

Christian Riedel

My Private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in THE SIMS und THE SIMS ONLINE

2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14273>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Riedel, Christian: My Private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in THE SIMS und THE SIMS ONLINE. In: Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion*. Marburg: Schüren 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 14), S. 277–294. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14273>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Christian Riedel

My Private Little Revolution?

Computerspiel als Widerstand in THE SIMS und THE SIMS ONLINE

THE SIMS ONLINE (2002, Electronic Arts, Maxis), der Nachfolger des mit 25 Mio. verkauften Kopien wohl erfolgreichsten Computerspiels aller Zeiten THE SIMS (2000, Electronic Arts, Maxis),¹ erlaubt es Spielern aus der ganzen Welt, über das Internet eine Identität in der virtuellen Stadt Alphaville zu übernehmen. Die Welt der SIMS ist dabei nicht bevölkert von Monstern und Soldaten. Es geht um das ›ganz normale Leben‹. Die Spieler übernehmen die Rollen von Kellnern und Fabrikarbeitern. Der Spieler kann sein virtuelles Traumhaus errichten, einrichten und vor seinen ›Nachbarn‹ mit seinem Besitz prahlen, von der antiken Statue bis hin zum Plasmafernseher. «From creating your dream home to building your own business, you decide how to interact with the rest of the Sim World. [...] in The Sims Online, you can do whatever you imagine.»²

Doch trotz der Ähnlichkeit zum erfolgreichen Vorgänger, dem Strategiespiel THE SIMS, ist das Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) THE SIMS ONLINE mit ca. 57.000 Spielern³ statt der erwarteten Million monatlich zahlender Teilnehmer⁴ das ökonomisch erfolgloseste Spiel der SIMS-Welt. Folgt man zudem der Medienberichterstattung über THE SIMS ONLINE, versinkt die virtuelle Stadt Alphaville in einem spielergenerierten Sumpf von virtuellem Verbrechen und Prostitution, denn «in Sim-City schaut die Mafia nach dem Rechten».⁵ Als Folge wird natürlich die Frage aufgeworfen, ob Online Rollenspiele für jede Alterstufe geeignet sind. Doch diese Frage ist ebenso wie die intuitive aber schlichte Erklärung, dass die Spieler in Online Rollenspielen die Rolle der Menschen übernehmen, die sie im wirklichen Leben gerne wären, nur Teil eines umfassenderen Spannungsverhältnisses. Es geht

1 Vgl. Heinrich Lenhardt: «Die Sims 2». In: *PC Games* 09/2003, S. 38–45.

2 Vgl. dem Spiel The Sims Online beiliegende Bedienungsanleitung.

3 Vgl. Associated Press (AP): «Online Consoles Soar While PCs Stumble». URL: <http://pqasb.pqarchiver.com/ap/599610331.html?did=599610331&FMT=ABS&FMTS=FT&date=Mar+25,+2004&author=MATT+SLAGLE&desc=Tale+of+two+video+game+worlds:+Online+consoles+soar+while+PCs+stumble>, 25. März 2004.

4 The Sims Online finanziert sich über monatliche Teilnahmegebühren, die die Spieler an den Hersteller EA zahlen.

5 So titelte die Stuttgarter Zeitung am 18. August 2004. Eine Einordnung und Bewertung der Berichterstattung über The Sims Online erfolgt im zweiten Abschnitt dieses Aufsatzes.

vielmehr um Regeln und Regelbruch. Es geht um Kontrolle und das Vergnügen dieser Kontrolle im Spielverhalten zu entkommen – Widerstand zu leisten.

Dass sich dieses Vergnügen nicht allein im «Zauberkreis»⁶ des Spiels konstituiert, sondern gleichsam zu einem eigensinnigen Spiel mit gesellschaftlichen Regeln und Kontrollen werden kann, soll in dieser Fallstudie anhand der Betrachtung und des Vergleichs verschiedener Regelebenen in *THE SIMS ONLINE* und *THE SIMS* dargelegt werden. Diese Differenzierung ermöglicht dann eine exemplarische Darstellung paratextuell hergeleiteter Spielpraktiken unter Bezug auf die ihnen zu Grunde liegenden Diskurse.

Drei Regelebenen in *THE SIMS* und *THE SIMS ONLINE*

Regeln sind integraler Teil jeden Spiels, obschon es keine einheitliche Definition des Begriffs Spiel gibt. Die bekannteste und am häufigsten zitierte Definition von Johan Huizinga's besticht letztlich auf Grund ihrer Offenheit:

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des «Anderseins» als das «gewöhnliche Leben».

Das «Schummeln» gehört aber ebenso von je her zum Spiel auch wenn dies auf den ersten Blick paradox erscheint. Doch die für ein Spiel zwingende «Notwendigkeit, unmittelbar innerhalb der Grenzen und Regeln eine freie Antwort zu finden und zu erfinden», eröffnet zwangsweise auch den Raum, die Regeln des Spiels zu missbrauchen. Dieses Falschspiel zerstört den magischen Zirkel, verdirbt das Spiel aber erst ab dem Moment, an dem die Autorität der Regeln von einem Spieler generell in Frage gestellt wird. Erst dann wird aus einem Falschspieler ein Spielverderber. Die Fragen, die sich anschließen, sind zum einen, wie Falschspielen ohne Programmierkenntnisse möglich sein kann, wenn im Computerspiel sowohl Handlungsoptionen als auch deren visuelle Darstellung am Bildschirm durch den Programmcode terminiert sind, und zum anderen, welche Bedeutung der Akt der Regelbeugung für den Falschspielenden hat.

Im Hinblick auf die erste Frage erweist sich die Betrachtung beider Spiele mit Hilfe der von Katie Salen und Eric Zimmerman in *Rules of Play* entwickelten Differenzierung in konstituierende («constitutive rules»), operationale («operational rules») und implizite Regeln («implicit rules») als nutzbringend, denn

6 Johan Huizinga: *Homo Ludens*. Reinbek bei Hamburg 1987, S. 20 bzw. S. 16.

so werden nicht nur systematisch die Unterschiede zwischen beiden Spielen deutlich, sondern es zeigen sich auch Regelräume, die nicht vollständig dem Programmcode unterliegen und somit die Vorbedingung für eine Annäherung an die zweite Frage darstellen.

Konstituierende Regeln in THE SIMS und THE SIMS ONLINE

Die konstituierenden Regeln beschreiben die abstrakten mathematischen Regeln des Spiels, die weitestgehend im Programmcode verborgenen Algorithmen. Obwohl diese Regeln die essentielle Logik des Spiels beinhalten, bezeichnen sie nicht explizit, wie der Spieler diese Regeln handhaben soll.⁷ Auf dieser Ebene beschreibt die grundlegende Logik von THE SIMS und THE SIMS ONLINE in mathematischen Operationen die Beziehungen zwischen den im Spiel vorhandenen Objekten.

