, *Intermedialität*, Tübingen: Francke 2002, S. 7.

¹⁴⁰ Ebd. S. 12.

mindestens eine intermediale Bezugnahme auf die Gestaltung und Lesekonventionen eines Comics gegeben.

6. Kontroll- und Machtmechanismen

Dieses Kapitel behandelt die Kontroll- und Machtmechanismen des Spiels und deren mögliche Auswirkungen auf die Spiel- und Erzählstruktur. Um sich Kontrollhandlungen und Regelbruch zu nähern, sei zunächst auf die Differenzierung in drei Regelebenen von Katie Salen und Eric Zimmerman verwiesen¹⁴¹, welche Christian Riedel in seinem Text *My Private Little Revolution?*¹⁴² aufgreift.

6.1 Konstituierende Regeln

Diese Regeln bezeichnen die im Programmcode festgeschriebenen Algorithmen und beinhalten die Logik des Spiels im Bezug auf die Wechselwirkung zwischen Objekt- und Avatareigenschaften. Die Spielfigur hat bestimmte Bedürfnisse, die es mit Hilfe von Objekten zu regulieren gilt. Je höher dabei der Objektwert ist, desto schneller oder besser kann damit das Bedürfnis gestillt werden. Besitzt ein Herd beispielsweise den Objektwert 10, so wird der Balken beim entsprechenden Bedürfnis „Hunger“ schneller aufgefüllt, als bei einem Herd mit niedrigerem Wert. Manche Objekte stillen darüber hinaus mehrere Bedürfnisse gleichzeitig. Diese sind meist teurer in ihrer Anschaffung, jedoch gewinnt der Spieler wiederum Zeit, um sich anderen Elementen seines Spiels zu widmen.¹⁴³

6.2 Operationale Regeln

Auf dieser Ebene lassen sich die Spielverhalten leitenden Regeln finden, welche über Tutorials und Anleitungen vermittelt werden. Hierbei erhält der Spieler die Aufgabe, den Alltag seines Sim über den Bau-, Kauf- und Livemodus zu organisieren. Es gilt die Bedürfnisse und Wünsche des Avatars zu befriedigen und zu erfüllen, sowie dessen soziale Kontakte zu Nachbarn aufzubauen und aufrecht zu erhalten, um positive Auswirkungen auf die Befindlichkeit der Figur aber auch auf die Beförderungschancen im Beruf zu erzielen. Aufgrund der Möglichkeit sein Spielverhalten frei und selbst zu

¹⁴¹ Vgl. Salen, Katie/Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Massachusetts: Institute of Technology 2004, S. 130.

¹⁴² Riedel, Christian, „My private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in THE SIMS und THE SIMS ONLINE“, S. 279.

¹⁴³ Vgl. Ebda.

gestalten, kann sich der Spieler auf dieser Ebene den Spielregeln widersetzen und beispielsweise seinen Avatar verbal und körperlich quälen.¹⁴⁴

6.3 Implizite Regeln

Diese Regeln sind unausgesprochen, kulturell codiert und beschreiben Thematisierungen, welche von den Spieldesignern berücksichtigt oder vernachlässigt worden sind. Nacktheit und Gewalt wird in DIE SIMS 3 ausgeblendet beziehungsweise grafisch geschickt, mittels Verpixelung oder Rauchwolken, verharmlost, während Armut ausschließlich durch das Spielerverhalten stattfinden kann. Diese Armut kann allerdings nur im Design der Haushalte der Avatare umgesetzt werden. Die Entwicklung von Slums in der Welt der Sims sowie die Optionen seinen Sim betteln zu schicken oder auf der Straße schlafen zu lassen, werden vom Spiel nicht zugelassen. Homosexualität wird im dritten Teil der Spielreihe nicht mehr tabuisiert, so können gleichgeschlechtliche Paare auch heiraten und Kinder adoptieren.¹⁴⁵

Für diese Arbeit erscheinen besonders die operationalen Regeln interessant, da hierbei die Spielregeln bewusst gebrochen werden können und der Gamer den Eindruck des Widersetzens erfährt.

DIE SIMS 3 basieren demnach auf Regeln und Regelbruch und es handelt sich um Kontrolle und das Vergnügen dieser Kontrolle mit seinem personalisierten Spielverhalten zu entkommen¹⁴⁶. Folgende ausgewählte Punkte sollen verdeutlichen, wie das Game Druck auf den Spieler ausübt und wie dieser dem entgegenwirken kann.

6.4 Kontrollelemente

6.4.1 Cheats

Cheats können als Spielerleichterung angesehen werden. Der Gamer hat mit ihnen die Möglichkeit den finanziellen Haushalt seiner Sims zu stabilisieren, ihre Bedürfnisse konstant zu halten, ein gänzlich freies Bewegen von Objekten einzustellen oder bestimmte grafische Effekte einzublenden. Um diese Veränderungen zu aktivieren, muss das Cheatfenster mit der Tastenkombination Shift+Strg+C geöffnet und anschließend der jeweilige Code eingegeben werden. Diese Art von Regulierung ist

¹⁴⁴ Vgl. Ebda. S.279f.

¹⁴⁵ Vgl. Ebda. S. 282f.

¹⁴⁶ Vgl. Ebda. S. 278.

demnach bereits im Programmcode eingeschrieben, dennoch hat der Spieler das Gefühl sich den Regeln zu widersetzen und gegen die geforderten Normen zu agieren. Das Wissen über Cheats wird über die Online Community geteilt und über unterschiedlichste Internetseiten vermittelt.

6.4.2 Alterung/ Tod

Die Alterung der Sims und deren bevorstehender, natürlicher Tod, üben vor allem Zeitdruck auf den Spieler aus. In den jeweiligen Altersstufen gibt es zahlreiche Dinge zu erleben, für die nur ein begrenzter Zeitraum vorgesehen ist. Möchte man seine Familie beispielsweise erweitern, so hat man nur zwei Altersstufen lang die Möglichkeit ein Baby zu bekommen. Befindet sich ein Kind im schulpflichtigen Alter, so verlangt das Spiel, dass es täglich den Unterricht besucht, wobei dieser Prozess automatisch vollzogen wird. Der Spieler hat jedoch die Möglichkeit die Handlungen des Kindes zu unterbrechen und ihm den Weg in die Schule zu verwehren. Im letzten Stadium werden die Sims ebenso selbstverständlich in Rente geschickt und ihre letzten Tage lassen sich anhand eines Timers zählen. Anschließend erfahren sie einen natürlichen Tod und sofern keine weiteren Generationen von diesem Haushalt vorhanden sind, wird dieser aufgelöst und dieses Spiel hat sein Ende gefunden.

DIE SIMS 3 bietet seinem Spieler allerdings auch die Gelegenheit den Alterungsprozess anzuhalten, beziehungsweise gänzlich zu deaktivieren und ebenso einen unnatürlichen Tod herbeizuführen. In den frühen Jahren der Simsgeschichte wurde ein Webblog eingerichtet, in dem Mr. und Mrs. Victim virtuell gequält wurden. Mittlerweile sind dem Spieler kaum Grenzen gesetzt, er kann seine Avatare sowohl verbal als auch körperlich peinigen und obwohl der simple Sadismus kein Teil des Gameplays darstellt, werden diese Handlungen vom Spiel zugelassen und möglich gemacht. Um den Grad des Leids zu erkennen, genügt ein Blick auf die Stimmungsanzeige der Sims und hin und wieder wenden sie sich auch direkt an den gottgleichen Spieler, um ihrer Verzweiflung Ausdruck zu verleihen.¹⁴⁷

¹⁴⁷ Sample, Mark L., „Virtual Torture: Videogames and the War on Terror“, *Game Studies* 8/2, <http://gamestudies.org/0802/articles/sample>, 04.02.2013; (2008).

6.4.3 Bedürfnisse

Jeder Sim hat Bedürfnisse, die es zu befriedigen gilt, wenn man im beruflichen und privaten Leben des Avatars Fortschritte und Verbesserungen erzielen möchte. Diese Parameter werden grafisch in Form von Balken dargestellt und sinken kontinuierlich mit fortlaufender Zeit. Es handelt sich dabei einerseits um rudimentäre Bedürfnisse wie Harndrang, Hygiene, Hunger und Energie und andererseits um komplexere wie soziales Leben und Spaß, deren Befriedigung mehr Zeit in Anspruch nehmen und mehr Aufwand bedeuten. Diese Spielregeln sind dem Gamer aus seinem eigenen Alltag bekannt, denn sie rekurren auf universelle oder kulturelle Bedürfnisse.¹⁴⁸

6.4.4 Aufgaben/ Herausforderungen/ Gelegenheiten

Im Laufe des Spiels erhält der Gamer Möglichkeiten Aufgaben und Herausforderungen zu bestreiten. Diese werden mittels eines Informationsfensters unübersehbar eingeblendet und können angenommen oder abgelehnt werden. Dabei handelt es sich um Gelegenheiten, deren positive Absolvierung eine Steigerung der Fähigkeiten, der sozialen Kompetenz oder der finanziellen Mittel zur Folge haben kann. Mit diesen Aufgaben ist jedoch auch ein zeitlicher Druck verbunden und darüber hinaus kann bis zum Ende einer Herausforderung keine neue angenommen werden.

6.4.5 Sozialer Umgang – Soziale Kontrolle

Ein wesentlicher Aspekt, wenn man die Machtmechanismen bei DIE SIMS 3 behandelt, ist die soziale Kontrolle, wobei der Spieler die Position eines gottgleichen Manipulators einnimmt und von oben herab das virtuelle Leben regiert.

Es erscheint sinnvoll, den Begriff der Regierung eingehender zu betrachten, um sich dem System der Kontrollgesellschaft zu nähern.

Michel Foucault beschäftigt sich in seinem Werk *Gouvernementalität*¹⁴⁹ mit der Entstehung der modernen Gesellschaft am Ende des 17. Jahrhunderts und versucht die Entwicklung der Definition von Regierung anhand mehrerer überlieferter Texte nachzuzeichnen. Mit dem Aufbruch alter feudaler Strukturen, der Entstehung von Kolonialstaaten und der Auflösung einheitlicher religiöser Zusammenhänge im 16.

¹⁴⁸ Vgl. Eichner, Susanne, „Die Sims: sozialverträglich und beziehungsorientiert?“, S.61.

¹⁴⁹ Foucault, Michel, „Gouvernementalität“, *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*, Hg. Ulrich Bröckling/Susanne Krasmann/Thomas Lemke, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2000, S. 41-67.

Jahrhundert beginnt das Problem der Regierung, dem sich viele Schriften widmen, welche den Fragen nach dem „wer soll regiert werden, durch wen, bis zu welchem Grad“, nachgehen und versuchen eine Kunst des Regierens zu entwickeln. Foucault greift Machiavellis *Il Principe* (1532) auf, um das Problem der Souveränitätsmacht aufzuzeigen. Der Fürst bei Machiavelli muss sich stets in seiner Position beweisen, da er diese entweder durch Erbschaft oder Eroberung erhalten hat und ihm selten eine Akzeptanz als Fürst zugesprochen wurde. Primäres Ziel der Machtausübung, welche mit Hilfe von Gesetzen und Unterwerfung der Untertanen durchgeführt wurde, war es demnach seine Position zu stärken.¹⁵⁰ Danach entwickelt sich ein neues Verständnis von Regierung, die die gesamte Gesellschaft durchzieht und von einer aufsteigenden sowie absteigenden Kontinuität gekennzeichnet ist. Zunächst muss der Mensch sich selbst regieren können (Moral), um in weiterer Folge auch eine Familie führen zu können (Ökonomie). Erst dann wäre ein Individuum fähig einen Staat zu regieren (Politik).¹⁵¹ Man stellte sich die Frage, wie man eine gute Regierung der Ökonomie, wie sie in der Familie vorkommt, in der die familiären Güter und Besitztümer zum gemeinschaftlichen Wohl verwaltet werden, nun auf die Ebene des Staats umlegen könnte. Dies hatte zur Folge, dass jeder Einzelne, die Reichtümer und die Lebensführung aller unter Kontrolle des Staates gestellt wurden.¹⁵²

Foucault zitiert anschließend La Perrières Aussage (1567): „Regierung ist das richtige Verfügen über Dinge, deren man sich annimmt, um sie dem angemessenen Zweck zuzuführen“.¹⁵³ Foucault interpretiert den Begriff des Dings sehr ausführlich und weitet ihn auf den Zusammenhang von Menschen, Dingen, Territorium und Umständen aus, der das Leben einer Gesellschaft umfasst. Demnach werden die Beziehungen der Menschen zu den Dingen regiert und nicht der Raum. Diese Definition und Art der Regierung trifft auf die Möglichkeiten des Sims-Spielers zu. Dem Gamer ist es zwar möglich Räume zu kreieren, jedoch steuert er hauptsächlich das Verhalten der Figuren zu den Dingen. Er lenkt die Handlungen und steuert die Situation, um ein gewünschtes Ergebnis zu fördern und zu erhalten.

Die umfassende Aufgabe des Regenten, für jedes Detail verantwortlich zu sein, führt zu einer komplexen Installation der Überwachung, die es ihm ermöglichen, alle

¹⁵⁰ Vgl. Ebda. S. 45.

¹⁵¹ Vgl. Ebda. S. 47.

¹⁵² Vgl. Ebda. S. 49.

¹⁵³ Ebda. S. 50.

Dinge unter seine Kontrolle zu stellen. Diese Regierung versucht über Dinge zu *verfügen*, also Taktiken einzusetzen und nur im äußersten Fall Gesetze, um eine „Vervollkommnung, Maximierung oder Intensivierung der von der Regierung geleiteten Vorgänge“¹⁵⁴ zu erzielen. Foucault verweist hierbei auf den Zusammenhang von Wissen und Macht. Der Regent benötigt solide Kenntnis über das was er zu regieren hat und über die ihm zur Verfügung stehenden Mittel, um diese bewusst einzusetzen.

In der Umdeutung der Familie sieht Foucault einen weiteren Faktor zur Umsetzung der *Kunst des Regierens*. Die Familie wird als Element der Bevölkerung gedacht, die sich mit ihren Eigenheiten nicht mehr auf das Modell der Familie reduzieren lässt. Die Regierung sieht in ihr jedoch weiterhin ein wichtiges Segment, denn „sobald man bei der Bevölkerung hinsichtlich des Sexualverhaltens, der Demografie, der Kinderzahl oder des Konsums etwas erreichen will, über die Familie vorgehen muss“¹⁵⁵. Während die Familie vom Regierungsmodell zum Instrument der Regierung wird, tritt die Optimierung der Bevölkerung als Ziel der Regierung in den Vordergrund, gleichzeitig dient sie ebenso als Instrument der Regierung. Foucault setzt hier die Entstehung der politischen Ökonomie an, die als Wissenschaft die Verflechtungen und Beziehungen von Bevölkerung, Territorium und Reichtum analysiert und ebenso einen neuen Interventionstypus auf den Ebenen der Bevölkerung und der Ökonomie, bildet.¹⁵⁶

Foucault weist darauf hin, dass mit der Entwicklung der Staatsformen weder die Souveränität noch die Disziplin eliminiert, sondern in anderen Bereichen weiter ausgeübt wurden und neu bestimmten werden mussten. Foucault kommt zu dem Schluss: „In Wirklichkeit hat man ein Dreieck: Souveränität – Disziplin – gouvernementale Führung, dessen Hauptzielscheibe die Bevölkerung ist und dessen wesentliche Mechanismen die Sicherheitsdispositive sind.“¹⁵⁷

Während Foucault in Souveränitätsmacht (feudale Machtmechanismen basierend auf Verboten und Strafen) und Disziplinarmacht (Disziplinierung des Subjektes durch Techniken der Einschließung) unterscheidet, fügt Deleuze noch eine weitere Machttechnik hinzu: die Kontrollgesellschaft, die sich seiner Ansicht nach, nach dem zweiten Weltkrieg geformt hat. Diese Kontrollgesellschaft entwickelte sich aus der

¹⁵⁴ Ebda. S. 54.

¹⁵⁵ Ebda. S. 60.

¹⁵⁶ Vgl. Ebda. S. 62.

¹⁵⁷ Ebda. S. 64.

