

Michael Gurt: Spielerische Familiengestaltung

Beitrag aus Heft »2012/02: Familie und Medien«

Familiäre Strukturen spielen in den meisten Spielegenres kaum eine Rolle. In narrativen Spielformen (Adventures, Rollenspiele) kommt es vor, dass familiäre Strukturen als Aspekt der Spielgeschichten thematisiert werden. Dort geht es etwa um Fragen der Abstammung des Spielhelden und der daraus resultierenden ‚schicksalshaften‘ Konsequenzen zum Beispiel in Dragon Age oder Knights of the Old Republic. Zentrales Thema ist die Familie in der Lebenssimulation Die Sims 1-3. Im Zentrum des Spiels stehen Sozialsysteme, die von den Spielenden gemanaged werden müssen. Egal ob Single, Pärchen oder Großfamilie: Es gilt, die Bedürfnisse und Wünsche der Spielfiguren mit ihren unterschiedlichen Dispositionen sowie den Anforderungen der jeweiligen Lebenssituation unter einen Hut zu bringen.

Fast wie im richtigen Leben ist dabei der Faktor Zeit entscheidend: Stehen Karriere oder Hobbys zu sehr im Mittelpunkt, kommen andere Aspekte des menschlichen Lebens zu kurz. Mit dem Ableben von Spielfiguren ist das Spiel übrigens nicht zu Ende: Die Sims können sich fortpflanzen, inklusive Vererbung von äußerlichen und charakterlichen Merkmalen. Das Setting des Spiels ist zwar auf eine konsumorientierte US-amerikanische bürgerliche Mittelschicht ausgerichtet, wie familiäre Strukturen tatsächlich gestaltet werden, bleibt jedoch – in gewissen Grenzen – den Spielenden überlassen. So sind zum Beispiel auch gleichgeschlechtliche Partnerschaften möglich.

Das Spiel bietet ein sogenanntes Sandbox-Spielprinzip, also die Möglichkeit, ganz individuelle Vorstellungen von menschlichem Zusammenleben und Interaktion spielerisch zu testen. Diese Chancen, Lebensmodelle nach Lust und Laune ohne Konsequenzen für das tatsächliche ‚reale‘ Leben zu erproben, ist sicher ein Grund für den enormen Erfolg dieser Spieleserie.