Alle Objekte innerhalb des Spiels besitzen bestimmte Objekteigenschaften, die auf die Eigenschaften der Spielfigur zurückwirken. Diese im Spiel als Grundbedürfnisse bezeichneten Eigenschaften der Spielfigur unterteilen sich in Hunger, Komfort, Hygiene, Harndrang, Energie, Spaß, soziales Leben und Wohnung (Raumempfinden).

Dabei sind die jeweiligen Objekte mit unterschiedlichen Attributen versehen. Eine einfache Dusche beeinflusst den Hygienewert einer Spielfigur um den im Spiel angegebenen Wert 8, eine antike David-Statue erhöht das Raumempfinden um den angegebenen Wert 3. Die Objekte, die eine höhere positive Auswirkung auf die Spielfigur haben, sind im Spiel entsprechend teurer und müssen erst durch geschicktes Spiel verdient werden. Dies leitet direkt zu den operationalen Regeln über.

Operationale Regeln in THE SIMS und THE SIMS ONLINE

Die operationalen Regeln bauen direkt auf den konstituierenden auf und können nicht ohne erstere angewendet werden. Sie sind die Regeln, die das Spielverhalten leiten sollen und in der Anleitung oder dem In-Game-Tutorial vermittelt werden.⁸ Besonders auf dieser Ebene unterscheiden sich THE SIMS und THE SIMS ONLINE massiv, was sich auch durch die ähnliche Bildschirmdarstellung nicht verbergen lässt.⁹

7 Vgl. ebd., S. 139.

8 Vgl. ebd., S. 139.

9 In beiden Spielen gleicht sich die visuelle Darstellung in den folgenden entscheidenden Punkten: Die Ansicht aus einer isometrischen Aufsicht, die unterschiedlich nah heranzoombar ist, die comichaft, nicht photorealistische Darstellung alltäglicher Objekte einer westlichen Konsumgesellschaft, das plötzliche Einfügen von Objekten, ohne dass es die Sims bemerken. Die unterschiedlich aussehenden animierten Spielfiguren, die durch übertriebene Gesten über Sprechblasen, Icons und eine unverständliche Phantasiesprache kommunizieren. Die visuelle Darstellung der Sims remediatisiert dabei die Ästhetiken des Comics und des klassischen Cartoons.

Auf der Ebene der operationalen Regeln übernimmt der Spieler in *THE SIMS* die Funktion eines strategisch handelnden Alltagsmanagers. Er erstellt mehrere Spielfiguren und steuert diese durch deren Alltag. *THE SIMS* unterteilt sich dabei in drei Modi: *Build* – ein Traumhaus bauen, *Buy* – das Traumhaus einrichten und *Live* – den eigentlichen Handlungsmodus, in dem der virtuelle Alltag der Spielfiguren durch Kommandos des Spielers zu bewältigen ist.

Hier stellt sich dem Spieler die Aufgabe, die Tagesabläufe der Spielfiguren zu steuern und zu versuchen, die Grundbedürfnisse der Sims zu befriedigen, die so programmiert sind, dass sie immer nach mehr materiellem Wohlstand streben, in Form von teuren Einrichtungsgegenständen, welche im Spiel auch die sozialen Kontakte zu den computergesteuerten Sims positiv beeinflussen. Das für materiellen Wohlstand und soziale Kontakte nötige «virtuelle Geld» wird zu einer Art Spannungsgeber, da durch einen Job der Spielfigur die Handlungszeit des Spielers verkürzt wird. Dies führt zu komplexen strategischen Entscheidungen. Anhand dieser Handlungsketten lässt sich dieses Spiel nach Claus Pias als ein konfigurationskritisches betrachten,¹⁰ als eine strategische Organisation von Alltagsabläufen. Ein Ziel wird dabei ebenso wenig formuliert wie eine eingebettete Geschichte; Die Spielweise unterliegt vielmehr allein dem Spieler und dessen Freude im Spiel zu bleiben. Im Spiel erforscht der Spieler das System, versucht aus den komplexen zusammenhängenden Teilen eine funktionierende Gesamtheit zu bilden. «Es gleicht weniger dem Lösen eines Rätsels als dem Leben in einem Rätsel.»¹¹ Die Offenheit des zu erforschenden Spielraumes eröffnet so aber auch einen Freiraum, das konstituierende Regelsystem gegen die operationalen Regeln zu wenden, zum Beispiel durch das Ertrinken-lassen einer Spielfigur in einem Pool ohne Leiter.

In *THE SIMS ONLINE* hingegen sind auf dieser Ebene die Regeln deutlich verändert. Als MMORPG ist das Spiel eher eine Welt, in der «man sich als eine «Figur» darstellen und anonym bleiben kann, in der man eine oder mehrere Rollen spielen kann, die dem wirklichen Ich beliebig nah oder fern sind.»¹²

Auf demselben konstituierenden Regelmodell beruhend wurde das konfigurationskritische Element auf der Ebene der operationalen Regeln zugunsten eines freien Rollenspiels zurückgenommen. Der Spieler übernimmt in *THE SIMS ONLINE* die Rolle einer einzelnen Figur, deren Eigenschaften sich erst durch die Interaktion mit den anderen über das Internet verbundenen Spielern entwickeln. Die Bandbreite der so entstehenden sozialen Interaktionen zwischen den

10 Vgl. Claus Pias: *Computerspielwelten*. Weimar 2002, S. 11.

11 Sherry Turkle: *Leben im Netz – Identitäten zu Zeiten des Internets*. Hamburg 1998, S. 107.

12 Sherry Turkle: «Playing the MUDs. Konstruktion und Rekonstruktion des Bewusstseins in der virtuellen Realität». In: Irmela Schneider / Christian W. Thomson (Hg): *Hybridkultur. Medien-Netze-Künste*. Köln 1997, S. 324–338, S. 325.

Spielern, die THE SIMS ONLINE mit einem MUD¹³ gemeinsam hat, ist der entscheidende Unterschied zu THE SIMS.