Krise der Disziplinarmacht, welche eine Umorientierung der volkswirtschaftlichen Ziele forderte und Privatisierungen zu Folge hatte. Die Idee hinter der Veränderung führte zu neuen Formen der Kontrolle (z.B. Handysignale, Überwachungskameras an öffentlichen Plätzen etc.), die eine flexiblere, mobilere und vor allem permanente Anwendung der Macht ermöglichen.¹⁵⁸

In *Räume der Regierung*¹⁵⁹ verweist Thomas Lemke ebenso auf die Kritik, welche mit jeder Form von Regierung einhergeht und liefert als Beispiel die Kapitalismuskritik des 19. Jahrhunderts, welche sich aus Sozialkritik und künstlerische Kritik zusammensetzt. Nach 1968 wurden Aspekte dieser Kritik aufgegriffen und „zu einer Flexibilisierung und Deregulierung des kapitalistischen Regimes eingesetzt“.¹⁶⁰ Unternehmen reagierten auf die Kritik und nahmen Veränderungen in ihren Strategien vor, welche den Arbeitern mehr Möglichkeiten der Selbstverwirklichung und Autonomie einräumten. „An die Stelle der Fremd- trat die Selbstkontrolle, und traditionelle Autoritätskonzepte wichen partizipativen Managementtechniken, die den „humanen Faktor“ als betriebswirtschaftliche Ressource erschlossen“.¹⁶¹

Aufgrund der Miteinbeziehung des Spielers kann ein Gefühl von Kontrolle entstehen, welches zu einem positiven Rezeptionserlebnis führt. Folglich kann behauptet werden, dass virtuelles Handeln reale Emotionen hervorruft.¹⁶²

Im Bezug auf das Screendesign der Sims spricht Ramón Reichert von einer Zusammensetzung der Kernaspekte des *Social Monitoring*:

„Soziale Kontrolle, verstanden als Monitoring, umfasst eine Vielzahl von Wissenstechniken, die Sicherheits-, Risiko-, Fürsorge- und Überwachungsdiskurse zum Mapping der Lebensführungsdiskurse miteinander verbindet. Die als statistische ‚Tatsachen,‘ und ‚Gegebenheiten,‘ behaupteten sozialen Bedürfnisse und deren ‚notwendige,‘ Befriedigungen repräsentieren die Toolbars durchgehend als statistische Regulative, die eine lückenlose Steuerung sämtlicher Lebensäußerungen suggerieren. Zusätzlich stehen Visualisierungstechniken wie das *Cognitive Mapping* zur Verfügung, das die

¹⁵⁸ Vgl. Deleuze, Gilles, *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993; (Orig. *Pourparlers. 1972-1990*, Les Éditions de Minuit: 1990), S. 254-262.

¹⁵⁹ Lemke, Thomas, „Räume der Regierung: Kunst und Kritik der Menschenführung“, *Foucault und die Künste*, Hg. Peter Gente, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004, S. 162-180.

¹⁶⁰ Ebda.

¹⁶¹ Ebda.

¹⁶² Vgl. Eichner, Susanne, „Die Sims: sozialverträglich und beziehungsorientiert?“, S.61.

einzelnen Daten über die Sims-Charaktere in einer übersichtlichen Totalität anbietet.“¹⁶³

Die soziale Kontrolle erfolgt mit Hilfe statistischer Mittel. Aufgrund der Darstellung der Bedürfnisse in Form von Balken und die Protokollierung der einzelnen Lebensbereiche, wird dem Spieler eine lückenlose Steuerung seines Avatars suggeriert, jedoch wird dadurch auch sein eigenes Spielverhalten beeinflusst.

Dieses Gefühl der lückenlosen Steuerung und Überwachung erinnert an das Panoptikum von Foucault. Die Disziplinarmacht bedient sich Techniken der Einschließung, deren perfekte Utopie das Panoptikum darstellt. Dabei handelt es sich um eine Strafanstalt, in der eine lückenlose Beobachtung und Überwachung möglich ist, von deren Anwesenheit die Straftäter wissen.

"Die Überwachung stützt sich auf ein lückenloses Registrierungssystem. [...] Dieser geschlossene, parzellierte, lückenlos überwachte Raum, innerhalb dessen [...] die geringsten Bewegungen kontrolliert und sämtliche Ereignisse registriert werden, [...] – dies ist das kompakte Modell einer Disziplinierungsanlage. [...] Die panoptische Raumanlage schafft Raumeinheiten, die es ermöglichen, ohne Unterlass zu sehen und zugleich zu erkennen. [...] Das volle Licht und der Blick des Aufsehers erfassen besser als das Dunkel, das auch schützte. Die Sichtbarkeit ist eine Falle."¹⁶⁴

Die Folge dieser Art von Kontrolle ist die Entstehung einer Selbstüberwachung und der Fremd- entwickelt sich zum Selbstzwang.

Man könnte nun behaupten, aufgrund der Beobachterposition des Spielers stellen DIE SIMS eine Art spielerisches, virtuelles Panoptikum dar. Die Figuren befinden sich ebenfalls in einem abgeschlossenen Raum, der unter permanenter Überwachung steht, die Avatare entwickeln jedoch keine Selbstüberwachung aufgrund der Situation. Lässt der Spieler den freien Willen der Spielfigur zu, so handelt diese zwar selbstständig, verändert ihr Verhalten allerdings nicht aufgrund des Wissens beobachtet zu werden, sondern handeln ihren Bedürfnissen entsprechend. Es wird demnach auf panoptische Verhältnisse Bezug genommen, da die Programmierung des Spiels keine gänzliche Realisierung ermöglicht.

¹⁶³ Vgl. Reichert, Ramón, „Digitale Pathosformeln. Machinimas der Rollenspielsimulation „The Sims““, *Nach dem Film* 11, <http://www.nachdemfilm.de/content/digitale-pathosformeln>, 04.02.2013; (2010).

¹⁶⁴ Foucault, Michel, *Überwachen und Strafen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1981, S. 257.

6.4.6 Fähigkeiten

Jeder Avatar hat die Möglichkeit mit Hilfe bestimmter Möbelstücke spezielle Fähigkeiten zu erlernen. Diese sind vor allem für den beruflichen Werdegang von Bedeutung, denn nur mit einer gewissen Anzahl an Punkten ist eine Beförderung möglich. Darüber hinaus wird mit der Steigerung des Levels das Erlernte im Alltag schneller und effektiver umgesetzt. Beispielsweise ein Sim mit erhöhter Kochfähigkeit lässt sein Essen weniger oft anbrennen oder die Wahrscheinlichkeit von Stromschlägen bei geübter Reparaturfähigkeit wird gemindert. Fähigkeiten zu trainieren ist sehr zeitaufwendig und verlangt vom Spieler viel Geduld und gute zeitliche Organisation des Simtags.

Von dem Gamer werden demnach rationales Denken und Handeln sowie eine gewisse Planungsfähigkeit verlangt, um zu einem positiven Ergebnis zu gelangen. Planen kann nach Eberhard Volk als Form „zielgerichtetes Handeln in einem Handlungssystem verstanden werden, als geistiger Akt, der jedem rationalen Handeln vorausgeht“ und Informationen aus der Umwelt benötigt, um auf deren Basis Entscheidungen treffen zu können.¹⁶⁵ Für den Spieler bedeutet eine gute Planung erfolgreiches Wirtschaften, das notwendig ist, um das Leben seines Avatars aufrecht zu erhalten.

Die Koordination von Planung, Kontrolle und Informationsversorgung ist Aufgabe des sogenannten Controlling, in dessen Mittelpunkt die wirtschaftliche und Ergebniszielorientierung steht.¹⁶⁶ Der Begriff Controlling darf dabei nicht mit Kontrolle gleichgesetzt werden. Sinngemäß könnte man es als Unternehmungssteuerung übersetzen, welche eine zentrale Managementaufgabe ist. Der Controller stellt einen Teil der Geschäftsführung dar, welcher durch seine Unterstützung versucht, die Organisation zu verbessern und die Schnittmenge der Aufgaben von Manager und Controller wird als Controlling bezeichnet.¹⁶⁷ In der Person des Sims-Spielers treffen jedoch beide Positionen aufeinander. Er muss die Arbeiten des Controllers übernehmen (z.B. Rechnungswesen, Kostenplanung, Analysen etc.), um die Informationen zu erhalten, aufgrund derer er seine Handlungen und Ziele planen kann.

¹⁶⁵ Volk, Eberhard, *Rationalität und Herrschaft*, Berlin: Duncker & Humbolt 1970, S. 21.

¹⁶⁶ Vgl. Horváth, Péter, *Controlling*, München: Vahlen 2012, S. 67.

¹⁶⁷ Vgl. Ebda S. 17.

Zusammenfassend sei festgehalten, dass Kontroll- und Machtmechanismen bereits im Spiel eingeschrieben sind und implizit Druck auf den Spieler ausüben, wodurch sein Spielverhalten gesteuert wird.

Es ist jedoch unmöglich dieser Kontrolle zu entgehen, weil die vermeintlich freie Dekonstruktion von Regeln bereits im Programmcode einberechnet und möglich gemacht wurde. Doch auf Ebene der operationalen Regeln kann sich der Spieler entscheiden, wie er diese Regeln handhaben möchte und so zumindest ein Gefühl des Widersetzens erzeugen.

Das Gefühl des Regierens und der Machthandhabung wird zu einem wesentlichen Teil durch das Graphical User Interface verstärkt, welches in folgendem Unterkapitel näher betrachtet wird.

6.5 Graphical User Interface¹⁶⁸

Das Interface ist ein weiterer wichtiger Bestandteil, der sowohl Einfluss auf den Spieler ausübt als auch das Regieren über den Simhaushalt ermöglicht. Als kartografisch lässt sich das Screendesign in *DIE SIMS 3* kaum beschreiben, dennoch kann aufgrund der verschiedenen Kameraansichten teilweise der Eindruck einer Kartenansicht erzeugt werden. So ermöglicht die Vogelperspektive oder die Sicht auf die gesamte Nachbarschaft einen Überblick über das Territorium und fungiert somit als eine Art Karte.

Historisch betrachtet war die Karte nicht nur ein Erkenntnisinstrument, sondern wurde vor allem als Wettbewerbsvorteil eingesetzt, wenn es um Ökonomie und Macht ging. Dabei wurde einerseits der geografische Raum abgebildet andererseits ebenso Wege und Routen, also eine menschliche Praxis in einem bestimmten Gebiet.¹⁶⁹ Mit anderen Worten „ist die Karte also ein Tool zur Lokalisierung und Visualisierung von Beziehungen und Hypothesen und nicht nur allein zur räumlichen Topografie“¹⁷⁰.

Ferner erscheint es sinnvoll den Begriff des Mapping näher zu betrachten. Während die sich kulturwissenschaftliche Sichtweise auf die Kartographie bezieht,

¹⁶⁸ Vgl. Reichert, „Government-Games und Gouvernmentainment. Das Globalstrategiespiel *CIVILIZATION* von Sid Meier“, S. 198-202.

¹⁶⁹ Vgl. Friedling, Rudolf, „Mapping und Text. Editorial“, *Medienkunstnetz*, Mapping und Text, Ein Projekt in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM), http://www.medienkunstnetz.de/themen/mapping_und_text/editorial/1/, 21.2.2013.

¹⁷⁰ Friedling, Rudolf, „Das Archiv, die Medien die Karte und der Text“, *Medienkunstnetz*, Mapping und Text, Ein Projekt in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM), http://www.medienkunstnetz.de/themen/mapping_und_text/archiv_karte/1/, 21.2.2013.

meint die technologische und mathematische Verwendung des Begriffs „einen Inhalt auf einen anderen abbilden“. „Mapping ist die Erzeugung visueller Metaphern für die Darstellung von Information, ein Werkzeug zur Reduzierung von Datenkomplexität, was im digitalen Zeitalter bedeutet, das Alphanumerische auf das Visuelle zu mappen.“¹⁷¹ Mit Hilfe von Symbolen und der Einhaltung geometrischer Gesetze wird es möglich, einen realen Raum abstrakt abzubilden beziehungsweise komplexe Informationen über ein Gebiet vereinfacht und auf einen Blick darzustellen. Das Mappen und die Karte folgten seit ihrer Entstehung dem „Drang zum Überblicken, Überwachen und zur Datenkontrolle“.¹⁷² Diesem Zweck dient auch die kartenähnliche Sicht bei DIE SIMS 3.



Abb. 9 Kameraeinstellung Vogelperspektive

¹⁷¹ Ernst, Wolfgang, „Jenseits des Archivs: Bit Mapping“, *Medienkunstnetz*, Mapping und Text, Ein Projekt in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM), http://www.medienkunstnetz.de/themen/mapping_und_text/jenseits-des-archivs/1/, 21.2.2013.

¹⁷² Ebda.



Abb. 10 Blick auf die gesamte Nachbarschaft mit eingeblendeten Informationssymbolen

Unterschiedliche Symbole dienen der weiteren Übersicht, liefern Informationen über das jeweilige Gebiet und klassifizieren die Gemeinschaftsgrundstücke nach ihren Aktionsmöglichkeiten. Dabei rekurren die Zeichen auf kulturelle und persönliche Wahrnehmungsmuster und so werden Messer und Gabel mit einem Restaurant verbunden oder ein Buch als Symbol für eine Bibliothek gelesen.

Die Menüleiste enthält Fakten über den jeweiligen Sim und präsentiert diese erneut mittels universell lesbarer Symbole. Teile des Lebens (Simologie, Beziehungen, Karriere, Fähigkeiten, Inventar, Gelegenheiten, Zufriedenheit und Bedürfnisse) werden dabei in unterschiedliche Kategorien gegliedert, die wiederum teilweise in eine hierarchische Ordnung gebracht wurden. So erscheint es selbstverständlich, dass die Beziehungen zwischen den Sims als Ranglisten präsentiert werden, da so eine rasche Aufnahme der Informationen gewährleistet wird. Aspekte des Lebens werden also ikonografisch dargestellt und gleichzeitig steuerbar und überwachbar gemacht.

Das Interface basiert auf einem einheitlichen Gebrauch von Zeichensystemen, die einerseits der Wissenspräsentation von Fakten und Informationen und andererseits der Beeinflussung des Spielerlebnisses dienen, denn mit Hilfe von ikonografischen und

einfachen Designs kann eine Verkürzung der Reaktionszeiten herbeigeführt werden und folglich den Spielfluss steigern.

Ein weiterer Teil des Interface ist der von Zeit zu Zeit in Erscheinung tretende Berater. Dieser gibt Empfehlungen zum Spielverhalten und verkörpert ein auktoriales Wissen, das dem Spieler eventuell noch unbekannt ist. Damit agiert der Advisor einerseits als Regierungsinstrument, welches versucht das Spiel des Gamers in eine gewisse Richtung zu lenken andererseits liefert er Tipps zur Regulierung und Steuerung des Simalltags. Die Beratung erfolgt dabei entweder während eines Ladevorgangs und dient, da der Spieler dem nicht entgehen kann, sowohl zu Unterhaltungs- als auch zu Beeinflussungszwecken, oder während des Spiels als eingeblendete Informationsfenster.

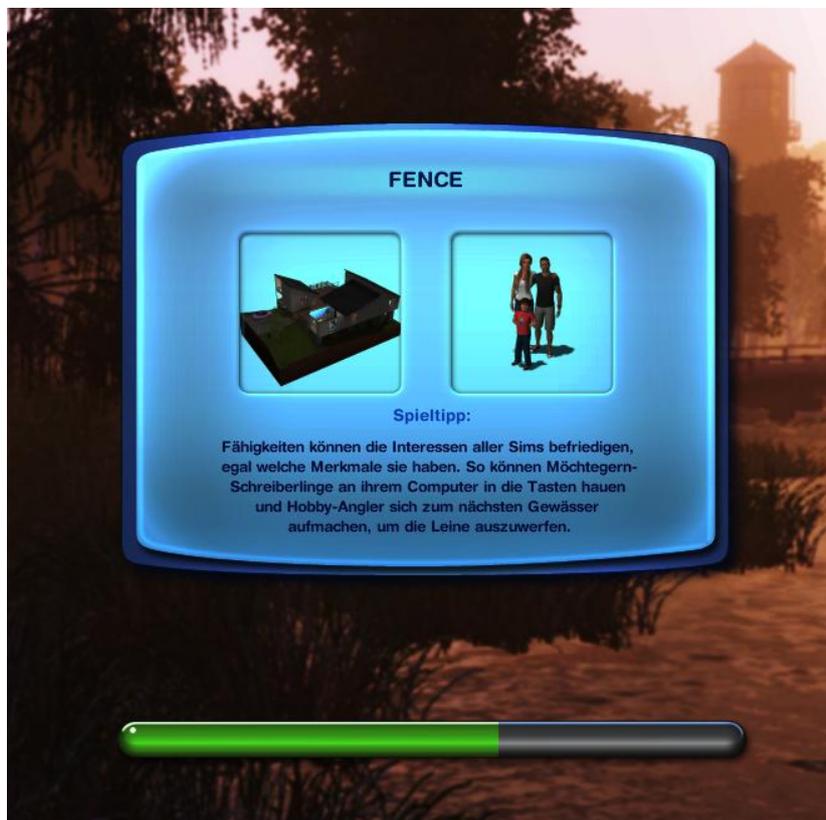


Abb. 11 Ladefenster inklusive Spieltipp

7. Gestaltung und Konsumierung sozialen Lebens

In DIE SIMS 3 ist die Gleichzeitigkeit von Konsum und Produktion von sozialem Leben gegeben. Doch um diese These zu bestätigen benötigt es zunächst eine Differenzierung des Begriffs sozialen Lebens. Kann man bei einem Computerspiel überhaupt von sozialem Leben sprechen oder bezieht sich dieser Terminus ausschließlich auf die reale Verbindung zwischen mehreren Menschen? Zwischen diesen beiden Möglichkeiten liegt zusätzlich die Variante der virtuellen Interaktion und folglich die mögliche Konsumierung von sozialem Leben über das Internet beziehungsweise, wie im Beispiel der vorliegenden Arbeit, über DIE SIMS 3 und speziell auch über DIE SIMS Facebook-Version THE SIMS SOCIAL. Streng genommen kommuniziert der Spieler mit einem Computer im Sinne von einer Software, welche auf seine Eingabe reagiert. Es findet jedoch kein Austausch mit einer anderen Person statt. Doch aufgrund der Immersion und der Einbindung des Spielers in das virtuelle Leben des Avatars, entsteht für ihn der Eindruck, er würde mit den Figuren kommunizieren, an einem sozialen Leben teilhaben und dieses sogar selbst produzieren. Ungleich verhält es sich bei THE SIMS SOCIAL. Hier findet eine Kommunikation zwischen mehreren Spielern statt und das Spiel fungiert lediglich als Vermittler und gemeinsames Medium.

Ausgehend von der Idee, dass es sich bei DIE SIMS um ein simuliertes soziales Leben handelt, wird behauptet, die Produktion von diesem findet durch die Steuerung des Spielers selbst statt. Er startet eine Interaktion und kann diese entweder von beiden Seiten (wenn alle teilnehmenden Avatare zu einem Haushalt gehören) oder einseitig kontrollieren. Es liegt also in der Hand des Gamers, wie sich soziale Beziehungen entwickeln und somit produziert er das soziale Leben seines Avatars.

Im nächsten Moment wird der Produzent zum Rezipienten, da er sofort eine Reaktion beziehungsweise ein Ergebnis seiner Eingabe zu sehen bekommt. Der Gamer konsumiert demnach das stattfindende soziale Leben seiner Spielfigur. Dabei ist dies kein ungewöhnliches Verhalten für ihn, denn durch die Verschränkung von narrativen und dramaturgischen Fernsehkonventionen, welche durch Formate wie Big Brother und ähnlichen bekannt sind, mit der apparativen Logik der Videoüberwachung, entsteht eine Naturalisierung von Überwachung als legitime soziale Interaktion¹⁷³. Daraus resultiert

¹⁷³ Vgl. Holert, *Regieren im Bildraum*, S. 257.

vermutlich, dass der Gamer seine Begeisterung für die Beobachtung als natürlich ansieht, da diese Kontrollkonventionen über mehrere Medien und Formate kommuniziert werden.

Aufgrund der zeitgleichen Eingabe und Ausgabe einer gesellschaftlichen Interaktion, kann von der Gleichzeitigkeit von Produktion und Konsum von sozialem Leben gesprochen werden.

Neben dem Konsum von sozialem Leben thematisieren DIE SIMS 3 ebenso einen materiellen Konsum, welcher die fiktive Gesellschaft sowie die Spielweise des Gamers signifikant beeinflusst.

7.1 Konsumgesellschaft

Neben dem Konsum von sozialem Leben, muss an dieser Stelle ebenso auf die Thematisierung einer spätkapitalistischen Konsumgesellschaft, die bei DIE SIMS offensichtlich erscheint, hingewiesen werden.

Ein wesentliches Spielelement stellt das Haushaltsgeld dar. Je mehr Kapital vorhanden ist, desto höher ist die Qualität des Mobiliars und folglich der Stand in der Gesellschaft. Dies wird über den „Star-Level“ angezeigt, der entsprechend dem Einkommen und des Inventars variiert. So kann auch in der Sim-Welt eine Zweiklassengesellschaft entstehen, die der Spieler selbst kontrollieren und verändern kann. Mit dem Besitz von Luxusgütern wie beispielweise einem sportlichen Cabrio, erhöht sich das Ansehen in der Nachbarschaft, was wiederum zur Veränderung des Verhaltens der Sims führt. Hat ein Sim einen bestimmten Star-Level erreicht, spricht er nicht mehr mit jedem Nachbar, sondern selektiert zwischen ärmeren und reicheren. Ferner benötigt es eine längere Zeitspanne, wenn man eine Beziehung zwischen einem Star und einem mittelständigen Haushalt aufbauen möchte. Es sei jedoch angemerkt, dass die Entstehung von Slums oder Ghettos in der Sim-Welt nicht möglich ist. Der Spieler hat lediglich die Möglichkeit, durch die Regulierung des finanziellen Haushaltes die direkte häusliche Umgebung des Avatars ärmlich zu designen. Die Sim-Welt bleibt jedoch schön und makellos.

Konsum bedeutet für die Avatare gleichzeitig Lebensqualität und bessere Erfüllung ihrer Bedürfnisse und das wiederum resultiert in einem Zeitgewinn für den Spieler. Folglich stellt der Erwerb von Gütern gleichzeitig den Kauf von Zeit dar, wodurch wiederum das Spielverhalten beeinflusst wird.

Der Stellenwert eines prächtigen und reich möblierten Grundstücks bezieht sich jedoch nicht ausschließlich auf die Spielsituation, sondern wird darüber hinaus im Austausch mit der Online-Community immer wichtiger. Spieler bieten ihre selbst kreierten Villen und Schlösser in einschlägigen Foren zum Tausch an und um möglichst viele Downloads und positive Kommentare zu erhalten, legen sie ihr Hauptaugenmerk auf die Qualität ihres Anwesens.

Aufgrund von Cheats sind diese Traumhäuser im Spiel leicht erschwinglich, so ist es möglich auch ohne Arbeit und Anstrengung die Spitze der Sims-Gesellschaft zu erreichen.

Frasca verweist in seinem Text *The Sims: Grandmothers are cooler than trolls*¹⁷⁴ auf die Diskussion über die im Spiel präsentierte Verbrauchergesellschaft und zeigt zwei mögliche Betrachtungsweisen auf: DIE SIMS als Parodie und folglich als Kritik an der Konsumgesellschaft oder die Darstellung einer Konsumideologie.

Frasca sieht jedoch selbst keine Parodie in DIE SIMS, sondern verweist auf den Charakter der Simulation, auch das Verhalten und nicht nur Mimik und Gestik, wie es beim Film der Fall ist, zu reproduzieren und damit den Spieler zu konsumgeleitenden Aktionen zu führen.

„While traditional representation just mimics characteristics of a referent, simulation also models its behaviors. A movie that makes fun of consumerism just depicts events that are watched by its audience, but a simulation make the players perform those actions and I think this is not quite the same.“¹⁷⁵

Im Gegensatz dazu könnte man jedoch behaupten, dass die Sims aufgrund ihrer comicartigen Darstellung und ihren Bezug auf das amerikanische Vorstadtleben, auch als Parodie einer Konsumgesellschaft gelesen werden können.¹⁷⁶ Auch Janet Murray sieht das Game als eine Kombination aus der Thematisierung von *consumerism* und *suburban life*. Darüber hinaus verweist sie auf die spezifischen Moralvorstellungen der Sims: eine gute Ausbildung bedeutet Erfolg im Beruf und ein größeres Haus führt zu mehr Freunden.¹⁷⁷

¹⁷⁴ Frasca, Gonzalo, „The Sims: Grandmothers are cooler than trolls“, *Game Studies* 1/1, <http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>, 4.2.2013; (2001).

¹⁷⁵ Ebda.

¹⁷⁶ Vgl. Ebda.

¹⁷⁷ Vgl. Murray, Janet, „From Game Story to Cyber-Drama“, *Electronic Book Review*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic>, 4.2.2013; (1.5.2004).

Im Endeffekt basiert die Spielfreude auf dem Wohlstand der Avatare, denn das Spiel ist so gestaltet, dass es wesentlich mehr Spaß macht, wenn man sich gewisse Objekte leisten kann. Dieser Spaß, mit Geld jedes Objekt besitzen zu können, erfährt in der Facebook-Version der Sims eine Einschränkung, insofern der Spieler auf die Kooperation von anderen angewiesen ist.

7.2 THE SIMS SOCIAL



Abb. 12 Ladefenster von THE SIMS SOCIAL

THE SIMS SOCIAL ist die seit 2011 online spielbare Version der Sims auf der Social Network Seite Facebook. Das Spielprinzip ähnelt der originalen Spielversion, weist jedoch signifikante Unterschiede auf. Der Spieler bekommt ein Grundstück zur Verfügung gestellt, auf welchem er sein Haus bauen und die Bedürfnisse seines Avatars befriedigen kann. Die Differenz besteht hauptsächlich darin, über soziale Kontakte sein Level zu steigern und nicht das Leben des Avatars durchzuspielen. Bis zu einem gewissen Grad lässt sich das Spiel alleine spielen, doch in Folge benötigt man die Hilfe der Freunde um bestimmte Möbelstücke kaufen zu können, sein Haus auszubauen oder Aufgaben zu lösen. Das Grundprinzip basiert also auf einem Geben und Nehmen unter den Mitspielenden, wodurch automatisch ein virtuelles soziales Leben stattfindet und konsumiert wird. Eine gute Beziehung zu seinen Freunden bringt ebenso einige Vorteile

mit sich. Die Aufrechterhaltung der Freundschaft wird durch zusätzliche Geldgeschenke motiviert und neue Interaktionen werden mit weiterer Steigerung freigeschaltet. So können auch Beziehungen und Ehen, jedoch nur mit Einwilligung des Mitspielers, eingegangen werden.

Das virtuelle Leben gilt es nun auch finanziell aufrecht zu erhalten. Dabei hat der Gamer die Möglichkeit mit seinem Avatar Aufgaben zu lösen oder seinen Lebensunterhalt bei der Arbeit zu verdienen. Mit Verbesserung des eigenen Inventars, steigt gleichzeitig der Hauswert, der einen Vergleich zu anderen Spielern ermöglicht, da er von jedem Mitspieler eingesehen werden kann. Darüber hinaus kann man seine Figur auch mit realem Geld unterstützen, welches dann in Sim-Cash umgewandelt wird. So findet eine weitere Verbindung zum „Außen“ statt, die wiederum das Gefühl von echtem Leben in der Simulation verstärkt.

Wie der Name dieser Version bereits andeutet, geht es aber vor allem um die sozialen Kontakte, die Interaktionen und das Leben. Auch der Slogan, welcher während des Ladefensters zu sehen ist, bezieht sich auf diese Thematik: „Bau,, ein Zuhause. Bau,, Beziehungen auf. Bau,, dir ein Leben auf.“ Das Spiel übt jedoch konstant Druck auf seine Spieler aus, die sich in einer permanenten Wettbewerbssituation befinden. Im Vordergrund stehen weder das Leben des Sim, noch der Spaß am Spielen oder die Freude am Geschichtenerzählen. Im Fokus der Spielenden befindet sich stets das Bedürfnis in der Rangliste zu steigen und sich selbst auf eine gewisse Weise zu präsentieren, sei es über den Hauswert, die Größe der Grundstücke, die Anzahl an Freunden oder die optische Gestaltung seines Avatars.

Der Spieler hat die Möglichkeit, seinen Avatar mit bestimmten Fähigkeiten und Merkmalen auszustatten, die er stetig verbessern kann, um entweder mehr Geld zu verdienen, Aufgaben schneller erledigen zu können oder Objekte freizuschalten. Doch auch wenn die freigespielten Objekte gekauft werden können, wird meist noch zusätzlich die Hilfe der Freunde benötigt, um sie auch fertigzustellen. Folglich wird die Kontrolle über den Gamer, welche vom Spiel ausgeht, nie aufgehoben und ein wirklich freies Spiel ist nicht möglich.

8. Sims-Machinima als Sprachrohr des aktiven Spielers

Dieses Kapitel soll der näheren Analyse filmischer Erzählweisen auf Basis von DIE SIMS 3 dienen und mediale Übergänge aufzeigen.

8.1 Machinima

Wie bereits in dieser Arbeit erwähnt (Kap. 5.2), bietet das Spiel mit Hilfe eines immanenten Kameratools die Möglichkeit, das Sims-Gaming zu modifizieren und Geschichten festzuhalten. Diese Bild- und Videoaufzeichnungen können als eigene Formen des Spielens angesehen werden, eröffnen einen Raum zur Individualisierung und Personalisierung und sind eine spezifische Art des Storytellings.

Bei Machinima handelt es sich um Animationsfilme, die in Echtzeit im Computerspiel aufgezeichnet werden und anschließend mit speziellen Programmen geschnitten und zusammengesetzt werden (siehe auch Kap. 3.8). Die hohe Anzahl an Sims-Machinima, welche auf der Internet Plattform YouTube zugänglich gemacht werden, lässt sich mit großer Wahrscheinlichkeit auf die fehlenden oder sehr geringen Produktionskosten und den niedrigen technischen Aufwand, sowie der Freude an der kreativen Ausübung, zurückführen. Aber auch das Heraustreten aus dem passiven Konsumentenstatus hin zum aktiven Gestalter, übt einen gewissen Reiz aus.

Sims-Machinima haben ihren Ursprung im Familienalbum, welches von den Entwicklern als Sammlung bestimmter Momente für den Spieler gedacht war. Die Fankultur nutzte es jedoch rasch als Werkzeug für Graphic Novels und entwickelte sowohl simple als auch komplexe Geschichten mit verschiedenen Themengebieten. Mit Hilfe von gif-Animationen wurden aus den Graphic Novels erste Kurzfilme und im Laufe der technischen Entwicklung des Spiels und der Grafik werden diese immer weiter verbessert.¹⁷⁸

Die Inhalte der Filme entfernen sich dabei von denen des Spiels und rekurrieren auf die Alltagsinteressen und Probleme der Produzenten. Diese Form des Eigenkommentars reicht von der Reinszenierung von TV-Serien bis zur Nachahmung von Musikclips oder der Darstellung und Selbstreflexion der eigenen Lebenssituation. Der Prozess des Spielens wird dabei hinter den Aspekt des Erzählens gestellt und

¹⁷⁸ Vgl. Wehn, Karin, „Machinima - Was Ego-Shooter und Puppentheater gemeinsam haben. Die Umkehrung des Dispositivs Computerspiel: Teils I“, *Telepolis*, <http://www.heise.de/tp/artikel/17/17818/1.html>, 4.2.2013; (13.7.2004).

verschwindet teilweise gänzlich.¹⁷⁹ Anhand der folgenden Beispiele sollen die spezifischen Charakteristika von Sims-Machinima näher erläutert werden.

8.1.1 Die Sims 3 - Sex and the City Parodie¹⁸⁰

Dieses Video stellt einen fiktiven Trailer einer Weiterführung der Filmreihe „Sex And The City“ dar und kann als Parodie gelesen werden. Die Geschichte besteht aus parodistischen Elementen, welche einerseits sowohl auf die Serie „Sex And The City“ verweisen, andererseits, bezogen auf die vielfachen Fortsetzungsfilm, ebenso auf Hollywood im Allgemeinen. Mit Hilfe von Textinserts werden Informationen über den Inhalt und die Protagonisten der Story vermittelt, während die Sprache der Sims aus der Tonebene nicht gelöscht und zusätzlich eine Musikuntermalung eingeführt wurde. Als Vorlagen zur Gestaltung der Avatare dienten die Schauspielerinnen der Serie, wobei eine möglichst realistische Nachbildung angestrebt wurde. Neben der Anwendung von Bewegung und Mimik der Sims, wird ebenso die Generationsfunktion des Spiels genutzt, um einen weiteren humoristischen Effekt hinzuzufügen.