Am deutlichsten zeigt sich dieses mit der Möglichkeit des Chattens zwischen den Spielern. Eingetippter Text wird auf dem Bildschirm dargestellt und kann von allen anderen Mitspielern auf dem Spielfeld gelesen werden. Der strategische Druck durch wachsende Komplexität, den die operativen Regeln in THE SIMS erzeugen, kann hier zudem ständig umgangen werden, da durch den jederzeit möglichen Wechsel des Spielfeldes, das Eintreten in die «Haushalte» anderer Spieler, und die Nutzung der dort vorhandenen Gegenstände die Akkumulation von Gegenständen und die Kontrolle eines eigenen Systems nicht nötig ist. Das Spiel in THE SIMS ONLINE besteht daher weniger in der perfekten Administration der Abläufe, sondern in Mimikry – «darin, daß man ein anderer ist oder daß man für einen anderen gehalten wird».¹⁴ Nach Callois ist die entscheidende Regel des Rollenspiels, die Faszination des Zuschauers zu erhalten, der wiederum bereit sein muss, sich der Illusion hinzugeben.¹⁵ Der Spieler von THE SIMS ONLINE ist Schauspieler und Zuschauer zugleich, das Verweilen und Verhalten in der Spielwelt wird so zur entscheidenden Kategorie. Der Versuch THE SIMS ONLINE als ein Strategiespiel zu spielen, wird schnell eintönig. Doch gerade eine Kontrolle des Verhaltens der Spieler in der Spielwelt ist das Ziel neuer operativer Regeln in THE SIMS ONLINE. Die vom Hersteller Electronic Arts aufgestellten Online Conduct Rules verbieten unangemessene und obszöne Avatarnamen sowie vulgäre Sprache, sexuelle Beschreibungen sowie Gespräche über illegale Drogen oder Rassismus. Darüber hinaus ist generell jede Form von Kommunikation, die für einen Spieler beleidigend erscheinen könnte, unangebracht. Auch das Spielen einer Rolle erlaubt nicht eine dieser Regeln zu brechen.¹⁶ Der virtuelle Spielraum in THE SIMS ONLINE ist kein öffentlicher Raum, sondern dient den ökonomischen Interessen des Herstellers, der so einen Common Sense zu erzwingen versucht, der keinen Konsumenten abschreckt. Verstöße gegen diese Verhaltensregeln können mit der Aufhebung der Spielberechtigung geahndet werden.

Die Durchsetzung der Verhaltensregeln lässt sich dabei weniger durch Zensur und ständige Überwachung als beinahe schon panoptisch im Sinne Foucaults beschreiben:¹⁷ Electronic Arts behält sich das Recht vor ungefragt die Kommunikation Einzelner zu beobachten und zwingt so zur konstanten

13 Ein Vergleich von The Sims Online mit Sherry Turkles Beschreibung des Lambda-MUDs zeigt, dass THE SIMS ONLINE eher einem MUD als einem konfigurationskritischen Strategiespiel ähnelt. Vgl. Sherry Turkle: «Playing the MUDs». S. 324.

14 Roger Callois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 30.

15 Vgl. ebd., S. 32.

16 Vgl. EA.com's Online Conduct Rules. URL: <http://eagames.com/official/thesims/thesimsonline/us/home/info.jsp>, 17. Jan. 2005.

17 Vgl. Michel Foucault: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt/M. 1994, S. 256 f.

Selbstdisziplinierung. «We reserve the right to monitor your communications in the Game or on message boards. Your communications are not private, and you have no expectation of privacy in the Game or on the Boards.»¹⁸ Spätestens an diesem Punkt ist eine klare Unterscheidung von operationalen und impliziten Regeln kaum noch zu treffen.

Implizite Regeln in THE SIMS und THE SIMS ONLINE

Nach Katie Salen und Eric Zimmerman beschreiben die impliziten Regeln die «ungeschriebenen Regeln», die unausgesprochen bleiben und kulturell codiert sind. Sie verbinden direkt die formalen und kulturellen Aspekte eines Spiels und schaffen so eine Brücke zwischen den Formen von Autorität, die innerhalb und außerhalb des Spielraumes liegen.

Implicit rules take place simultaneously on the level of rules and the level of culture, linking these disparate dimensions of games in a distinctly powerful way. [...] To play a game, any game is not just to play within the rules of the particular game, but within the rules of a larger cultural context that define what it means to play at all.

Das Versprechen der SIMS, das normale Leben spielbar zu machen, zwingt die Spieldesigner eines kommerziellen Produktes natürlich die im Kontext des Alltäglichen verbundenen Diskurse zu bewerten. Diese Wertungen sind zwar in das gesamte Regelsystem und damit auch in die Bildschirmdarstellung, den medialen Text, eingewoben, werden aber nur durch das kulturell verankerte implizite Regelsystem vermittelt. Obschon als Konsumparodie verkauft, zeigen sich in THE SIMS und THE SIMS ONLINE deutliche Thematisierungen konservativer ideologischer Normen einer spätkapitalistischen Konsumgesellschaft und ihrer Grenzen: Konsum wird vom Spiel belohnt, andere Lebensentwürfe hingegen werden nicht zugelassen. Somit resultieren Armut und Unglück allein aus dem persönlichen Spielversagen. Innerhalb dieses Regelsystems wird Homosexualität lediglich toleriert, Nacktheit und Gewalt hingegen ausgeblendet. «The Sims encourages its players to forget about that alienation by giving them the illusion of free will: equality of rights, as long as their lives are productive to the system.»

In beiden Spielen finden ökonomische Interessen und damit verbunden eine Strategie der Sicherung des Systems, in dem sie verwirklicht werden können, nicht nur Ausdruck, sondern erfordern durch die Annahme des Regelraumes eine Selbstdisziplinierung nach diesen impliziten Regeln. «Playing a game means submitting to the authority of the magic circle, which includes the cultural conventions expressed through implicit rules.»¹⁹

18 EA.com's Online Conduct Rules. Vgl. Anm. 24.

19 Katie Salen/Eric Zimmerman: *Rules of Play*, S. 574.

Doch weist besonders Michel de Certeau in die *Kunst des Handelns* darauf hin, dass die Alltagspraktiken von Konsumenten nicht durch ein wie auch immer ausdifferenziertes Raster der Überwachung vollkommen kontrolliert werden können. «Die Benutzung einer von anderen geschaffenen Ordnung führt zu einer Neuaufteilung des Raumes in dieser Ordnung, sie schafft zumindest einen Spielraum für die Bewegungen von ungleichen Kräften.»²⁰ De Certeau folgend müssen sich auch in der Spielpraxis der Sims Räume eröffnen, in denen der Spieler die in den impliziten Regeln festgehaltene ideologische Strategie durch die eigensinnige Produktion von Bedeutung taktisch umgehen bzw. umdeuten kann.²¹

Demnach lässt sich zusammenfassen, dass ein Regelbruch auf der Ebene der konstituierenden Regeln an besondere technische Fähigkeiten gebunden ist, während die beiden anderen Regelebenen in *The Sims*, besonders aber in *THE SIMS ONLINE* dem Spieler einen Raum eröffnen, sich ihnen im Spielverhalten taktisch zu widersetzen.