Viele Sims-Machinima enthalten parodistische Elemente, die sich hauptsächlich durch ihre Bezugnahme auf vorhandene Werke und bestehende Genre anderer Medien auszeichnen. Unter einer Parodie versteht man eine verzerrte oder übertriebene Nachahmung eines Werkes, eines Stil oder einer Gattung.¹⁸¹

Parodien versuchen über bestimmte Zeichen (Mimik, Gestik, Charakteristika des parodierten Themas) Schwächen und Unzulänglichkeiten aufzuzeigen. Aufgrund der begrenzten Länge eines Kurzfilms eignen sich keine epischen Erzählungen, weshalb zu prägnanten Zeichen und Symbolen zurück gegriffen wird, die sofort gelesen werden können.¹⁸²

„Viele Kurzfilme [allg.] bauen entweder auf stark schematisierten Gattungswissen über TV-Genres oder auf aktuell in den Medien be- und verhandelten Themen (Politik, Industrie, Musik und Film) auf und die daher noch im Kurzzeitgedächtnis der User präsent sind.“¹⁸³

¹⁷⁹ Vgl. Reichert, Ramón, „Digitale Pathosformeln. Machinimas der Rollenspielsimulation ‚The Sims,‘“, *Nach dem Film* 11, <http://www.nachdemfilm.de/content/digitale-pathosformeln>, 4.2.2013; (2010).

¹⁸⁰ ElectronicArtsDE <http://www.youtube.com/watch?v=8znpp0wyXBE>, Zugriff am 07.02.2013.

¹⁸¹ Vgl. Wehn, Karin. „Kurzfilm im Internet. Eine Einführung von Dr. Karin Wehn“, Unveröffentlichtes Manuskript, Universität Leipzig 2003, S. 14. Abrufbar unter <http://www.animationproject.org/theory/kurzfilm/index.htm>, letzter Zugriff am 10.3.2013.

¹⁸² Vgl. Ebda.

¹⁸³ Ebda.

Daraus lässt sich schließen, dass speziell Themen, die entweder aktuell, im kulturellen Repertoire verankert oder gesellschaftlich zeitlos sind, sich auch für die Umsetzung von Sims-Machinimas eignen, da diese ein bestimmtes Wissen und damit verbundene Assoziationen vom Zuseher erwarten und hervorrufen wollen.

Bei diesem Beispiel zeigt sich eine übertriebene Darstellung der bekanntesten Eigenschaften der Charaktere, wie beispielweise Charlottes Wunsch nach einer eigenen Familie und Kindern oder Samanthas ausgeprägtes Sexualleben. Der Witz entsteht dabei aufgrund der hohen Anzahl der Kinder in Charlottes Wohnzimmer und am Beispiel von Samantha durch eine schnelle Montage verschiedenster Männer und ihren anschließenden verwirrten Gesichtsausdruck, welcher auf den Textinsert rekurriert.

8.1.2 Die Sunset Valley WG Folge 9: Ausflug mit Hindernissen¹⁸⁴

Bei diesem Beispiel handelt es sich um eine Seifenoper, deren Inhalte wie Liebe, Intrigen, Streit, Familie und Freunde an ähnliche Formate der Fernsehkultur erinnern, aber ebenso als Themen des Alltags bekannt sind.

Die Gestaltung bedient sich der Bildsprache und der Dramaturgie von TV-Soaps. So beginnt jede Folge mit dem Serienvorspann, wird mit einer Folgennummer versehen und folgt dem Prinzip der Fortsetzung. Jede Folge konzentriert sich auf einen bestimmten Konflikt, in diesem Fall auf den gemeinsamen Ausflug, und endet mit einer Lösung oder einem Cliffhanger, welcher zwei Folgen miteinander verbindet. Darüber hinaus existiert meist ein Hauptplot, der sich entweder über die gesamte Staffel oder über die gesamte Serie erstreckt. In der zweiten Staffel der *Sunset Valley WG* bezieht sich dieser auf die schwarz gekleideten, mysteriösen Personen, deren Vorhaben in jeder Folge ein wenig mehr angedeutet wird und mit der hier genannten Folge eingeführt wird, indem am Ende zum ersten Mal diese Figuren gezeigt werden.

Die Erzählzeit einer Folge beträgt meist zwischen fünf und acht Minuten, wobei die erzählte Zeit von Folge zu Folge variiert und sowohl von einer Stunde, einem Tag als auch einem Monat berichten kann. Im genannten Beispiel kann man von einer Zeitraffung sprechen, da die Erzählzeit kürzer als die erzählte Zeit ist, welche einen gesamten Tag im Leben der WG abbildet.

¹⁸⁴ ElectronicArtsDE <http://www.youtube.com/watch?v=eKmWrnH6WH0&feature=relmfu>, Zugriff am 07.02.2013.

In dieser Serie wird die spielimmanente Sprache beibehalten und weder mit Untertiteln noch mit einer Synchronisation versehen. Folglich muss die Geschichte und die Handlungen der Figuren vom Zuseher entziffert und interpretiert werden. Die eingespielte Musik wurde ebenfalls aus dem Spiel exportiert und sorgt für spannende als auch witzige Momente.

Obwohl es mehrere Machinima dieser Art gibt, ist „Die Sunset Valley WG“ aufgrund ihrer Bewerbung auf der offiziellen Sims 3 Homepage eine der bekanntesten Community-Soaps und erstreckt sich bereits über zwei Staffeln.

Neben den Charakteristiken der Seifenoper weist diese Serie und ähnliche Videos ebenso Eigenschaften der Sitcom auf. Ein wichtiges Grundmodell ist hierbei die Grenzüberschreitung und die Harmlosigkeit dieses Übertritts. Normen und Regeln des menschlichen Lebens werden von den Protagonisten gebrochen, doch am Ende steht eine positive Auflösung des Konflikts und die Ausgangsposition ist wieder hergestellt.¹⁸⁵

Die Komik entsteht durch das Zusammenwirken kontrastierender Figuren, welche durch einen realistischen Grund, wie die Wohn- oder Berufssituation, aneinander gebunden sind und miteinander agieren. Die Figuren sind meist Stereotype, die durch eine übertriebene Darstellung gekennzeichnet sind und den Spiegel der menschlichen Stärken, aber vor allem der Schwächen, repräsentieren.¹⁸⁶ Witzige Elemente sind jedoch kulturell und historisch variabel, dennoch gibt es einen übergreifenden Komikbestand, der vorwiegend in physischen Aktionen zu erkennen ist, da hierbei keine Sprachdifferenzen bestehen.¹⁸⁷

8.1.3 The Sims3: Anorexic¹⁸⁸

In diesem Kurzfilm wird die Geschichte eines Mädchens erzählt, welches an Magersucht erkrankt ist. Zu sehen ist der Alltag des Mädchens, ihr Krankheitsverlauf und es wird viel Wert auf die emotionale Situation gelegt. Mittels Klaviermusik wird eine beklemmende Stimmung ausgelöst, welche durch die einheitlich blasse Farb- und Lichtgestaltung unterstützt wird.

¹⁸⁵ Vgl. Eick, Dennis, *Drehbuchtheorien. Eine vergleichende Analyse*, Konstanz: UVK 2006, S. 124.

¹⁸⁶ Vgl. Ebda, S.119- 122.

¹⁸⁷ Vgl. Ebda. S. 124.

¹⁸⁸ D3NIS5E <http://www.youtube.com/watch?v=sVUjWAAbqPE&feature=related>, Zugriff am 07.02.2013.

Aus der Beschreibung wird nicht ersichtlich ob es sich dabei um die Autorin selbst handelt, dennoch lässt sich dieses Video in die Kategorie der autobiografischen Erzählungen einreihen, da es den Betroffenen die Möglichkeit bietet, sich auszudrücken ohne sich als Person zu präsentieren. Darüber hinaus wird die heile Welt der Sims in Frage gestellt und Probleme, die im Spiel nicht existieren, werden mit Hilfe bestehender Bewegungsskripts angesprochen. Diese Art von Sims-Machinima lässt sich sehr häufig finden. So werden Themen wie beispielsweise Teenagerschwangerschaft, häusliche und familiäre Gewalt oder Mobbing behandelt, die sich mit Hilfe von speziellen Programmen darstellen lassen. Aufgrund fehlender Inhalte im Spiel, werden magersüchtige Sims oder Verletzungen kreiert und so die Figuren modifiziert.

Speziell Familiensituationen sind ein beliebtes Ausdrucksthema und können bereits als eigenes Subgenre von Machinima-Filmen betrachtet werden. Im Zentrum der Handlung, welche in kleinfamiliäre Strukturen eingebettet ist, steht eine kindliche oder jugendliche Identifikationsfigur, die Konflikten und familiären Spannungen ausgesetzt ist. Die Geschichten verlaufen meist nach dem simplen Schema der dramatischen Steigerung und setzen dem Wunsch nach Familienidylle den Zerfall der Familie gegenüber.¹⁸⁹ So können Machinimas einerseits als eine Art Erlebnisbericht und Abbild familiärer Biografien betrachtet werden, andererseits als Versuch die traditionelle Medialisierung der Familie aufzubrechen.¹⁹⁰

Vergleicht man die Sims-Machinima mit realen Aufzeichnungen einer Familiengeschichte, erkennt man rasch einige Differenzen. In Familien ist es meist der Vater, der eine Kamera benutzt, um Außeralltägliches wie Hochzeiten, Geburten oder Weihnachtsfeiern zu dokumentieren, während Sims-Machinimas (meist) jungen Mädchen Gehör verschaffen und ihnen die Möglichkeit bieten, die familiäre Idylle in Frage zu stellen. Dabei übernehmen sie eine Art Machtposition, da der gesamte Prozess der Dokumentation in ihren Händen liegt.¹⁹¹

¹⁸⁹ Vgl. Reichert, Ramón, „Digitale Pathosformeln. Machinimas der Rollenspielsimulation ‚The Sims,‘“, *Nach dem Film* 11, <http://www.nachdemfilm.de/content/digitale-pathosformeln>, 4.2.2013; (2010).

¹⁹⁰ Vgl. Ebda.

¹⁹¹ Vgl. Ebda.

8.1.4 Rihanna - Love The Way You Lie (Sims 3) (Part 2)¹⁹²

Diese Animation stellt eine Nachahmung eines bereits existierenden Musikvideos dar. Es basiert auf dem Originalclip des Songs „Love The Way You Lie“ von Rihanna und Eminem und konnte aufgrund des eingeschränkten Bewegungskatalogs nicht zu hundert Prozent nachgestellt werden. Doch die Grenzen der Bewegung und des Ausdrucks kann man auch als positiven Effekt hinsichtlich des Konzepts der „Pathosformel“ von Aby Warburg lesen. Warburg begreift den Gefühlsausdruck dabei nicht als individuell, sondern verweist auf die sozial konstruierte Bedeutung von Gesten und Reaktionen. Die Sims-Machinimas sehen darin nun keinen Mangel, sondern machen auf unser kulturelles Repertoire von Gesten und Mimiken, auf welches wir häufig zurückgreifen müssen, aufmerksam.¹⁹³ Dies ist mitunter auch ein Grund, weshalb die Sims keine verständliche Sprache benötigen, da sich ihre Bewegungen auf die kulturelle Praxis stützen, welche dem Spielenden bekannt ist.

Der Versuch, sowohl die Figuren als auch das Setting, den Schnitt und den Inhalt so gut wie möglich nachzuahmen, wird von der darüber gelegten Originalmusik unterstützt.

Die genannten Beispiele sollen verdeutlichen, dass neben der Dekonstruktion von Spielinhalten und –elementen, die Gestalter durch die Nutzung verschiedener Medien und Programme eine spezielle Medienkompetenz ausbilden. Darüber hinaus zeigen die genannten Videos eine häufige Loslösung der originalen Soundengine. Durch das Ersetzen mit personalisiertem Tonmaterial ist es dem Machinima-Produzenten möglich, eigene Akzente zu setzen und seiner Geschichte die gewünschte Stimmung zu verleihen.¹⁹⁴ Häufig ist eine Verwendung der halbnahen und nahen Kameraeinstellung zu finden, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu steigern und Spannung zu erzeugen. Ein weiteres Merkmal ist der häufige Bezug zu Szenen oder Zitaten bekannter Hollywoodfilme.¹⁹⁵

Das reizvolle an der Gestaltung von Sims-Machinima ist unter anderem, sich vom Leistungsdispositiv des Spiels und von den festgesetzten sozialen Normen zu distanzieren und Themen wie Gewalt, Herrschaft und Katastrophen anzusprechen. Die

¹⁹² David Roland http://www.youtube.com/watch?v=bf_2zXYHgy8&feature=related, Orig.:

EminemVEVO http://www.youtube.com/watch?v=uelHwf8o7_U, Zugriff am 07.02.2013.

¹⁹³ Vgl. Reichert, Ramón, „Digitale Pathosformeln. Machinimas der Rollenspielsimulation ‚The Sims,‘“, *Nach dem Film* 11, <http://www.nachdemfilm.de/content/digitale-pathosformeln>, 4.2.2013; (2010).

¹⁹⁴ Vgl. Ebda.

¹⁹⁵ Vgl. Ebda.

heile Welt der Sims-Familien wird in Frage gestellt und das System „Familie“ wird auf seine Mehrdeutigkeit untersucht.¹⁹⁶

Ein wichtiges Gestaltungselement von Machinimas stellen die Modifications dar, mit deren Hilfe nahezu jedes Szenario und Objekt nachgestellt werden kann.

8.2 Mods – nonverbale Expressionen

Ein hilfreiches Gestaltungsmittel für Machinimas sind Modifications. Diese Transformationen, welche sich auf verschiedene Elemente des Games beziehen können, ermöglichen Szenen zu gestalten, die mit dem originalen Source Code nicht herstellbar wären. Folglich eröffnen Mods den Machinima-Autoren ein weites Gebiet an Gestaltungsvariationen, mit denen wiederum neue Geschichten erzählt und Zeichen gesetzt werden können. Auffallend häufig findet man Sims-Videos auf YouTube, in denen die Tötung und der anschließende Verzehr des eigenen Kindes im Zentrum der Handlung stehen.

8.2.1 Eat the Baby¹⁹⁷

Nachdem der Lebenspartner die Protagonistin vor dem Traualtar stehen lässt und sie das nächtliche Kindesgeschrei beim Schlafen stört, beschließt die junge Mutter ihr Kind auf dem Grill zuzubereiten und anschließend zu essen. Das Lebensmittel wird hierbei modifiziert und zu einem Babykörper umfunktioniert.

Die Funktionen des Kannibalismus beziehen sich in diesem Beispiel auf die Rache an dem Ex-Partner und gleichzeitig ist es das Gefühl von totaler Macht, welches sich auch auf den Spieler überträgt. Der Reiz so ein spezielles Thema mit Machinimas aufzugreifen, liegt wohl an der kulturellen Tabuisierung von Kannibalismus in unserer westlichen Gesellschaft. Der Verzehr von Menschen gilt als perverses Verhalten und wird häufig auf psychische Störungen zurückgeführt. Aufgrund von Literaturbeispielen wie HÄNSEL UND GRETEL oder DAS PARFUM von Patrick Süskind und zahlreichen realen Vorfällen, welche über Nachrichten bekannt werden, scheint die Hemmschwelle für diese Art von Kurzfilmen gesunken zu sein.

Aufgrund der regen Verbreitung über einschlägige Community-Seiten (<http://www.modthesims.info/>) oder spezielle Unterkategorien in Fan-Foren

¹⁹⁶ Vgl. Ebda.

¹⁹⁷ SweetlyAwesomeVideos <http://www.youtube.com/watch?v=3eq7iUmQck0>, Zugriff am 07.02.2013.

(<http://www.sims3forum.de/sims-3-modding/>), muss der Gamer keine eigenen Mods kreieren, sondern kann bereits entwickelte Spielinhalte installieren oder sich von einfachen Tutorials anleiten lassen.

9. Die Sims 3 – Ein Mädchenspiel?

DIE SIMS 3 wird vorrangig dem weiblichen Konzept von Interaktion, Beziehung und Gemeinschaft zugeschrieben und kann deshalb als ein sogenanntes „Girls Game“ bezeichnet werden. Doch was zeichnen Mädchen- und Bubenspiele aus? Wer entscheidet welches Spiel zu welchem Geschlecht gehört? Häufig wird von männlichen und weiblichen Spielweisen gesprochen, um das Spielverhalten von Kindern leichter zu charakterisieren. Doch während des Spielens kommt es vor, dass zwischen den beiden Arten gewechselt wird. Kinder können entscheiden, was und mit wem sie spielen und halten sich nicht zwangsläufig an die Erwartungen von Spielherstellern.¹⁹⁸

Andererseits unterliegen Mädchen und Buben bestimmten gesellschaftlichen Vorstellungen wenn es um ihre Art des Spielens geht. Wenn Mädchen sogenannte männliche Spiele spielen ist dies selten etwas außergewöhnliches, jedoch wenn Buben ein „Girls Game“ wie beispielsweise BARBIE FASHION DESIGNER interessant finden, gilt dies als markantes Verhalten und wird hinterfragt.¹⁹⁹

Der Begriff „Girls Game“ wurde im Verlauf der Computerspielentwicklung eingesetzt um zu zeigen, dass dieses Feld keine rein männliche Domäne ist und sich auch Mädchen für die interaktiven Technologien interessieren. Dennoch gibt es Unterschiede in den bevorzugten Features eines Spiels, die in diesem Kapitel näher betrachtet werden sollen.²⁰⁰

Basierend auf Michel de Certeau's Theorie über das Konsumentenverhalten, gehen Nakamura und Wirman von drei Spielweisen aus, die vorrangig von weiblichen Spielern präferiert und angewendet werden.²⁰¹ Den Autorinnen zufolge bevorzugen Spielerinnen die Möglichkeiten Charaktere selbst entwickeln, soziale Beziehungen steuern und alternative Spielweisen und Plots erzählen zu können.

Die folgende Aufzählung soll einen Überblick über einige Elemente geben, die Mädchen an Computerspielen schätzen und welche auch auf DIE SIMS 3 übertragbar

¹⁹⁸ Vgl. Heeter, Carrie/Brian Winn, „Gender Identity, Play Style, and the Design of Games for Classroom Learning“, *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Hg. Yasmin B. Kafai/Carrie Heeter/Jill Denner/Jennifer Y. Sun. Cambridge/MA: MIT Press 2008, S. 281-300, hier S. 284.

¹⁹⁹ Cassell/Jenkins, „Chess for Girls? Feminism and Computer Games“, S. 35.

²⁰⁰ Vgl. Kafai, Yasmin, „Video Game Design by Girls and Boys: Variability and Consistency of Gender Differences“, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassell/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press 1998, S. 90-114, hier S. 110.

²⁰¹ Nakamura, Rika/Hanna Wirman, „Girlish Girlish Counter-Playing Tactics“, *Game Studies* 5/1, http://www.gamestudies.org/0501/nakamura_wirman/, 02.04.2013; (2005).

sind.²⁰² An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass diese Merkmale nicht ausschließlich von Mädchen favorisiert werden und auch nicht für alle weiblichen Spieler gelten können. Die kommende Kategorisierung beschränkt sich also auf Annahmen und soll als Versuch angesehen werden herauszufinden, warum DIE SIMS häufig in die Gruppe der Mädchenspiele eingeordnet wird.²⁰³

9.1. Bestandteile des weiblichen Spielkonzepts

9.1.1 Charaktere entwickeln

Einer Untersuchung von Yasmin B. Kafai zufolge, in der Kindern die Möglichkeit gegeben wurde ihre eigenen Videospiele zu entwickeln, gibt es zwei unterschiedliche Gruppen von Spielfiguren. Die eine Gruppe repräsentiert den Spieler, während die zweite die Rolle des unterstützenden Nebendarstellers einnimmt. Bei dieser Beobachtung stellte sich heraus, dass die Mehrheit der Spielfiguren im Allgemeinen Züge des Spielers annimmt.²⁰⁴ Speziell in DIE SIMS 3 kann dieses Bedürfnis nach Selbstpräsentation im virtuellen Rahmen gestillt werden. Die Avatare lassen bis ins kleinste Detail selbst gestalten und bleiben stets bis zu einem gewissen Grad veränderbar. Körpermerkmale wie Nase, Augen oder Ohren sind nicht variabel, während die Haarfarbe oder das Körpergewicht das gesamte Spiel über wandelbar bleiben. Auch Informationen über die Person, wie beispielweise das Sternzeichen oder die Lieblingsmahlzeit bleiben beständig. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit seinem Haushalt eine eigene Biografie zu schreiben und so seiner Kreativität freien Lauf zu lassen. Bei der Charakterentwicklung stellt sich stets die Frage, mit welcher Intention die Herstellung einhergeht. Dabei verhält sich jeder Gamer anders. Es lässt sich annehmen, dass sich viele Spieler an sich oder an ihren Familien und Freunden orientieren, andere an Stars, oder es werden lediglich fiktive, eventuell mit Wunschvorstellungen gekoppelte Figuren erstellt.

Kafai verweist weiter auf die Differenz zwischen Mädchen und Buben bezüglich der Anzahl an kreierte Spielfiguren. Während Buben mehrere Charaktere entwickeln, deren Geschlecht konkret erkennbar ist, konzentrieren sich Mädchen auf wenige

²⁰² Vgl. Ebda.

²⁰³ Vgl. Patalong, Frank, „Die Sims 2: Immer fehlt ein Stück vom Glück“, *Spiegel Online*, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/die-sims-2-immer-fehlt-ein-stueck-vom-glueck-a-319078.html>, 19.2.2013; (21.9.2004).

²⁰⁴ Vgl. Kafai, „Video Game Design by Girls and Boys: Variability and Consistencs of Gender Differences“, S.102.

Figuren und lassen eine eindeutige Geschlechtszuordnung offen.²⁰⁵ Möglicherweise haben Mädchen eine andere Sichtweise auf die Beziehung von Spieler und Figur und lassen Raum für die Entwicklung von Sympathie und Identifikation. Daraus könnte man vermuten, dass sich in Spielen, in denen es dem Spieler frei steht die Art und Anzahl seiner Charaktere zu entwickeln, Mädchen schneller mit einem Avatar identifizieren und mehr Freude daran haben mit einer Figur bestimmte Situationen gemeinsam zu erleben.

9.1.2 Häuser und Städte bauen - der Puppenhausaspekt

Es lässt sich vermuten, dass neben der Gestaltung einer Spielfigur ebenso die Erbauung und Einrichtung von Häusern und Städten zum weiblichen Spielvergnügen zählen. Dabei spielt der Begriff des Puppenhausaspekts eine wichtige Rolle. Das Puppenhaus ist aufgrund seiner Realitätsnähe interessant für Mädchen, da diese vor allem das Spiel mit alltäglichen Dingen bevorzugen.²⁰⁶ Aufgrund dessen kann angenommen werden, dass Sims-Spielerinnen das virtuelle Puppenhaus als eine Art Abbild der Wirklichkeit betrachten, in welcher sie jedoch freier agieren und verschiedene Ideen ausprobieren können.

Brunner, Bennett und Honey verweisen auf die Vorliebe von Mädchen Räume zu designen und zu beobachten wie Figuren mit und in ihren Bereichen agieren, welche Grenzen die Räumlichkeiten aufzeigen und wie es sich anfühlt den Raum von der Perspektive der Figur aus zu erleben.²⁰⁷

Durch die bereits erwähnte, oftmals auftretende Verschmelzung mit der Spielfigur, lässt sich das Einfließen des eigenen Geschmacks bezüglich der Traumhauseinrichtung vermuten. Da die Gestaltung der Räume und Einrichtungsgegenstände bei DIE SIMS 3 jederzeit veränderbar ist, wird ebenso das Bedürfnis nach Transformation gestillt, welches nach Brenda Laurel bei Mädchen stark ausgeprägt ist:

²⁰⁵ Vgl. Ebda S.102-104.

²⁰⁶ Vgl. Kafai, Yasmin B., „Gender Differences in Children’s Constructions of Video Games“, *Interacting with Video*, Hg. Patricia M. Greenfield/Rodney R. Cocking, Norwood/NJ: Publishing Corporation 1996, S. 39-66, hier S. 49.

²⁰⁷ Vgl. Brunner, Cornelia/Dorothy Bennet/Margaret Honey, „Girl Games and Technological Desire“, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassell/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press 1998, S. 72-89, hier S. 84.

"We also learned that girls are extremely fond of transmedia. [...] Things that make a magical migration from one media to the next. Or things that can appear in more than one form, like those Transformer toys."²⁰⁸

Wie in einem Puppenhaus gibt es auch bei DIE SIMS mehrere Räume, die mit unterschiedlichen Bedeutungen aufgeladen werden können. Auch die Funktionen der Räume müssen nicht den kulturellen Erfahrungen und Erwartungen entsprechen. Der spielinterne Möbelkatalog sortiert zwar in Wohnzimmer, Küche, Bad etc., doch der Spieler muss sich nicht zwingend daran halten, auch wenn er diese Einteilung aufgrund seiner kulturellen Erfahrungen selbst so kennen gelernt hat.

Da das Puppenhaus nur ein Abbild darstellt, kommt erneut das konsequenzlose Handeln hinzu, denn egal was geschieht, es kann jederzeit neu errichtet werden. Ob ein Brand das Haus verwüstet, ein Dieb Gegenstände entwendet oder der Spieler das Bedürfnis nach wohnlicher Veränderung hat – alles kann wiederhergestellt und realisiert werden. Dinge die im realen Leben meist mit Aufwand verbunden sind, werden bei DIE SIMS mit einigen Mausklicken gelöst und verlangen vom Spieler auch kein Verantwortungsgefühl, da er sich stets im Bereich des Konsequenzlosen befindet.

9.1.3 Soziale Beziehungen

Nach Branda Laurel, Mitbegründerin der Software-Firma Purple Moon, liegt ein weiteres Interesse von Mädchen in der Bearbeitung und Beobachtung von sozialen Beziehungen: "Girls enjoy complex social interaction [...] Their verbal skills - and their delight in using them - develop earlier than boys'."²⁰⁹

Diese sind bei DIE SIMS 3 ein wichtiger Faktor für die berufliche und mentale Situation des Avatars. Die Beziehung zu anderen Sims kann in der Arbeit, über das Telefon sowie über den Computer oder mittels Hausbesuche entstehen und aufrecht gehalten beziehungsweise verbessert werden. Das Verhältnis zu einem anderen Sim durchläuft dabei verschiedene Stadien, in welchen die Interaktionsmöglichkeiten variieren. Will man beispielsweise eine andere Figur heiraten, so müssen die Charaktere zunächst befreundet, danach verliebt und bereits liiert sein, bevor ein Antrag gemacht werden kann. Derartige soziale Aktionen verändern die Situation des aktiven Haushalts, indem ein oder mehrere neue Familienmitglieder hinzukommen und anschließend

²⁰⁸ Beato, G. "Girl Games", *Wired* 5.04, http://wired-vig.wired.com/wired/archive/5.04/es_girlgames_pr.html; 10.3.2013; (1997).

²⁰⁹ Ebda.

ebenfalls umsorgt werden müssen. Grafisch wird die Beziehung zu einem anderen Sim in Form von Balken ausgedrückt, wobei es einen positiven und einen negativen Bereich gibt und die Personen in absteigender Reihenfolge der Freundschaft sortiert werden. Darüber hinaus geben kleine Symbole Auskunft über die jeweiligen Verwandtschafts- oder Arbeitsverhältnisse.



Abb. 13 Beziehungsstatistik

Beziehungen werden also gewertet sowie hierarchisch aufgelistet, ferner wird dieses System vom Spieler als selbstverständlich akzeptiert, da es hilfreiche Informationen und Fakten liefert.

Laurel achtete bei der Entwicklung ihrer Softwareprodukte für Mädchen auf die Möglichkeiten sozialer Interaktion und Sammlung von Erfahrungen. Ihrer Ansicht nach interessieren sich vor allem Mädchen für das Spiel mit dem virtuellen Leben, da sie hier andere Situationen erleben und aus ihrem vermeidlich langweiligen Alltag entfliehen können.²¹⁰

Identifiziert sich der Spieler mit der Figur, so steigt vermutlich auch die Wichtigkeit der sozialen Beziehungen und Aktivitäten, da die Gestaltung des Alltags mit Freunden oder Feinden wesentlich spannender ausfällt, als die alleinige Verrichtung der im Haus anfallenden Dinge.

9.1.4 Non-violence

Es ist ein gängiges Klischee, dass Mädchen Gewalt in einem Computerspiel nicht so schätzen wie Buben. Mädchenspiele haben wenige böse Charaktere und auch

²¹⁰ Vgl. Ebda.

wenn es einige Hindernisse zu bewältigen gilt, der Kampf Gut gegen Böse wird nicht so fokussiert wie bei Spielen für Buben.²¹¹

In vielen Fällen trifft dieser Umstand vermutlich auch zu, es darf jedoch nicht verallgemeinert werden. Außerdem sei auf die verschiedenen Möglichkeiten der Gewaltpräsentation hingewiesen:

“For example, a study concerning with children as the actors of game cultures conducted by *Laura Ermi, Satu Heliö* and *Frans Mäyrä* (2003) among 10-12-year-old children points out that children are more frightened by games that present violence realistically. This leaves an open question whether girls are more comfortable with violence if it’s represented, for example, cartoon-like.”²¹²

Die physische Gewalt ist in DIE SIMS 3 stark beschränkt, visuell verharmlost und wird in eben dieser cartoonistischen Darstellung präsentiert. Dennoch besteht die Möglichkeit, dem Leben des Avatars ein unnatürliches Ende zu setzen. Psychische Gewaltausübung lässt sich hingegen leichter in diesem Spiel anwenden, indem man alles daran setzt, die Stimmungsanzeige nicht zu befriedigen. Es wird allerdings kein Druck auf die Spielerin ausgeübt, indem sie beispielsweise das Leben vor einem Gegner beschützen oder andere Wesen töten müsste.

Es soll nicht der Eindruck entstehen, Mädchen wären konfliktscheu, ihr Interesse gilt lediglich einer anderen Art der Problemdarstellung. Statt sich Dämonen und finsternen Gestalten im Kampf zu stellen, möchten Spielerinnen, so Sheri Graner Ray, Spielentwicklerin, lieber soziale Konflikte in einer Gruppe von realitätsnahen Figuren hinterfragen, betrachten oder lösen.²¹³ Sie empfinden es als befriedigend, ihre erlernten Fähigkeiten bezüglich Diplomatie, Verhandlungsgeschick, Kompromissfindung aber auch Manipulation einsetzen zu können. Graner Ray verallgemeinert jedoch nicht und spricht Mädchen ein grundsätzliches Desinteresse in Gewalt zu, sondern meint, dass es für sie einen Grund dahinter geben muss, der es wert ist entdeckt zu werden: „This

²¹¹ Vgl. Subrahmanyam/Greenfield, „Computer Games for Girls: What Makes Them Play?“, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassell/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press 1998, S. 45-71, hier S. 53.

²¹² Nakamura, Rika/Hanna Wirman, „Girlish Counter-Playing Tactics“, *Game Studies* 5/1, http://www.gamestudies.org/0501/nakamura_wirman/, 2.4.2013; (2005).

²¹³ Vgl. Beato, G. „Girl Games“, *Wired* 5.04, [http://wired-vig.wired.com/wired/archive/5.04/es_girlgames_pr.html](http://wired.vig.wired.com/wired/archive/5.04/es_girlgames_pr.html); 10.3.2013; (1997).

doesn't mean there can't be fighting or combat in a game for females. [...] There just has to be something beyond confrontation as the reward."²¹⁴

9.1.5 Co-Operation

Ein kooperatives Spiel ist in DIE SIMS 3 in Form eines Mehrspielermodus nicht möglich, dennoch entstehen durch die Internet-Community Vernetzungen zwischen Spielern, welche sich gegenseitig mit Tipps und Tricks sowie durch Downloads unterstützen. In einer Tauschbörse werden neben fertigen Häusern und Familien ganze Welten bis hin zu Filmen angeboten und können kostenlos heruntergeladen werden. Mehr Kooperation verlangt hingegen die Facebook-Version von DIE SIMS, da hier ohne die Mithilfe von Freunden kaum etwas gebaut oder gekauft werden kann.

Online zu sein spielt eine immer wichtigere Rolle im Leben von Teenagern. Sie initiieren und entwickeln Beziehungen zueinander und halten den Kontakt mittels E-Mails, Chatnachrichten und virtuellen Welten, wie DIE SIMS SOCIAL, aufrecht.²¹⁵ Dabei zeigen sowohl Mädchen auch als Buben eine Vorliebe für die Gestaltung ihres Avatars und beiden Geschlechtern ist es wichtig, diesbezüglich ein positives Feedback von anderen zu erhalten.²¹⁶

Mädchen zeigen ein großes Interesse am gemeinsamen Spielen, egal ob das Spiel für einen oder mehrere Personen entwickelt wurde.²¹⁷ Sie würden jederzeit das Bedieninstrument weiterreichen, zusammen den Bildschirm teilen und sich Tipps und Ideen geben.²¹⁸

9.1.6 Caring

„*The Sims* has been a breakthrough because it's about human needs. And it's about nurturing. You nurture these small things which look like people and act somewhat like people, and by nurturing them, you become successful. And females in general want to nurture something. This is a very gross

²¹⁴ Ebda.