Regelbruch und Vergnügen

Mit den Beziehungen von Spiel, Regeln und Vergnügen beschäftigt sich John Fiske in *Television Culture*. Innerhalb des Kapitels «Pleasure and Play» stellt Fiske im Unterkapitel «Pleasure and rule breaking» ein Vergnügen des Spiels dar: die Exploration der Verhältnisse zwischen Regeln und Freiheit.

Rules are the means by which social control is exercised, and result in a social order that works to control the disruptive, anarchic forces of nature. Play enacts the opposition between freedom and control, between nature and culture. [...] The main structuring principle of play is the tension between social order and the «freedom» of anarchy or change.

Dieses kulturell gefasste Spannungs- bzw. Machtverhältnis zwischen sozialer Ordnung und anarchischer Freiheit unterstreicht Fiske am Beispiel einer Sportübertragung. Ein verantwortungsbewusster Kommentar einer Fußballspielübertragung unterstreicht sowohl die Autorität des Schiedsrichters als auch das moralische System um Verantwortung und Fair Play, welches Sport in die dominante Ideologie einbindet. «But «popular» taste demands that television zoom in on the moments of rule-breaking, the fouls and fights, the professional «plays» that operate on or beyond the boundaries of the rules.»

20 Michel de Certeau: *Kunst des Handelns*. Berlin 1988, S. 59.

21 Zur Definition und zum Verhältnis von Strategie und Taktik im Sinne de Certeaus vgl. Michel de Certeau: *Kunst des Handelns*, S. 23.

Regeln sind so gesehen eine hegemoniale Kraft, durch die die sozial Mächtigen (der Machtblock) versuchen die Zustimmung der sozial Schwachen zu gewinnen, um ihr unregelmäßiges Verhalten zu kontrollieren. Damit wird das Vergnügen, diese Regeln bloß zu stellen, ihre Willkürlichkeit nachzuweisen, ein Vergnügen der sozial Schwachen.

So ist die Opposition zur Macht ein Teil des populären Vergnügens am Spiel, zum einen als die affektive Energie, eigene Bedeutungen der sozialen Erfahrung zu produzieren und andererseits als die Lust der in Regeln gegossenen sozialen Disziplin zu entgehen, Identitätsanweisungen in Frage zu stellen.²² Um populär zu werden, und im Sinne der Produzenten finanziell erfolgreich, müssen für Fiske mediale Texte den Leuten den Raum für diese oppositionellen Vergnügen bieten. «Die Leute werden kaum eine Ware wählen, die nur den ökonomischen und ideologischen Interessen der Herrschenden dient.»²³ Zusammengefasst unter dem Begriff des «produzierbaren Textes» sieht Fiske diese Öffnungen in der Polysemie populärer Texte²⁴ und mit der Zunahme von struktureller Offenheit eignen sich populäre Texte immer besser dazu, mit abweichenden Lesarten den im Text vertretenen hegemonialen Meinungen des Machtblocks entgegenzulaufen. Der so mögliche Widerstand gegen die naturalisierten Darstellungssysteme ist für Fiske ein semiotischer und wirkt im Mikropolitischen. Die alltäglichen lokalen Bedeutungsverschiebungen im Mikrosektor des Individuellen sind dabei nicht «radikal», weil sie keinen revolutionären Gesamtangriff auf das System zulassen. Jedoch sieht Fiske in der progressiven Veränderung von Bedeutungen die semiotische Grundlage für soziale Veränderungen, die Basis für einen breiteren sozialen Kampf.²⁵

Als Computerspiele sind sowohl THE SIMS als auch THE SIMS ONLINE in einem besonderen Maße produzierbare Texte. Zum einen lassen sich die von Fiske exemplarisch aufgestellten Texteeigenschaften, die Vieldeutigkeit fördern, in beiden Spielen nachweisen.²⁶ Zum anderen ist die Produktivität der Spieler nicht vom Text getrennt, rein semiotisch,²⁷ sondern «passiert», im Verständnis eines Cybertextes nach Espen Aarseth, direkt durch die doppelte Konstituierung des

22 Vgl. Rainer Winter: «Spielräume des Vergnügens und der Interpretation. Cultural Studies und die kritische Analyse des Populären». In: Jan Engelmann (Hg): *Die kleinen Unterschiede: Der Cultural Studies Reader*. Frankfurt/M., New York 1999, S. 35–49, S. 41 f.

23 John Fiske: *Die Lesarten des Populären*, S. 18.

24 Vgl. John Fiske: *Understanding popular Culture*. London 1989, S. 103–127.

25 Vgl. Jens Schröter: «Kraft des Opaken. John Fiskes Theorie der Populärkultur als Wissenschaftskritik». URL: <http://www.gradnet.de/papers/pomo2.archives/pomo98.papers/jsschroe98.htm>, 24. Jan. 2005.

26 Vgl. Christian Riedel: *Werbung und Computerspiel*, S. 112–118.

27 Die Unterscheidung von semiotischer und expressiver Produktivität ist angelehnt an Rainer Winter. Vgl. Rainer Winter: *Der Produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß*. München 1995, S. 199–205.

Spielers als Sehender und Handelnder in einer Neuordnung der Zeichen auf dem Bildschirm.²⁸ Je nachdem wie viel Handlungsraum die konstituierenden Regeln dem Spieler lassen, können eigene Bedeutungen auch gegen die, in den medialen Text eingeschriebenen, impliziten Regeln letztlich auch durch ‚Verletzung‘ oder ‚Umdeutung‘ der operationalen Regeln expressiv werden. Einfacher gesagt: *THE SIMS* und *THE SIMS ONLINE* erlauben es Bedeutungen direkt im Spiel am Bildschirm zu artikulieren.

Spuren widerständiger Aneignungen in *THE SIMS* und *THE SIMS ONLINE*

Aufbauend auf den bisherigen Erläuterungen soll nun versucht werden anhand einiger ‚kultureller Schnappschüsse‘ widerständige Aneignungspraktiken der *SIMS*-Spieler darzustellen. Diese Handlungsweisen werden dabei als kulturelle Proben in einen kulturellen Zusammenhang gebracht, der für den Untersuchenden von Bedeutung ist, von dem Produzierenden aber wahrscheinlich kaum beachtet worden war. Dies muss die Analyse nicht entkräften, wenn sie nicht mit dem Ziel die Wahrheit zu entdecken gelesen wird, sondern zum Prozess des Verstehens beitragen soll.²⁹ So erlauben die paratextuell hergeleiteten «expressiven Produktionen»³⁰ einen kleinen Einblick in die Praktik des ‚*SIMS*-Spielens‘.

In der Untersuchung verschiedener Computerspiele haben Heike Esser und Tanja Witting auch *THE SIMS* analysiert. Unabhängig von ihren Ergebnissen finden sich in den Interviewausschnitten Spuren der Aneignungsprozesse, in denen eine semiotische Produktion im Spiel artikuliert und so expressiv wird. So beschreibt innerhalb der Studie Versuchsperson 73 ihre Aneignung des Spiels als Testraum für ein potenzielles Zusammenwohnen mit der Freundin.

Ja. Ich habe mal selber mich und meine Freundin in die WG gesteckt und als die das erste Mal gekocht hat, sind wir beide abgebrannt (lacht). Dann habe ich das schon mal wieder gelassen. [...] Ob ich das jetzt damit komplett ausleben wollte? Wer weiß... Aber ich habe das mal gemacht, um ein bisschen vielleicht mal zu gucken. Schon. [...] Vielleicht wollte ich mal gucken, ob das hinterhaut. Das ist zwar nicht ein Maßstab, aber ich habe es halt ge-

28 Vgl. Espen J. Aarseth: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, London 1997, S. 1 f.

29 Vgl. John Fiske: «Wie ein Publikum entsteht. Kulturelle Praxis und Cultural Studies». In: Karl H. Hörning/Rainer Winter (Hg.): *Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung*. Frankfurt/M. 1999, S. 238–264, S. 253.

30 Rainer Winter: *Der produktive Zuschauer*, S. 203.

macht und als sie gekocht hat, sind wir beide abgebrannt. Ja, das heißt zwar jetzt nicht, dass ich niemals mit der zusammenziehen werde [...].

Das Programm und dessen Zeichen werden hier entgegen ihrer Bestimmung genutzt als eine Möglichkeit, eigene Erlebnisse und Vorhaben unter den Bedingungen der SIMS-Welt zu artikulieren. Die Spieler verlieren sich im Spiel und lehnen sich in gewisser Weise gegen die soziale Disziplin auf und deren nötiger klarer Trennung zwischen der Welt des <So-Seins> und der Welt des <Als-Ob>. In dem Wissen um die sehr viel komplexere Wirklichkeit außerhalb des Spiels und deren Prozesse, auf welche die Spieler keinen Einfluss haben, schafft der Versuch, die eigene Alltagswirklichkeit trotzdem in ein einfacheres System zu übertragen und zu simulieren, Vergnügen. Dabei kann eine Herausforderung dieser Simulation gegenüber dem Machtblock darin liegen, dass die Simulation auch zum Nachdenken anregen kann, in welchem Ausmaß die reale Welt selbst zu einem Simulationsspiel geworden ist. So kann sie nach Baudrillard letztlich zum Attentat auf das Realitätsprinzip selbst werden, welches für den Machtblock unerlässlich ist.

Versuchsperson 19: «Ich wollte mal Architektin werden, aber dafür muss man ja Mathe gut können. Das kann ich nicht so gut. Ich hab auch mal selber Häuser entworfen, leider nur auf dem Papier. Und die sind auch immer ganz gut geworden. Und ich hab auch ein Programm gehabt ein ganz billiges 3D Grafikprogramm. Da hatten die auch nicht so viele Möbel dabei, war ich eigentlich eher enttäuscht von. Als ich die Hülle gesehen hatte dachte ich ›Superklasse!‹ Aber der Rest war dann eigentlich nicht so gut. Und hier ist das eigentlich vom Aufbau her so ähnlich, aber viel viel besser und einfacher.»

Der Berufswunsch Architektin zu werden, blieb Versuchsperson 19 durch die Machtlosigkeit gegenüber den entscheidenden gesellschaftlichen Institutionen (Schule, Universität) verwehrt. Auf der einen Seite wird diese Macht akzeptiert, die anhand der Kategorie <gut in Mathe> über die berufliche Zukunft entschieden hat, doch in der Aneignung der SIMS kann sie diesem Urteil taktisch ausweichen. Das Spiel eröffnet einen Raum, in dem das Gefühl als Architektin <ganz gut> sein zu können ohne Beurteilung der Mathenoten möglich ist.

Da aber die dem Spiel mitgelieferten Ressourcen an visuellen Zeichen für diese und ähnliche Produktionen, wie das innerhalb der Fan Community sehr beliebte Veröffentlichen von eigenen Geschichten mit Hilfe inszenierter Screenshots, begrenzt sind, wird die Möglichkeit in THE SIMS genutzt, die es erlaubt, eigene Einrichtungsgegenstände zu kreieren und in das Spiel zu integrieren. Eine Handlungspraxis, die auch als ein symbolisches Umgehen der alltägli-

chen konsumistischen Warenwelt gelesen werden kann, die eine solche Produktion nicht erlaubt.

Auch für THE SIMS ONLINE wird diese Möglichkeit von den Fans gewünscht. Doch neben dem offensichtlichen technischen Problemen des Austauschs und der Speicherung von spielergenerierten Gegenständen zwischen vernetzten Rechnern verhindert ein tieferes Problem die Umsetzung. Auf dieser Ebene geht es um Macht und Kontrolle im Kampf um die Bedeutungen in THE SIMS ONLINE, wie die folgenden Ausführungen zu belegen versuchen.

Durch den MUD-ähnlichen Charakter artikulieren sich die o. g. Prozesse in THE SIMS ONLINE vielmehr in der widerständigen Konstruktion einer alternativen Identität und werden so zwangsläufig auch von den anderen Mitspielern beobachtet.³¹ Unter dem Nicknamen *Urizenus* führte der amerikanische Professor für Philosophie und Literaturwissenschaften Peter Ludlow³² im Spiel Interviews mit Spielern über deren Identitätskonstruktionen in THE SIMS ONLINE und veröffentlichte diese Interviews auf der Internetseite [Alphavilleherald.com](http://alphavilleherald.com). Dabei stieß er auch auf Produktionen, die in größtmöglicher Entfernung zu dem in den Verhaltensregeln geforderten Common Sense stehen. Dort beschreibt ein Spieler unter dem Nicknamen Anonymous seine Erfahrungen als Mitglied einer Bondage-Sadomaso (BDSM) Community, die sich im Spiel gebildet hat. Anonymous nutzt den Raum des Spiels, um sich diesem Aspekt seiner Identität bewusst zu werden. Innerhalb des Spiels erscheint das Ausleben dieses Vergnügens gefahrloser als im «richtigen Leben», obschon sein Interesse auch innerhalb des Spiels bei manchen Spielern auf die gleiche moralische Ablehnung trifft wie außerhalb des Spiels. Trotzdem sei er sich selbst durch sein Spiel innerhalb dieser «SIM-Subkultur» über seine eigene Neigung klarer geworden.³³

Besonders ist bei dieser Form der Produktion hervorzuheben, dass es innerhalb des Programmcodes von THE SIMS ONLINE keine Zeichen gibt, um BDSM Praktiken visuell darzustellen. Nur mit Hilfe der Sprache, die über die Tastatur eingegeben wird und in Sprechblasen über den Figuren erscheint, gelingt es den Spielern, die Zeichen in ihrem Interesse und entgegen den Interessen des Machtblocks umzudeuten.