²¹⁵ Vgl. Kafai, Yasmin B., „Gender Play in a Tween Gaming Club“, *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Hg. Yasmin B. Kafai/Carrie Heeter/Jill Denner/Jennifer Y. Sun, Cambridge/MA: MIT Press 2008, S. 111-124, hier S.111.

²¹⁶ Vgl. Ebda S.112f.

²¹⁷ Vgl. Glos, Jennifer/Shari Goldin, „An Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)“, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassell/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press 1998, S. 118-135, hier S. 122.

²¹⁸Vgl Glos, Jennifer/Shari Goldin, „An Interview with Nancie S. Martin (Mattel)“, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassell/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press 1998, S. 136-151, hier S. 141.

generalization. I think human beings in general have an equal need to nurture.²¹⁹

Bei DIE SIMS 3 können Spielerinnen ihrem zugesagten Bedürfnis nach Fürsorge nachgehen. Die Avatare müssen umsorgt und geschützt werden, sofern man ihre Stimmungsbalken im grünen Bereich halten will. Dabei besteht auch der Aspekt des Führens einer Person, welcher durch die Perspektive der Kamera beeinflusst wird. Der Spieler hilft seiner Figur Entscheidungen zu treffen und steht ihm bei den Konsequenzen stets zur Seite.²²⁰ Bei einer starken Identifizierung und persönlichen Relevanz, die laut Brenda Laurel für Mädchen besonders wichtig ist, führt dies zur Umkehrung von Spieler und Figur, indem der Spieler das Gefühl hat es sei „*sein* Haus, *sein* Leben, *seine* Probleme, die *ihn* beschäftigen“.²²¹

In diesem Zusammenhang erscheint der Umgang mit Haustieren im Spiel interessant. Über den Avatar werden diese vom Spieler versorgt, sodass ein Gefühl entsteht, man müsse nun sein eigenes Tier pflegen, füttern und streicheln.

9.1.7 Realistisches Setting

Viele Spieler legen bei einem Computerspiel Wert auf ein realistisches Setting, mit welchem sie sich ebenso identifizieren und einen Bezug aufbauen können.

Speziell Mädchen bevorzugen ein realistisches Setting, während Buben mehrheitlich ein fantastisches Raumgefüge favorisieren.²²² Dies zeigt sich bereits im frühen Kindesalter bei der Auswahl von Spielzeug, wenn Mädchen lieber mit realistischen Puppen und Puppenhäusern agieren, sowie alltägliche Haushaltsartikel in ihr Spiel miteinbeziehen.²²³

Subrahmanyam fand in ihren Untersuchungen heraus, dass Mädchen Spielsituationen bevorzugen die ihrem Alltag ähnlich sind:

²¹⁹ Pearce, Celia, „The Player with Many Faces. *A Conversation with Louis Castle*“, *Game Studies* 2/2, <http://www.gamestudies.org/0202/pearce/>, 22.2.2013; (2002).

²²⁰ Vgl. Glos, Jennifer/Shari Goldin, „An Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)“, S. 126.

²²¹ Vgl. Ebda. S.125.

²²² Vgl. Kafai, Yasmin B., „Gender Differences in Children’s Constructions of Video Games“, S. 49.

²²³ Vgl. Almqvist, Birgitta, „Educational toys, creative toys“, *Toys, Play, and Child Development*, Hg. Jeffrey H. Goldstein, Cambridge: Cambridge University Press 1994, S. 46-66, hier 54.

„The girls like to act out everyday roles in elaborately set up replicas of familiar settings using props – playing teacher, mother, father, sister or waitress at school, home or restaurant.“²²⁴

Demzufolge kann angenommen werden, dass besonders junge Frauen bestimmte Situationen ausprobieren, Begebenheiten nachahmen und es als reizvoll empfinden, ein anderes Leben und einen anderen Alltag durchleben zu können, welcher sich von ihrem eigenen unterscheidet.

DIE SIMS 3 basiert zwar auf diesem realistischen Eindruck, doch immer häufiger werden Erweiterungspakete entwickelt, welche in magische und mystische Welten führen und somit den Alltag spannender gestalten. Weiter werden einige Situationen des Lebens vereinfacht dargestellt, wie beispielsweise die Geburt eines Kindes. DIE SIMS 3 kann folglich mehr als realistic narrative und weniger als realistic repräsentation betrachtet werden, wobei zu berücksichtigen ist, dass realistische Erzählungen und Situationen allgemeine Zeitphänomene darstellen²²⁵.

9.1.8 Peaceful pace

Da DIE SIMS 3 weder ein level- noch ein zielorientiertes Spiel ist, übt es keinen Zeitdruck auf die Gamer aus, sodass stets eine angenehme Spielgeschwindigkeit herrscht, die bei Bedarf zusätzlich noch gesteuert werden kann. Dennoch ist ein gewisses Maß an Zeitmanagement erforderlich, da die Bedürfnisbalken unterschiedlich schnell sinken und wieder aufgefüllt werden müssen, um ein glückliches, langes Leben des Avatars zu sichern.

Brenda Laurel interviewte zahlreiche Mädchen und stellte fest, dass junge Frauen es nicht mögen, wenn ihre Spielfigur nach wenigen Augenblicken stirbt und sie von neu starten müssen.

„They demand an experiential path, and something has to happen right away. It can't be that you die in the first five seconds and you have to keep hammering at it day after day, like the old action games used to be.“²²⁶

²²⁴ Ebda. S. 57.

²²⁵ Vgl. Galloway, Alexander R., „Social Realism in Gaming“, *Game Studies* 4/1, <http://gamestudies.org/0401/galloway/>, 04.02.2013; (2004).

²²⁶ Glos, Jennifer/Shari Goldin, „An Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)“, S.122.

Laurel verweist außerdem auf das Desinteresse von Mädchen bezüglich des Gewinnens gegen die Zeit.²²⁷

Bei DIE SIMS 3 sind jedoch nicht alle Aktivitäten an einem Tag durchführbar, vor allem nicht, wenn der Avatar mehrere Stunden seiner Arbeitstätigkeit nachgeht. Der Spieler ist also stets darauf bedacht Zeit zu gewinnen, in dem die Verrichtung alltäglicher Dinge wie beispielweise das Kochen von Mahlzeiten, mit Hilfe von verbesserten Fähigkeiten rascher vollzogen werden kann. Diese Art von Zeitdruck wird zwar einerseits vom Spiel vorgegeben, andererseits wird er von den Alltagserfahrungen des Gamers unterstützt, welcher selbst in einer schnelllebigen Zeit lebt, in welcher es möglich ist, ein aufwändiges Zubereiten von Speisen durch den Kauf von Fast Food zu ersetzen.

9.1.9 Story

Untersuchungen von Subrahmanyam und Greenfield ergaben, dass Präferenzen von Videospiele mit den Vorlieben von Fernseh- und Literaturgenres einhergehen. Mädchen bevorzugen demnach Comedies, Soap Operas, sowie romantische und dramatische Romane, die vor allem die Lebensbereiche Familie und Beziehungen thematisieren.²²⁸ Aufgrund dieser Interessensgebiete lässt sich vermuten, dass Mädchen die Geschichte einer Person oder Familie einer Kampfhandlung vorziehen. Dies ist unter anderem auch der Grund warum Mädchen das Genre *Mystery* mögen. Denn hier haben sie es mit komplexen und intelligenten Handlungen zu tun, welche sie hinterfragen und erforschen können.²²⁹

Neben dem Entdecken einer bereits bestehenden Geschichte ist auch das Erzählen einer eigenen von großer Wichtigkeit für Mädchen. Caitlin Kellehers Untersuchungen zufolge entwickeln Mädchen Geschichten, in welchen das Erwachsenwerden im Mittelpunkt steht. Sie erfinden Situationen, um herauszufinden wie sie damit umgehen könnten und testen verschiedene Möglichkeiten aus, um im späteren Verlauf ihren Platz in der Gesellschaft zu finden, da sie sich im Prozess des Storytellings selbst entdecken.²³⁰

²²⁷ Vgl. Ebda.

²²⁸ Vgl. Subrahmanyam/Greenfield, „Computer Games for Girl: What Makes Them Play?“, S.53f.

²²⁹ Vgl. Brunner/Bennet/Honey, „Girl Games and Technological Desire“, S. 84.

²³⁰ Vgl. Kelleher, Caitlin, „Using Storytelling to Introduce Girls to Computer Programming“, *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Hg. Yasmin B. Kafai/Carrie Heeter/Jill Denner/Jennifer Y. Sun, Cambridge/MA: MIT Press 2008, S. 247-264, hier S. 258.

Auch dieses Element trifft auf DIE SIMS 3 zu, da hier individuelle Stories erzählt und gespielt werden können, die auf der Kreativität der Spielerin beruhen. Ereignisse werden getestet und Handlungen, welche der Spieler in der realen Welt nicht tätigen würde, können virtuell realisiert werden.

9.1.10 Alternative Pathways

Unter alternative pathways versteht man die Möglichkeit mehrere Wege im Spiel gehen zu können. Da DIE SIMS 3 zu den Sandbox Games zählt, welche auf einer frei zugänglichen Umgebung und deren Erforschung basiert, können die Spielerinnen selbst ihre Wege wählen und immer wieder verändern oder mit einem weiteren Haushalt neu erproben. Der Spieler entscheidet, wie er sein Spiel und den Handlungsverlauf gestalten möchte und kann die vom Game gegebenen Möglichkeiten nach seinen Vorstellungen nutzen. Nancy Deyo, ehemalige Vorsitzende bei PURPLE MOON, sieht den Anreiz für Mädchen speziell in der Variationsvielfalt:

"What they wanted were very complex plots and rich characters who are as real to them as their best friends, [...] They didn't want only one right answer. They wanted many, many ways to play."²³¹

So lässt sich vermuten, dass dieses Element besonders aufgrund der Intensitätssteigerung der Spielerfahrung und den zahlreichen Möglichkeiten zur Personalisierung des Spiels reizvoll ist.

Neben den Spielelementen, welche vor allem von Mädchen als reizvoll empfunden werden, soll im Folgenden auf die Sexualitätskonstruktion und –produktion eingegangen werden. Dies erscheint sinnvoll, da es sich bei der Zielgruppe von DIE SIMS vorrangig um heranwachsende junge Frauen handelt, die mit dem Thema bereits in ihrem eigenen Leben konfrontiert werden und erste Interessen diesbezüglich entwickeln.

²³¹ De Witt, Karen, „Computer Game Designers Make a Play for Girls“, *The New York Times*, <http://www.nytimes.com/library/cyber/week/062397girls.html>, 4.2.2013; (23.6.1997).

9.2 Sexualitätspräsentation

Die Konstruktion von Sexualität in DIE SIMS 3 findet auf mehreren Ebenen des Spiels statt. Zunächst lässt sich bereits bei der Charaktererstellung der Beziehungsstand der einzelnen Avatare zueinander festlegen, es existiert allerdings keine eigene Kategorie für sexuelle Orientierung. Es besteht demnach die Möglichkeit hetero- und homosexuelle Paare zu entwickeln, dennoch zeigt sich die Sexualität erst in der Aktion mit den Avataren und kann aufgrund dessen auch beliebig oft im Verlauf des Spiels geändert werden.²³²



Abb. 14 Hinzufügen der Beziehungsverbindung

So kann behauptet werden, DIE SIMS 3 folgen der Idee der performativen Entstehung von Geschlecht, die jedoch nicht wirklich realisiert werden kann, da auch hier Grenzen zu entdecken sind. Ein männlicher Sim kann beispielsweise durch sein Verhalten und Aktionen seine Gefühle zu anderen Sims unabhängig vom Geschlecht entwickeln, da jedoch die Bewegungen und die Sprache vorgefertigt und nicht veränderbar sind, ist es nicht möglich hier weibliche Züge anzunehmen und somit seine Geschlechtsidentität zu ändern. Ferner wird das Thema Transgender bei DIE SIMS nahezu gänzlich ausgeblendet. Kleidungsstücke sind kategorisiert und je einem Geschlecht zugeordnet. Männern ist es nicht möglich sich einen Rock oder ein Kleid anzuziehen, sich jedoch zu schminken, während hingegen ein weiblicher Sim mittels

²³² Vgl. Consalvo, Mia/Nathan Dutton, „Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games“, *Game Studies* 6/1, http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton, 4.2.2013; (2006).

Sprechstimme, Kleidung und Haar mehr Möglichkeiten hat, männliche Züge anzunehmen, auch wenn hier wiederum ein Bartwuchs nicht möglich ist.

Homosexualität wird in DIE SIMS 3 im Gegensatz zu früheren Versionen nicht mehr tabuisiert. In den Aktionsmöglichkeiten lassen sich keine Unterschiede zu heterosexuellen Figuren und Partnerschaften finden, mit Ausnahme von der Geburt eines Kindes. Getreu dem echten Leben können homosexuelle Paare selbst keine Kinder zeugen, haben allerdings die Möglichkeit Kinder zu adoptieren, wobei zwischen drei Altersgruppen und dem Geschlecht ausgewählt werden darf.



Abb. 15 Ein Kind adoptieren

Sexualität wird außerdem im Objektinventar präsentiert. Einige Objekte lassen sich nur von einem Avatar benutzen, wie beispielsweise die Duschkabinen, andere sind darauf ausgerichtet, romantische Interaktionen zwischen zwei Figuren zu ermöglichen. Darüber hinaus wird eine derartige Benutzung bereits in der Bezeichnung der Objekte impliziert, so kann der Spieler vor dem Kauf eines „Vibromatic“ Betts schon erahnen beziehungsweise in der Objektbeschreibung lesen, welche Aktionen er damit auslösen kann. Dabei macht es keinen Unterschied, welches Geschlecht die jeweiligen

Charaktere besitzen, sondern nur ihre Beziehung zueinander, denn ohne ein bestimmtes Level erreicht zu haben sind manche Aktionen nicht möglich.²³³



Abb. 16 intendierte Objektbenutzung

Die optische Präsentation von romantischen Aktionen, wie beispielsweise Küssen, Händchen halten oder etwas leise ins Ohr flüstern, ist weitestgehend realistisch verwirklicht worden, während Interaktionen die Nacktheit voraussetzen zensiert oder erst gar nicht gezeigt werden. So wird der Spieler wenn er seine Figur beispielsweise duschen lässt, mit großen Pixeln, welche die intimen Stellen des Körpers verdecken, konfrontiert.

²³³ Vgl. Ebda.



Abb. 17 optische Verzerrung von Nacktheit

Auch der Geschlechtsverkehr wird mit dem harmlosen Synonym „Techtelmechteln“ bezeichnet und findet ausschließlich unter der Bettdecke oder im Wirlpool unter der Wasseroberfläche statt. Zusätzlich symbolisieren fliegende Herzen den Liebesakt.



Abb. 18 visuelles Synonym

Insgesamt kann gesagt werden, dass Körperlichkeit weitgehend ausgeblendet beziehungsweise verharmlost wird. So stellt die Darstellung der Geburt ebenso ein unrealistisches Ereignis dar, da wie durch ein Wunder das Kind mit Lichteffekten in den Armen der Mutter erscheint.

10. Conclusio

Ziel dieser Diplomarbeit war es, anhand der Untersuchung verschiedener Spielelemente die Konvergenz von Ludologie und Narratologie in DIE SIMS 3 aufzuzeigen. Der Ansatz der ludischen Perspektive, das regelgeleitete Spiel zu betonen, erscheint für jedes Computerspiel vorhanden, denn kein Spiel funktioniert ohne ein spezifisches Regelwerk. Diese Regeln können bewusst oder unbewusst wahrgenommen werden sowie komplexer oder einfacher programmiert sein, setzen dem Spieler jedoch immer Grenzen und sind immer vorhanden.

Mit Geschichten verhält sich etwas anders, denn ein Spiel kann ohne eine zugrunde liegende Story existieren und gespielt werden. In dieser Arbeit hat sich gezeigt, dass DIE SIMS 3 beide Ansätze zulässt und miteinander vereint. Das Spiel folgt keinem traditionellen Storytelling, welches auf ein vorgefasstes Ende abzielt, sondern wird die Narration betreffend nahezu gänzlich vom Spieler entwickelt.