Urizenus: well, help us out, it's hard to understand what an S&M scene would look like on TSO. No whips, no bondage, etc

31 Auch Sherry Turkle beschreibt, wie MUDs als evokative Objekte genutzt werden, um mit verschiedenen Konzepten von Identität zu spielen. Eine Einbeziehung ihrer tiefgreifenden Ergebnisse innerhalb dieser Auseinandersetzung erscheint nutzbringend, jedoch in diesem Rahmen nicht möglich. Vgl. Sherry Turkle: «Playing the MUDs. Konstruktion und Rekonstruktion des Bewußtseins in der virtuellen Realität», S. 324–338.

32 Siehe in diesem Zusammenhang auch: <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/game/16553/1.html>, 10. Feb. 2005.

33 Vgl. URL: <http://www.alphavilleherald.com/archives/000066.html>, 10. Feb. 2005.

Anonymous: well, all we have in tso are words, really

Urizenus: so the scenes are text based

Anonymous: yes.

Das Vergnügen innerhalb des Spiels eine Diskursposition einnehmen zu können, die außerhalb des Spiels soziale Konsequenzen beinhaltet, findet sich auch in den Interviews mit der selbsterklärten Cyberchild-Prostituierten Evangeline und dem Mafiaoberhaupt JC Soprano, jedoch von einer anderen Qualität. Während Anonymous immer wieder darauf verweist, dass er und seine Mitspieler versuchen, jüngere Mitspieler zu erkennen und auszuschließen sowie andere Spieler nicht durch ihre Anwesenheit zu belästigen, drehen sich die beiden folgenden Positionen um das «evasive Vergnügen» des Skandals.

Der weibliche Avatar Evangeline, der im «wahren Leben» ein 17 Jahre alter Junge aus Florida ist,³⁴ eignet sich den Spielraum als Bühne seines Ausbrechens gegen die ihn als Heranwachsenden umgebenden Disziplinarapparate, denen er unterworfen ist, an. «Evangeline: in r/l i hate all serious people and wish i could slap them.»³⁵

Auch innerhalb des Interviews versucht er durch eine besonders vulgäre Sprache seine skandalöse Rolle in THE SIMS ONLINE beizubehalten, während er davon berichtet, das erste virtuelle Bordell errichtet zu haben. Gegen Simoleans, die virtuelle Währung des Spiels, habe er mit einigen anderen weiblichen Avataren, die hauptsächlich von weiblichen Teenagern gespielt wurden, über die Tastatur mit verschiedenen Spielern Cybersex betrieben und deutet an, dass unter ihren «Kunden» auch Angestellte der Herstellerfirma Maxis gewesen seien.

Evangeline: yes. back then tso was filled with homeless disgusting people...everyone was new and innocent. many people say i brought sin in to tso. i dont care. sex sells and it was my goal to create the greatest cyber sex house.

Der zentrale Diskurs zur Bedeutungsproduktion ist, wie im vorigen Beispiel, der der Sexualität. Doch während Anonymous in dem virtuellen Raum einen Aspekt seiner Identität beleuchten und ihm Bedeutung verleihen möchte, lesen sich die Aussagen Evangelines eher als eine zweifache Taktik des Ausbrechens aus einem disziplinierenden Sexualitätsdiskurs. Mit dem Wandel des Geschlechts im Spiel, dem Verleugnen des eigenen Körpers und der Annahme der gesellschaftlich unmoralischen Rolle als (virtuelle) Kinder-Prostituierte erlaubt das Spiel eine Distanzierung von sozialen Idealvorstellungen. Der virtuelle Körper wird im Sinne Fiskes zur «Achillesferse der Hegemonie»; zu einem Ort

34 Clive Thompson: «Game Theories». In: *The Walrus*. URL: <http://www.walrusmagazine.com/article.pl?sid=04/05/06/1929205&tid=1> [June 2004], 10. Feb. 2005.

35 URL: <http://www.alphavilleherald.com/archives/000049.html>, 13. April 2004.

jenseits des Zugriffs «des sozialen Sinns», da dieser weit mehr noch als der wirkliche Körper den gesellschaftlichen Repressionen ausweichen kann. Innerhalb des Spiels schafft es Vergnügen, (die eigene) Sexualität nicht als Objekt von Machtbeziehungen zu deuten, sondern als Quelle von Macht über andere. Ein Prozess, der im Besonderen für die heranwachsenden weiblichen Mitspieler Evangelines an die Beobachtungen Fiskes erinnert, wie sich junge Mädchen das Phänomen Madonna als Feld eines weiblichen Widerstandes gegen die Kräfte der patriarchalischen Kontrolle angeeignet haben.

Ganz ähnlich beschreibt JC Soprano sein Vergnügen als virtueller Mafiaboss einer Gang von 50 Spielern zwischen 15 und 25 Jahren. Ihr Rollenspiel bezieht sich weniger auf das reale organisierte Verbrechen als auf einen Mafiamythos im Sinne Roland Barthes,³⁶ wie er in den Medien gepflegt wird. Wohl nicht ohne Grund bezieht sich der Nickname JC Soprano auf die erfolgreiche US-Mafiaiserie *THE SOPRANOS* (USA 1998, David Chase, HBO). In dem Spiel mit einem Mafia-Mythos, als ehrenwerte Gesellschaft jenseits der offiziellen Gesetze, schmücken sich die Spieler nicht mit den Grausamkeiten des organisierten Verbrechens, sondern mit dem Nimbus einer mächtigen Gegenkultur mit eigenen selbst geschaffenen Regeln.

JC beschreibt das Vergnügen sich innerhalb des Spiels mit diesem Mythos zu schmücken, um der Langeweile des Spiels zu entgehen, und wie er so in Konflikt mit den Verhaltensregeln des Spiels gerät.