Die erzählenden Elemente gestalten sich in DIE SIMS 3 zahlreich und vielfältig, wobei für die Entwicklung einer Geschichte immer deren Zusammenspiel betrachtet werden sollte. Narrative Funktionen sind in unterschiedlichen Stadien und Ebenen des Spiels erkennbar: bei der Erstellung eines Avatars, beim Produzieren persönlicher Räume oder in jedem einzelnen Objekt das gekauft werden kann. In Kapitel fünf dieser Arbeit wurde speziell auf die Interaktion mit den Figuren und die Kamera als narrative Erzähltools eingegangen, da sie exemplarisch für die Untersuchung der These der Gleichzeitigkeit von Produktion und Konsum von Narrativen ausgewählt wurden. Es zeigte sich, dass während der Interaktion Narrative produziert werden, die interpretiert werden müssen, mit eigenen Bedeutungen aufgeladen werden können und zeitgleich durch die Beobachtung konsumiert werden. Speziell dem Dialog kommt in vielen Computerspielen, besonders Rollenspielen, eine bedeutende narrative Funktion zu. Bei DIE SIMS 3 muss dieser Inhalt jedoch zunächst entschlüsselt werden, da die Sprache nicht verständlich ist und die Unterhaltung nur über Symbole vermittelt wird. Dies kann ebenso als Chance betrachtet werden eine Geschichte zu personalisieren, denn der Spieler hat stets die Möglichkeit diese Zeichen mit eigenen Bedeutungen aufzuladen. Die Kamera ermöglicht die Archivierung und wiederholte Konsumierung der Ereignisse, die sich aus der Interaktion ergeben und stellt somit ein wichtiges narratives Tool in diesem Spiel dar. Die daraus resultierenden Videos und Fotos werden im Familienalbum gespeichert, dessen Potential ebenso in diesem Kapitel aufgezeigt

wurde. Es vereint die Eigenschaften von Tagebüchern, Comics und Einzelbildern, was es zu einer multiplen Textsorte macht, die eindeutig die Theorie der Narratologen unterstützt. Die Ich-Perspektive fördert die Immersion und gleichzeitig die Position des Autors, da der Spieler mit seinen Augen auf das Buch blickt, in dem seine kreierte Geschichten festgehalten sind.

Dem ludischen Zweck dienen vor allem die Spielanweisungen und die Bedürfnisbalken, denn beide liefern Informationen für die regelkonforme Absolvierung des Spiels. Hier wird kein Text realisiert oder gestaltet, sondern Anweisungen übermittelt, um bestimmte Aufgaben zu lösen oder spezielle Handlungen auszuführen, und so das Leben des Avatars aufrecht zu erhalten. Auch der Hausbau kann teilweise der ludischen Spielweise zugeteilt werden, insofern es gewisse Regeln einzuhalten gilt, um ein anschließend reibungsfreies Spiel zu gewährleisten.

Diese Regeln und die Kontrolle, welche von dem Spiel ausgeht, wurden im sechsten Kapitel dieser Diplomarbeit fokussiert, indem anhand verschiedener Beispiele die Kontroll- und Machtmechanismen in DIE SIMS 3 näher analysiert wurden. Dieses Thema betrifft in erster Linie nicht direkt die Narratologie, sondern ist eher auf Seiten der Ludologie anzusiedeln, da es vorrangig um Regeln und Regelbruch geht. Es ist festzuhalten, dass unterschiedliche Arten von Regeln existieren: jene, die bereits im Programmcode des Spiels festgeschrieben sind; die vom Game vorgegeben werden, um das Spielverhalten zu leiten und jene welche implizit von den Entwicklern berücksichtigt oder vernachlässigt worden sind. Mit Hilfe der angeführten Beispiele sollten einerseits die Möglichkeiten aufgezeigt werden, die dem Spieler zur Verfügung stehen, um sich den Regeln scheinbar widersetzen zu können und andererseits wurden die Elemente des Spiels herausgearbeitet, welche Kontrolle und Druck auf den Spieler ausüben. Es wurde speziell auf die soziale Kontrolle und den Begriff des Regierens eingegangen, da es sich hierbei um wesentliche Elemente des Spiels handelt, welche besonders das Rezeptionserlebnis des Spielers positiv beeinflussen. Festzuhalten ist, dass es sich jedoch nur um ein Gefühl handelt, um die Illusion einer lückenlosen Überwachung, denn alles ist bereits von den Gamedesignern vorausgeplant, sodass es unmöglich ist, der Kontrolle zu entgehen und sich den Regeln zu widersetzen.

Regeln, welche das Gameplay beeinflussen, sowie ein bestehender Konsumzwang, sind Themen die ebenso Auswirkungen auf das soziale virtuelle Leben haben, welches in Kapitel sieben näher betrachtet wurde. Hier wurde versucht, die

Gleichzeitigkeit von Konsum und Produktion von sozialem Leben in DIE SIMS 3 zu bestätigen. In diesem Zusammenhang wurde zunächst der Begriff des sozialen Lebens näher definiert und in Verbindung mit der starken Immersion des Spiels gesetzt, die den Gamer in das virtuelle Leben der Figuren einbindet. Streng genommen handelt es sich um eine Illusion sozialen Lebens beziehungsweise um eine Simulation, in der jedoch nur ein Spieler aktiv sein kann, da ein Mehrspielermodus nicht existiert. Differenzen lassen sich hingegen zu THE SIMS SOCIAL, die Facebook-Version der Spielreihe, und zu Fan Communities ausmachen. Diese Plattformen ermöglichen einen direkten Kontakt zu mehreren Spielern und können daher dem realen sozialen Leben zugeordnet werden.

Es hat sich gezeigt, dass der Spieler innerhalb des Spiels sowohl die Rolle des Produzenten als auch die des Rezipienten von Handlungen einnimmt und für das gesamte soziale Leben seines Avatars verantwortlich ist. Ferner wurde in diesem Kapitel auf das Thema Konsumgesellschaft eingegangen. Festzuhalten ist der hohe Stellenwert des Haushaltskapitals sowohl für die Spielsituation als auch in der Online-Community, in der man sich mittels Tauschobjekte selbst positionieren kann.

Dieses Kapitel schließt mit einer näheren Betrachtung von THE SIMS SOCIAL, eine Sims-Version, die eine Brücke zwischen realem und virtuellem Leben schlägt, insofern es die Kooperation aller Spieler erfordert, die Möglichkeit bietet mit diesen mittels Chat in Kontakt zu treten und eine finanzielle Unterstützung von „Außen“ zulässt. Speziell in dieser Version des Spiels lässt sich die anfangs genannte These von der Gleichzeitigkeit von Produktion und Konsum von sozialem Leben bestätigen.

Das Leben der Sims wird also mit Bedeutungen und Inhalten vom Spieler aufgeladen. Diese Geschichten lassen mit Hilfe des Kameratools zahlreiche Kurzfilme entstehen, welche unter dem Begriff Machinima zusammengefasst sind. Anhand von vier unterschiedlichen Beispielen wurde in Kapitel acht versucht, die Inhalte und Charakteristika von Sims-Machinima zu analysieren. Die Beispiele sind dabei exemplarisch für die Hauptvertreter der animierten Kurzfilme zu betrachten und stellen nur einen Querschnitt und nicht die Gesamtheit aller behandelten Themen dar. Ausgewählt wurden: ein Filmtrailer, eine Serialisierung, eine autobiografische Erzählung und ein Musikvideo. Als zusätzlich fünftes Beispiel wurde ein Video ausgesucht, das sich mit dem Thema Kannibalismus auseinandersetzt und mit Hilfe von speziellen Modifications die Grundstruktur von DIE SIMS 3 (die Game Engine) transformiert, um sich den Grenzen des Spiels zu widersetzen und eigene Inhalte

einzufragen. Die Filme unterscheiden sich zwar in Inhalt und Erzählform, rekurren jedoch alle auf Alltagsinteressen oder Probleme der Produzenten und entfernen sich dabei vom ursprünglichen Spielinhalt. Wichtige wiederkehrende Elemente sind zum einen die Miteinbeziehung parodistischer Bestandteile, Themen aus dem Alltag, die sowohl ernst als auch witzig bearbeitet werden können, Formate der Fernsehkultur und Nachahmungen oder Kopien von bereits vorhandenem realen Material. Der Spieler entfernt sich von der ursprünglichen Idee von DIE SIMS und widersetzt sich den Regeln, um einen Text zu produzieren. Dem werden zwar hinsichtlich der vorhandenen Bewegungsskripts Grenzen aufgezeigt, dennoch ist es möglich dem Spielcharakter seine eigene Intention zu verleihen und Zeichen neu zu setzen. Grundsätzlich bieten Machinima-Filme Möglichkeiten der Personalisierung von bestimmten Themen, lassen eine Wandlung vom passiven Konsumenten zum aktiven Gestalter zu und ermöglichen das Ausbilden einer speziellen Medienkompetenz und –aneignung. Sie können als Sprachrohr betrachtet werden, wodurch es möglich ist, seine tiefsten Ängste, Sorgen und Wünsche zu äußern.

Aufgrund der zahlreichen Youtube-Videos, in welchen Probleme von jungen Mädchen thematisiert werden und der häufigen Klassifizierung als Mädchenspiel, erschien es sinnvoll sich mit dieser Zielgruppe näher auseinanderzusetzen und DIE SIMS 3 auf seine spezifischen Elemente hin zu untersuchen, die besonders für das weibliche Publikum als reizvoll gelten. Es hat sich in diesem letzten Kapitel herausgestellt, dass vor allem Aspekte welche die Spielfiguren und ihre Beziehungen zueinander betreffen wesentliche Kriterien für den weiblichen Sims-Gamer darstellen. Die aufgezählten Elemente zeichnen sich speziell durch ein hohes Identifikations- und Immersionspotential aus und bieten dem Spieler die Möglichkeit sich in die Situation und die Figuren hineinzusetzen. Mädchen bevorzugen eine realistische Spielumgebung, in welcher sie realistische Vorgänge erproben und beobachten können, in der sie einer Geschichte folgen können und Beziehungen zwischen Figuren entdecken und hinterfragen können, ohne dabei grundlos Gewalt anwenden zu müssen. Zusammenfassend sei festgehalten, dass Mädchen vermutlich die freie Spielweise an DIE SIMS 3 schätzen, da sie in zahlreichen Bereichen kreativ sein können, ohne einen ungewünschten Zeitdruck zu haben und in ihren eigens geschaffenen Räumen soziale Beziehungen steuern, beobachten und Situationen erproben können. Am Ende dieses Kapitels wurde noch kurz auf die Präsentation und Konstruktion von Sexualität im Spiel

eingegangen. Dabei wurde eine Entwicklung zu den bisherigen Spielen der Reihe festgestellt, denn Homosexualität und Bisexualität wird in DIE SIMS 3 nicht mehr tabuisiert, Grenzen bezüglich der Charaktergestaltung bestehen allerdings immer noch. Transgender-Figuren können ohne spezielle Modifikationsprogramme weiterhin nicht erstellt werden. Auch in der optischen Präsentation von körperlichen Aktionen lassen sich Grenzen finden, die jedoch vermutlich auf den Altersdurchschnitt der Zielgruppe abgestimmt und darauf zurückzuführen sind.

Im Laufe dieser Diplomarbeit stellte sich heraus, dass ludische sowie narrative Elemente in unterschiedlichen Bereichen des Spiels DIE SIMS 3 vorhanden sind und sich nicht gegenseitig ausschließen, sondern eine Verbindung eingehen, welche das Spiel ausmacht. Narratologie und Ludologie überschneiden sich auch teilweise, wenn zum Beispiel narrative Elemente, wie das Popup-Fenster, in welchem ein externer Autor dem Spieler Informationen vermittelt und Hilfe anbietet (siehe auch Kapitel 5), sowohl eine ästhetische als auch eine ludische Aufgabe erfüllen.

Es kommt vermutlich auf eine ausgewogene Mischung der beiden Theorieansätze an, denn DIE SIMS 3 besteht vor allem aus dem Zusammenspiel von Spielfiguren, -umgebung, Aktionen und Regeln. Im Sinne der Ludologie kann die Frage nach einem festgelegten Ziel und dessen Erreichen nicht beantwortet werden, genauso wenig kann von einer vorbestimmten, zugrunde liegenden Geschichte gesprochen werden. DIE SIMS 3 lässt beide Ansätze und ihre Analysemethoden zu, kann jedoch nicht auf eine Seite reduziert werden. Das Spiel gestaltet sich so flexibel, dass es dem Spieler freisteht, ob er sich die vorhandenen Tools zu Nutze macht, einen Text realisiert und seine Geschichte entwickelt, oder ob er sich der Spielumgebung mit ihren Regeln und empfohlenen Handlungen hingibt, einfach den Charakter des Spiels genießt und um des Spielens willen spielt.

11. Bibliografie

11.1 Literatur

11.1.1 Selbstständige Werke

Csikszentmihályi, Mihály, *Das flow-Erlebnis*, Stuttgart: Klett-Cotta ¹¹2010; (Orig. „Beyond Boredom und Anxiety – The Experience of Play in Work and Games“, San Francisco – Washington – London: Jossey-Bass Inc. 1975).

Deleuze, Gilles, *Unterhandlungen. 1972-1990*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993; (Orig. *Pourparlers. 1972-1990*, Les Éditions de Minuit: 1990).

Eick, Dennis, *Drehbuchtheorien. Eine vergleichende Analyse*, Konstanz: UVK 2006.

Foucault, Michel, *Überwachen und Strafen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1981.

Holert, Tom, *Regieren im Bildraum*, Berlin: b_books 2008.

Horváth, Peter, *Controlling*, München: Vahlen 2012.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg: Rohwolt 1956.

Mosel, Michael, *Deranged Minds. Subjektivierung der Erzählperspektive*, Boizenburg: VWH 2011.

Pacher, Jörg, *Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*, Boizenburg: VWH 2007.

Rajewsky, Irina, *Intermedialität*, Tübingen: Francke 2002.

Rumbke, Leif, *Pixel³. Raumrepräsentation im klassischen Computerspiel*, Unveröffentlichte Seminararbeit, Kunsthochschule für Medien Köln 2005.

Salen, Katie/Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Massachusetts: Institute of Technology 2004.

Volk, Eberhard, *Rationalität und Herrschaft*, Berlin: Duncker & Humbolt 1970.

11.1.2 Unselbstständige Werke

Aarseth, Espen, „Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games“, *Cybertext Yearbook 2000*, <http://cybertext.hum.jyu.fi/>, 5.3.2013; (2001), S. 152-171.

Almqvist, Birgitta, „Educational toys, creative toys“, *Toys, Play, and Child Development*, Hg. Jeffrey H. Goldstein, Cambridge: Cambridge University Press 1994, S. 46-66.

Bartle, Richard, „Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs“, *Journal of MUD Research* 1/1, <http://www.mud.co.uk/richard/hclds.htm>, 4.2.2013; (1996).

Beato, G. „Girl Games“, *Wired* 5.04, http://wired-vig.wired.com/wired/archive/5.04/es_girlgames_pr.html; 10.3.2013; (1997).

Beil, Benjamin/ Sascha Simons/ Jürgen Sorg/Jochen Venus, „It's all in the Game. Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung“, *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 9/1, 2009, S. 7-11.

Bickenbach, Matthias, „Der virtuelle Grafik-Raum oder: »It's not a game«. Die Gesetze des Videospieles“, *Game over? Perspektiven des Computerspiels*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 43-58.

Bopp, Matthias, „Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 170-186.

Brunner, Cornelia/Dorothy Bennett/Margaret Honey, „Girl Games and Technological Desire“, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassel/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press 1998, S. 72-89.

Cassell, Justine/Henry Jenkins, „Chess for Girls? Feminism and Computer Games“, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassel/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press 1998, S. 2-45.

Consalvo, Mia/Nathan Dutton, „Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games“, *Game Studies* 6/1, http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton, 4.2.2013; (2006).

Degler, Franz, „Partizipation und Dekonstruktion. Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen >resurrectio< und >save as<“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 348-364.

De Witt, Karen, „Computer Game Designers Make a Play for Girls“, *The New York Times*, <http://www.nytimes.com/library/cyber/week/062397girls.html>, 4.2.2013; (23.6.1997).

Dormans, Joris, „On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules“, *Game Studies* 6/1, <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>, 4.2.2013; (2006).

Eichner, Susanne, „Die Sims: sozialverträglich und beziehungsorientiert?“, *tv diskurs* 42, <http://fsf.de/publikationen/tv-diskurs/>, 4.2.2013; (2007), S. 60-65.