Urizenus: well, maybe you have a higher tolerance for boredom than they do.

JC Soprano: lol. Yes the game can get quite boring.. but that's what I do.. Spice it up [...]

JC Soprano: And that's part of the problem.. people hear mafia and they think what you think.. scares them off in gme

JC Soprano: and that what was EA's issue

JC Soprano: Its too mature for a Teen rated game.. and that's a quote from Tigger.

Um der selbst gewählten Rolle gerecht zu werden, beschreibt JC Soprano, wie die Regeln und Zeichen des Spiels zu ihren Zwecken missbraucht werden können. So nutzten die Mitglieder die Spielfunktion, mit der ein Spieler einen anderen als Spielverderber bezeichnen kann. Mit dieser Funktion ließ sich anhand von roten Pfeilen anzeigen, wie viele Spieler einen anderen Spieler für einen Spielverderber halten. Diese Funktion wird entgegen ihrer eigentlichen Bestimmung gegen andere Spieler benutzt, indem Spieler von Mafiamitgliedern für alle Spieler sichtbar aber ungerechtfertigt als Spielverderber stigmatisiert wer-

36 Roland Barthes: *Mythen des Alltags*. Frankfurt/M. 1970.

den. Eine mächtigere Waffe stellte der Missbrauch der Bauberechtigungen dar. In der Anfangsphase des Spiels konnten auch Mitbewohner an den Häusern der Wohnbesitzer mitbauen. Indem sich ein Mafiamitglied als Mitbewohner einschlich, konnte es ein Haus gegen den Willen des Besitzers einreißen. Diese Regeln wurden vom Hersteller bereits abgeschafft.

JC Soprano: For example, no guns in-game, cant really whack a sim, etc. I am a very creative person.. Maybe I have no life lol, but I just think up ways to make the role-play experience more realistic and up to par with the real mafia.. same structure, rules, etc.

JC Soprano: Had to adapt that for the game

Urizenus: ok, so you figured out ways to warp the built-in features of the game for mafia role-play?

JC Soprano: exactly

Urizenus: <warp> meaning use in a non intended way

JC Soprano: yes and no... The game is a teen rated game, so I warped it into a mature experience sort of... if that makes sense.

Die Mafia wird im Spiel selbst zum Signifikanten des Ausweichens aus der sozialen Kontrolle und führt im Spiel sogar zu einer Umkehrung der Machtverhältnisse zugunsten der virtuellen Mafiosi. Das Handeln in der Rolle, das Umdeuten von Regeln, auch im Nichtinteresse der anderen Spieler, deren Spiel dadurch beeinträchtigt wird, zwingt den Hersteller gegen die genannten Produktionen in *THE SIMS ONLINE* vorzugehen und die betreffenden Spieler zu suspendieren. Als nicht kontrollierbare Gegenkräfte zu den Regeln des Spiels provozieren sie den Hersteller als Repräsentanten des Machtblocks und so werden diese Vergnügen evasiv im ständigen Kampf gegen die panoptische Überwachung des Spiels.

JC Soprano: Security is a thing too. Its like the FBI vs Mafia.. EA watches me 24/7

JC Soprano: I sneeze and they suspend/ban me.

The Sims Online als Kampfplatz der Bedeutungen

Die aufgezählten Beispiele deuten an, wie sich Spieler beide Spiele in eigener und unterschiedlicher Weise zur Produktion ihrer eigenen Bedeutungen und Vergnügen aneignen und dass diese Produktionen in Konflikt zu den Interessen des Machtblocks treten können. Jedoch besteht zwischen *THE SIMS* und *THE SIMS ONLINE* ein entscheidender struktureller Unterschied.

Im Fall von *THE SIMS* bleiben die Produktionen im Verborgenen, als Eigentum der Spieler oder des Fandom zirkulieren sie außerhalb des hegemonialen

Zugriffs. Der beschriebene Ausdruck einer semiotischen Produktion durch das Zeichensystem des Spiels bleibt ein Text, den der Spieler für sich schreibt und erst dann veröffentlichen kann. Dem Hersteller bleiben diese ihm widerständigen Produktionen meist verborgen und diese haben keinen direkten Einfluss auf seine Interessen, solange das Spiel gekauft wird. Mehr noch, er versucht sie auszunutzen durch Add-On-Programme, die neue Zeichen beinhalten. Auch eine geschaltete Werbeanzeige zum Sequel *THE SIMS 2* (2004, Electronic Arts, Maxis) spricht genau die Diskurse der beschriebenen Handlungspraxen an.³⁷ In *THE SIMS ONLINE* hingegen werden die expressiven Produktionen auch immer sofort zum Spieltext der anderen Mitspieler. Da *THE SIMS ONLINE* über die monatlichen Abogebühren finanziert wird, ist es im Interesse des Herstellers, keinen Spieler zu verschrecken oder durch eine höhere Alterseinstufung Kunden zu verlieren. Dies zwingt dazu, die beschriebenen commonsensualen Verhaltensregeln durchzusetzen.

Widerspenstige Spielpraktiken, die nicht nur gegen den Common Sense des Spiels verstoßen, sondern auch am Rand des gesellschaftlichen Common Sense liegen, stellen finanziell eine Gefahr dar. Auf der anderen Seite verspricht *THE SIMS ONLINE* die Möglichkeit, in der Anonymität eine neue virtuelle Identität zu entwickeln, eine Maske zu kreieren, außerhalb der alltäglichen Zwänge. Durch die offene Struktur bei der gleichzeitigen Rücknahme des konfigurationskritischen Elements ist es in mehrfacher Hinsicht eine Einladung zum Karneval im Sinne Bakhtins. Doch Regeln organisieren das Soziale, das Alltägliche und kontrollieren die Erfahrungen darin. Sie bestimmen so nicht nur über Verhaltensweisen und Urteile, sondern auch über die Kategorien, durch welche die Umwelt erfahrbar wird. Solche evasiven Vergnügen im Ausbrechen aus der Disziplinarkontrolle bringen diese in Gefahr, zeigen sie doch, wie fragil soziale Kontrolle sein kann, und zwingen den Machtblock zur Reaktion. Im Besonderen die Mafia- und Prostitutionsthematiken wurden dementsprechend von den Medien im Hinblick auf gesellschaftliche Gefahren von Computerspielen sensationalisiert.

The dark side of digital Utopia –

How would people act if they were freed from real life laws and social constraints? A new, interactive computer game offers just such scenario – with some disturbing results.

In a time of global terrorism, high crime rates and world hunger, the virtual evils of a computer game are really trivial. But in a way, that's

37 Die Anzeige zeigt mit Fotomodellen inszeniert den Moment, in dem eine Frau ihren Partner mit zwei weiteren Frauen im Bett ertappt. Über dem Kopf der wütend Überraschten ist ein *SIMS*-typisches Computer-Menü eingefügt, welches die nächste Handlung bestimmt. Neben den Handlungsoptionen «schreien», «Scheidung einreichen», «zuschlagen» und «ignorieren» ist auch «dazulegen» als Option gegeben (vgl. PCPlayer 10/2004).

the point: Why do even our games have to be subject to crime, no matter how virtual?

In Sim City schaut die Mafia nach dem Rechten. Ein Ehepaar verbringt seine gesamte Freizeit in der Onlinewelt. [...] Wer in der virtuellen Welt der Sims bestehen will, sollte seine Nachbarn stets im Auge haben. Im Zweifel hilft ein Anruf beim Mafioso um die Ecke.

Der Hersteller Electronic Arts reagiert auch zum Schutz der Interessen der Werbetreibenden, die in *THE SIMS ONLINE* Product Placement betreiben. So wird die Filterfunktion, die bestimmte Begriffe während des Chattens ausblendet, stetig verbessert. Die Funktion, mit der andere Avatars als Spielverderber markiert werden, wurde ersetzt durch ein Bewertungssystem, welches die Top 100 der Spielverderber anzeigt. Doch der Versuch, eine Form des subversiven Vergnügens zu beherrschen, eröffnet ganz evident eine neue, hier in Form eines Wettbewerbs um die Position des gemeinsten Spielers. Ebenso wurde Professor Ludlow die Spielberechtigung entzogen und in Presseerklärungen immer wieder darauf hingewiesen, dass die Darstellung von Sex in den SIMS nicht möglich sei.

Jeff Brown, an Electronic Arts spokesman, said the game offers nothing more explicit than what children see on network television. «Regardless of what people might be messaging to one another...it is impossible for the characters themselves to do anything more intimate than dance or lie in a bed.»

Gleichzeitig ist jede Beschränkung des Spiels eine Verkleinerung des Raumes und wahrscheinlich ebenfalls mit dem Verlust von Abonnenten verbunden. Im Sinne Fiskes können populäre Texte ihre Popularität nur dadurch absichern, dass sie sich zu einem einladenden Terrain für diesen Kampf um Bedeutungen machen. So strukturieren sich populäre Texte in einem Spannungsfeld zwischen Abschließung (oder Herrschaft) und Offenheit (oder Popularität).

This insecure equilibrium between the forces of order and control on the one hand and those of disruption and disorder on the other is not confined to the structure of games themselves, but can also be traced in their social functions and organisations.

Die Spielwelt der SIMS ist geprägt von struktureller Offenheit. Doch während auch die Produktion widerständiger Bedeutungen in *THE SIMS* den Interessen des Herstellers dient, fordern diese in *THE SIMS ONLINE* die Kräfte der Herrschaft heraus. So gesehen ist es verständlich, dass der Hersteller auf die Presseberichte zu *THE SIMS 2*, welche ähnliche Sensationalisierungen bein-

halten, gelassen reagieren kann, während THE SIMS ONLINE das Einfügen von spielergenerierten Gegenständen noch immer verbietet. Das Online Rollenspiel SECOND LIFE (2004, Linden Research, Inc.), das diese Möglichkeit besitzt, befindet sich in einem ständigen Kampf gegen die Produktionen seiner Spieler.

Fazit

Diese Fallstudie zeigt, dass auch das Computerspiel trotz der determinierenden Eigenschaften des technischen Implements Räume eröffnen kann, in denen Spieler der Regelkontrolle des Spiels entkommen können. Der nur skizzenhafte ethnologische wie diskursanalytische Zugriff auf die Spielpraxen zeigt ebenso, dass das Vergnügen des Falschspiels eingebettet ist in gesellschaftliche Machtverhältnisse.

Obschon die Interessen einer Kulturindustrie in beiden Spielen deutlich zu Tage treten, nutzen die Spieler die Zeichenressourcen des Spiels aktiv zur Produktion eigener Bedeutungen und Vergnügen im Kontext ihres Alltags, die sich auch gegen die den Spieler umgebenden Machtbeziehungen richten können. Als Cybertexte erlauben beide Spiele die Artikulation dieser widerständigen Bedeutungen und Vergnügen direkt im Spiel. Sowohl die offene Struktur (der operationalen Regeln) beider Spiele als auch die aus dem Kontext des alltäglichen Lebens und dessen Darstellung hervorgehende Polysemie (auf Basis der impliziten Regeln) schaffen dafür den Raum. Doch während die widerständigen Aneignungen in THE SIMS nicht direkt mit den ökonomischen Interessen des Herstellers konfliktieren, provozieren sie in THE SIMS ONLINE einen offenen Kampf um Bedeutungen. Im Sinne Fiskes lässt sich durch die Beschränkung dieser Offenheit auch der bisherige Misserfolg von THE SIMS ONLINE erklären. Doch die Betonung des Widerstandes darf nicht dazu verleiten, jedes Handeln sozial Schwacher romantisch verklärend per se als oppositionell zu beschreiben.³⁸

Ebenso kann diese Fallstudie nicht ein Verstehen des vielfältig gewobenen Netzes aus Bedeutungen und Vergnügen um die Welt der SIMS leisten, sondern < nur > die entscheidende Erkenntnis der Komplexität hervorheben. Wahrscheinlich vermag es erst eine umfassende ethnologische Untersuchung, diese Spielkultur annähernd zu durchleuchten und die Validität der genutzten Daten in ihrer empirischen Verkürzung, durch die Wahl der Proben, das Missachten des eigentlichen Spielmoments,³⁹ die Unkenntnis über die Aussagenden und deren wirkliche soziale Position etc. und letztlich die Vorannahme eines

38 Vgl. Andreas Hepp: *Cultural Studies und Medienanalyse*. Opladen, Wiesbaden 1999, S. 76.

39 Vgl. James Newman: *Videogames*. London, New York 2004, S. 145–162.

aktiven Rezipienten, zu bestätigen oder zu widerlegen sowie einen Bezug zum makropolitischen Rahmen herzustellen, der bis hierhin ausgeblendet wurde. Dabei ist ebenso zu untersuchen, inwieweit ein solcher, im akademischen Diskurs geschulter Blick auf das Computerspiel den Regelbruch letztlich als ideologische Freiheitsphantasie eines neuen Mediums zu naturalisieren droht.