Eichner, Susanne, „Videospielanalyse“, *Qualitative Medienforschung*, Hg. Lothar Mikos/Claudia Wegener, Konstanz: UVK VerlagsgmbH 2005, S. 474-483.

Ernst, Wolfgang, „Jenseits des Archivs: Bit Mapping“, *Medienkunstnetz*, Mapping und Text, Ein Projekt in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM), http://www.medienkunstnetz.de/themen/mapping_und_text/jenseits-des-archivs/1/, 21.2.2013.

Foucault, Michel, „Gouvernementalität“, *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*, Hg. Ulrich Bröckling/Susanne Krasmann/Thomas Lemke, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2000. S. 41-67.

Frasca, Gonzalo, „Ludologists love Stories, too: Notes from a debate that never took place“, *Ludology.org*, http://www.ludology.org/my_articles.html, 4.2.2013; (2003).

Frasca, Gonzalo, „Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative“, *Ludology.org*, http://www.ludology.org/my_articles.html, 10.3.2013; (1999).

Frasca, Gonzalo, „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology“, *The Video Game Theory Reader*, Hg. Mark J.P. Wolf/Bernard Perron, London: Routledge 2003, S. 221-236.

Frasca, Gonzalo, „The Sims: Grandmothers are cooler than trolls“, *Game Studies* 1/1, <http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>, 4.2.2013; (2001).

Friedling, Rudolf, „Das Archiv, die Medien die Karte und der Text“, *Medienkunstnetz*, Mapping und Text, Ein Projekt in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM), http://www.medienkunstnetz.de/themen/mapping_und_text/archiv_karte/1/, 21.2.2013.

Friedling, Rudolf, „Mapping und Text. Editorial“, *Medienkunstnetz*, Mapping und Text, Ein Projekt in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM), http://www.medienkunstnetz.de/themen/mapping_und_text/editorial/1/, 21.2.2013.

Furtwängler, Frank, „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S.154-169.

Furtwängler, Frank, „Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten. Zu den Ambiguitäten der Videospieelforschung und –industrie“, *Game over? Perspektiven des Computerspiels*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 59-72.

Galloway, Alexander R., „Social Realism in Gaming“, *Game Studies* 4/1, <http://gamestudies.org/0401/galloway/>, 4.2.2013; (2004).

Glos, Jennifer/Shari Goldin, „An Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)“, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassel/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press 1998, S. 118-135.

Glos, Jennifer/Shari Goldin, „An Interview with Nancie S. Martin (Mattel)“, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassel/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press 1998, S. 136-151.

Griebel, Thaddeus, „Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2“, *Game Studies* 6/1, <http://gamestudies.org/0601/articles/griebel>, 4.2.2013; (2006).

Günzel, Stephan, „Raum, Karte und Weg im Computerspiel“, *Game over? Perspektiven des Computerspiels*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 115-132.

Günzel, Stephan, „Von der Zeit zum Raum. Geschichte und Ästhetik des Computerspielmediums“, *Rabbit Eye. Zeitschrift für Filmforschung* 2, S. 90-108; (2010).

Hanke, Christine, „>Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung“, *Game over? Perspektiven des Computerspiels*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 7-18.

Heeter, Carrie/Brian Winn, „Gender Identity, Play Style, and the Design of Games for Classroom Learning“, *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Hg. Yasmin B. Kafai/Carrie Heeter/Jill Denner/Jennifer Y. Sun, Cambridge/MA: MIT Press 2008, S. 281-300.

Jenkins, Henry, „Gamedesign as Narrative Architecture“, *Electronic Book Review*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>, 4.2.2013; (10.7.2004).

Jenkins, Henry, „Voices from the Combat Zone: Gender Grrlz Talk Back“, *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassell/Henry Jenkins, London(?): MIT Press, 1998, S. 328-341.

Jenkins, Henry/Justine Cassell, „From Quake Grrlz to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games“, *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Hg. Yasmin B. Kafai/Carrie Heeter/Jill Denner/Jennifer Y. Sun, Cambridge/MA: MIT Press 2008, S. 5-20.

Juul, Jesper, „A Clash between Game and Narrative“, Paper presented at the *Digital Arts and Culture* conference, Bergen, Norway, November 1998. Unveröffentlichtes Manuskript, http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

Juul, Jesper, „Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives“, *Game Studies* 1/1, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, 4.2.2013; (2001).

Kafai, Yasmin B., „Gender Differences in Children’s Constructions of Video Games“, *Interacting with Video*, Hg. Patricia M. Greenfield/Rodney R. Cocking, Norwood/NJ: Publishing Corporation 1996, S. 39-66.

Kafai, Yasmin B., „Gender Play in a Tween Gaming Club“, *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Hg. Yasmin B. Kafai/Carrie Heeter/Jill Denner/Jennifer Y. Sun, Cambridge/MA: MIT Press 2008, S. 111-124.

Kafai, Yasmin B., „Video Game Design by Girls and Boys: Variability and Consistency of Gender Differences“, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassell/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press 1998, S. 90-114.

Kelleher, Caitlin, „Using Storytelling to Introduce Girls to Computer Programming“, *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Hg. Yasmin B. Kafai/Carrie Heeter/Jill Denner/Jennifer Y. Sun, Cambridge/MA: MIT Press 2008, S. 247-264.

Kocher, Mela, „Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele“, *Reihe Arbeitsberichte des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien* Bd. 28, Zürich: Chronos 2007.

Krapp, Peter, „Über Spiele und Gesten. Machinima und das Anhalten der Bewegung“, *Paragrana* 17/1, 2008, S.296-315.

Kücklich, Julian R., „Narratologische Ansätze – Computerspiel als Erzählungen“, *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Hg. Tobias Bevc/Holger Zapf, Konstanz: UVK 2009, S.27-48.

Lemke, Thomas, „Räume der Regierung: Kunst und Kritik der Menschenführung“, *Foucault und die Künste*, Hg. Peter Gente, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004, S. 162-180.

Liebe, Michael, „Die Dispositive des Computerspiels“, *Game over? Perspektiven des Computerspiels*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 73-94.

Malliet, Steven, „Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis“, *Game Studies* 7/1, <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>, 4.2.2013; (2007).

Mersch, Dieter, „Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse“, *Game over? Perspektiven des Computerspiels*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 19-42.

Murray, Janet, „From Game Story to Cyber-Drama“, *Electronic Book Review*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic>, 10.3.2013; (1.5.2004).

Nakamura, Rika/Hanna Wirman, „Girlish Girlish Counter-Playing Tactics“, *Game Studies* 5/1, http://www.gamestudies.org/0501/nakamura_wirman/, 2.4.2013; (2005).

Neitzel, Britta, „Computer – Spiele – Forschung“, *Tiefenschärfe WiSe 2008/09*, S. 52-55.

Neitzel, Britta, „Medienrezeption und Spiel“, *Game over? Perspektiven des Computerspiels*, Hg. Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch, Bielefeld: transcript 2008, S. 95-114.

Neitzel, Britta, „Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen“, *Hamburger Hefte zur Medienkultur* Nr. 5, 2007, S.8-28.

Neitzel, Britta, „Spielerische Aspekte digitaler Medien – Rollen, Regeln, Interaktion“, *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Hg. Caja Thimm, Wiesbaden: VS|GWV 2010, S. 107-126.

Neitzel, Britta/Rolf F. Nohr, „Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 9-17.

Nohr, Rolf F., „Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel“, *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Hg. Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer, Berlin: Lit Verlag 2008; (= Medien' Welten Bd. 9), S. 29-68.

Nohr, Rolf F., „Rhythmusarbeit“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 223-243.

Nohr, Rolf F./Serjoscha Wiemer, „Strategie Spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts“, *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Hg. Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer, Berlin: Lit Verlag 2008; (= Medien' Welten Bd. 9), S. 8-28.

Patalong, Frank, „Die Sims 2: Immer fehlt ein Stück vom Glück“, *Spiegel Online*, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/die-sims-2-immer-fehlt-ein-stueck-vom-glueck-a-319078.html>, 19.2.2013; (21.9.2004).

Paulk, Charles, „Signifying Play: The Sims and the Sociology of Interior Design“, *Game Studies* 6/1, <http://gamestudies.org/0601/articles/paulk>, 4.2.2013; (2006).

Pearce, Celia, „Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go“, *Game Studies* 2/1, <http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>, 4.2.2013 (2002).

Pearce, Celia, „The Player with Many Faces. A Conversation with Louis Castle“, *Game Studies* 2/2, <http://www.gamestudies.org/0202/pearce/>, 22.2.2013; (2002).

Pias, Claus, „Computerspiele“, *Kunst + Unterricht* 274/275, 2003, S. 58-69.

Reichert, Ramón, „Digitale Pathosformeln. Machinimas der Rollenspielsimulation ‚The Sims,‘“, *Nach dem Film* 11, <http://www.nachdemfilm.de/content/digitale-pathosformeln>, 4.2.2013; (2010).

Reichert, Ramón, „Government-Games und Gouverntainment. Das Globalstrategiespiel CIVILIZATION von Sid Meier“, *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Hg. Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer, Berlin: Lit Verlag 2008; (= Medien´ Welten Bd. 9), S. 189-212.

Riedel, Christian, „My Private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in THE SIMS und THE SIMS ONLINE“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 277-295.

Sample, Mark L., „Virtual Torture: Videogames and the War on Terror“, *Game Studies* 8/2, <http://gamestudies.org/0802/articles/sample>, 4.2.2013; (2008).

Schröter, Jens/Christian Spieß, „Interface. Analoger Closed Circuit vs. Digitale Interaktivität?“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S.104-116.

Schumacher, Heidemarie/Leonhard Korbel, „Game Studies und Agency: Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive“, *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Hg. Caja Thimm, Wiesbaden: VS|GWV 2010, S. 55-78.

Schweinitz, Jörg, „Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S.136-153.

Subrahmanyam, Kaveri/Patricia M. Greenfield, „Computer Games for Girls: What Makes Them Play?“, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Hg. Justine Cassel/Henry Jenkins, Cambridge/MA: MIT Press 1998, S. 46-71.

Thimm, Caja/Lukas Wosnitza, „Das Spiel – analog und digital“, *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Hg. Caja Thimm, Wiesbaden: VS|GWV 2010, S. 33-54.

Thimm, Caja/Sebastian Klement, „Spiel oder virtueller Gesellschaftsentwurf? Der Fall Second Life“, *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*, Hg. Caja Thimm, Wiesbaden: VS|GWV 2010, S. 191-214.

Wehn, Karin. „Kurzfilm im Internet. Eine Einführung von Dr. Karin Wehn“, Unveröffentlichtes Manuskript, Universität Leipzig 2003. Abrufbar unter <http://www.animationproject.org/theory/kurzfilm/index.htm>, letzter Zugriff am 10.3.2013.

Wehn, Karin, „Machinima - Was Ego-Shooter und Puppentheater gemeinsam haben. Die Umkehrung des Dispositivs Computerspiel: Teil I“, *Telepolis*, <http://www.heise.de/tp/artikel/17/17818/1.html>, 4.2.2013, (13.7.2004).

Wharton, Alexander/Karen Collins, „Subjective Measures of the Influence of Music Customization on the Video Game Play Experience: A Pilot Study“, *Game Studies* 11/2, http://gamestudies.org/1102/articles/wharton_collins, 4.2.2013; (2011).

Wiemer, Serjoscha, „Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospiele“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, S. 244-260.

Wiemer, Serjoscha, „Strategie in Echtzeit. Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation“, *Strategie spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, Hg. Rolf F. Nohr/Serjoscha Wiemer, Berlin: Lit Verlag 2008; (= Medien' Welten Bd. 9), S. 213-248.

Wolf, Mark J.P., „Space in the Video Game“, *The Medium of the Video Game*, Hg. Mark J. P. Wolf, Austin, Texas: University of Texas Press 2001, S. 51-75.

Woods, Stewart, „Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogames“, *Games Studies* 4/1, <http://www.gamestudies.org/0401/woods/>, 4.2.2013; (2004).

Wright, Talmadge/Eric Boria/Paul Breidenbach, „Creative Player Actions in FPS Online Video Games. Playing Counter-Strike“, *Game Studies* 2/2, <http://www.gamestudies.org/0202/wright/>, 4.2.2013; (2002).

11.2 Weitere Quellen

<http://gamestudies.org/1103/about>

17.3.2010, Ramón Reichert, Digital Storytelling, Universität Wien SS 2010.

D3NIS5E, <http://www.youtube.com/watch?v=sVUjWAAbqPE&feature=related>.
Zugriff am 07.02.2013

David Roland, http://www.youtube.com/watch?v=bf_2zXYHgy8&feature=related.
Orig.: EminemVEVO http://www.youtube.com/watch?v=uelHwf8o7_U. Zugriff am
07.02.2013.

ElectronicArtsDE, <http://www.youtube.com/watch?v=8znpp0wyXBE>. Zugriff am
07.02.2013.

ElectronicArtsDE,
<http://www.youtube.com/watch?v=eKmWrnH6WH0&feature=relmfu>. Zugriff am
07.02.2013

SweetlyAwesomeVideos, <http://www.youtube.com/watch?v=3eq7iUmQck0>. Zugriff
am 07.02.2013.

www.gamergrrls.com

12. **Abbildungsverzeichnis**

Abb. 1 Spielanweisungen/ Informationsfenster.....	45
Abb. 2 Spielanweisungen/ Informationsfenster.....	46
Abb. 3 Erstellung eines Persönlichkeitsprofils.....	49
Abb. 4 Kaufmodus/ Einrichtungskatalog.....	50
Abb. 5 Auswahl von Interaktionsmöglichkeiten.....	52
Abb. 6 Visualisierung eines Dialogs/ Sprechblasen.....	53
Abb. 7 Innerdiegetische Kameraperspektive.....	56
Abb. 8 Familienalbum.....	57
Abb. 9 Kameraeinstellung Vogelperspektive.....	70
Abb. 10 Blick auf die gesamte Nachbarschaft mit eingeblendeten Informationssymbolen.....	71
Abb. 11 Ladefenster inklusive Spieltipp.....	72
Abb. 12 Ladefenster von The Sims Social.....	76
Abb. 13 Beziehungsstatistik.....	90
Abb. 14 Hinzufügen der Beziehungsverbindung.....	97
Abb. 15 Ein Kind adoptieren.....	98
Abb. 16 intendierte Objektbenutzung.....	99
Abb. 17 optische Verzerrung von Nacktheit.....	100
Abb. 18 visuelles Synonym.....	100

Abstract

Diese Diplomarbeit beschäftigt sich mit der Frage nach der Konvergenz von Ludologie und Narratologie am Beispiel von DIE SIMS 3. In einem kurzen Überblick über das aktuelle Forschungsfeld soll zunächst der Begriff des Spiels und in weiterer Folge des Computerspiels beschrieben werden. Nach einer anschließend vorgenommenen Unterscheidung von Ludologie und Narratologie sollen weitere wichtige Elemente des Spiels, welche im Kontext dieser Arbeit zur Analyse stehen, begrifflich definiert werden. Vor der Untersuchung des eigentlichen Kernthemas wird versucht, die Geschichte und Situation des Gender Gaming zu skizzieren, um in weiterer Folge der Frage nach der spezifisch weiblichen Spielweise nachgehen zu können.

Das Auftreten von Ludologie und Narratologie sowie ihr Verhältnis zueinander werden anschließend praxisorientiert als eigentliches Hauptthema der Arbeit konkret anhand verschiedener Bestandteile von DIE SIMS 3 dargestellt und diskutiert. In diesem Abschnitt werden außerdem die narrativen Gestaltungsmöglichkeiten für den Spieler sowie die ludischen Anweisungen und Regeln, welche vom Spiel ausgehen, genauer fokussiert und analysiert. Zuletzt soll die Frage nach spezifisch weiblichen Spiel- und Erzählweisen aufgeworfen und eine damit einhergehende Plakatierung von DIE SIMS als Mädchenspiel hinterfragt werden.

Lebenslauf

Simone WEIXLBRAUN, geboren am 15.03.1989 in Wien, Österreich.

Besuch der Volksschule *Priessnitzgasse* in Wien 21. von 1995 bis 1999.

Besuch des *Gymnasiums Bertha von Suttner* in Wien 21. von 1999 bis 2003.

Besuch der *HBLA für Mode- und Bekleidungstechnik Herbststraße*, Wien 16., mit Schwerpunkt Marketing von 2003-2008. Juli 2008 Matura mit ausgezeichnetem Erfolg abgeschlossen.

Beginn des Diplomstudiums der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien im Oktober 2008.

Juni-September 2011 Praktikum im *ORF Zentrum Königberg*, Abteilung Film und Serien.