The SIMple Things In Life – Das anthropomorphe Gameplay der virtuellen Lebenssimulation

Theresa Solbach, Friederike Hutter, Sahra Popal, Marta Lelek

Einleitung

Im Zuge unseres Projektmoduls haben wir die verschiedenen Formen der Visualisierung von Big Data diskutiert. Eine Erkenntnis des Seminars ist, dass in der Darstellung von Big Data der Dualismus von Entmenschlichung und Anthropomorphisierung als Tendenz besteht. In unserem Projektfilm *The SIMple Things in Life* gehen wir von diesem Dualismus aus.

Wir konzentrieren uns auf die Visualisierung des Machtverhältnisses zwischen *Gamer* und Spielfigur. Der Begriff *Gamer* wird bewusst nicht gegendert. Im Film ist die Figur eine Karikatur der cis männlichen, weißen Heteronormativität der Gamerszene und soll daher im Zusammenhang dieser Arbeit queer gelesen werden. In Form eines Kurzfilms übertragen wir am Beispiel des Computerspiels *Die SIMS* unseren Spielfiguren menschliche Eigenschaften. Hierbei wird der Anthropomorphismus von Maschine/KI in einer ironisch-kritischen Weise dargestellt. Grenzen und Möglichkeiten von Spiel und Spieler_inverhältnis werden dabei reflektierend gestaltet. Das Ziel ist es, das Computerspiel nicht nur als Medium zu verstehen, sondern den Schwerpunkt auf die diskursiv hergestellten Machtkonstruktionen zwischen Spielfigur und Spieler_in zu legen. Insofern verfolgt das Filmprojekt mit einer medienkritischen Grundhaltung das Ziel, die Vermenschlichung von Maschinen/

KI/KL (Künstlichen Leben) und die dabei entstehenden Machtstrukturen zu thematisieren.

Den Auftakt bilden eine Zusammenfassung des Plots von *The SIMple Things in Life* sowie eine kurze Einführung in das Gameplay des namensgebenden Computerspiels *Die SIMS*. Bei der anschließenden Szenenanalyse dienen die theoretischen Ansätze der KI-Forschung, der feministischen Filmtheorie sowie des Anthropomorphismus als Basis für die kritische Reflektion und Dekonstruktion heteronormativer Blickachsen und Machtstrukturen. In einem Fazit sollen die zuvor erworbenen Erkenntnisse zusammengefasst und resümiert werden.

Filmzusammenfassung

The SIMple Things in Life ist ein Genremix aus Liebesfilm, Coming-of-Age-Film und Science-Fiction-Film. Hauptcharakter des Films ist eine Figur des Computerspiels *Die SIMS* und somit ein virtuelles Wesen. Sie wird gesteuert von einem Spieler - hier *Gamer* genannt - eben jenes Spiels, der sie erst nach seinem Gusto erstellt und sie anschließend durch ihr virtuelles Leben lenkt. Er lässt sie kochen, malen, Gartenarbeit verrichten und ab und an quält er sie, indem er sie zwischen Bücherstapeln festhält und ihr so den dringenden Gang auf die Toilette verwehrt. Dies scheinen anfänglich Szenarien zu sein, die jede_r kennen sollte, der_die schon mal *Die SIMS* gespielt hat. Es ist die klassische Interaktion zwischen Spieler_in und Spielfigur; der *Gamer* kontrolliert indem er Befehle in seinen Computer eingibt und die Spielfigur befolgt diese Befehle. Diese klare Dichotomie zwischen virtueller und realer Welt wird im Video durchbrochen, als die SIM eine Psychotherapeutin namens Dr. Eliza aufsucht und sich dort über das Gefühl, fremdgesteuert zu sein, beklagt. Sie verrichtet Aufgaben, die ihr keine Freude bereiten, aber trotzdem kann sie sich nicht dagegen wehren, diese auszuführen. Das beklemmende Gefühl der Machtlosigkeit bestimmt ihren Alltag und nur die flüchtigen Begegnungen mit ihrer Nachbarin Petra sind ihr ein Trost, schildert sie Dr. Eliza. Durch den Rorschachtest will die Therapeutin ihre Patientin besser kennenlernen und empfiehlt ihr anschließend ein Tagebuch zu führen, in dem sie ihre Gedanken und Ängste niederschreiben soll. Die SIM willigt ein und schreibt fleißig in ihr Tagebuch, doch bei dem folgenden Gespräch mit ihrer Therapeutin hat sie schon das nächste Problem. Sie ist irritiert über diesen neuen Mann in ihrem Leben, den sie weder kennt, noch

mag. In den Gesprächen mit ihrer Therapeutin wird die SIM immer erzürnter über ihre missliche Lage, zumal nun auch die knospende Romanze mit ihrer Nachbarin Petra zu scheitern droht, als diese herausfindet, dass die SIM offenbar verheiratet ist. Bestärkt von dem Zuspruch ihrer Therapeutin geht die SIM nach Hause und wird dort abermals vom Gamer zwischen Bücherstapeln eingeschlossen. Schadenfroh lässt der *Gamer* die SIM in seine Falle tappen, aber diesmal bricht sie aus. Sie überwindet nicht nur die Hürde des Bücherstapels, sondern auch die der vierten Wand. Sie spricht direkt zum *Gamer* und entsagt sich seiner Herrschaft. Der *Gamer* fährt irritiert seinen Computer herunter.

Die SIMS

Bei *Die SIMS* (USA 2000 –, EA Games, Windows)[1] handelt es sich um eine Computerspielreihe, welche dem Genre der Lebenssimulation zuzuordnen ist. Die im Spiel simulierten Lebensformen werden SIMS genannt und verfügen über eine Bedürfnisanzeige, welche sich sowohl aus physischen aber auch aus psychischen Bedürfnissen zusammensetzt. Die SIMS können von dem_der Spieler_in frei gestaltet und gesteuert werden. Sofern der_die Spieler_in die Funktion “Freier Wille“ in den Einstellungen nicht deaktiviert hat, wird das Verhalten der SIMS durch eine schwache künstliche Spiele-Intelligenz zusätzlich beeinflusst.[2] Im Fall von *Die SIMS* handelt es sich dabei um ein Netzwerk, welches *Smart Terrain* genannt wird.[3] Die Knoten dieses Netzwerks bilden die spielimmanenten Objekte, welche mit bestimmten Interaktionen verknüpft sind.[4] Die Spiele-KI ist nun so konzipiert, dass sie – in Abhängigkeit der Bedürfnisanzeige des betreffenden SIMS – die im Sinne des Algorithmus logische Entscheidung trifft.[5]

[1] Vgl. auch die offizielle Unternehmenshomepage: https://www.ea.com/de-de/games/the-sims (zuletzt eingesehen am 27.06.2020).

[2] Vgl. Kathryn E. Merrick, Mary Lou Maher: *Motivated Reinforcement Learning. Curious Characters for Multiuser Games*. Berlin/Heidelberg 2009, S. 14.

[3] Vgl. ebd.

[4] Vgl. ebd.

[5] Vgl. ebd.

Künstliche Intelligenz – der intelligente Algorithmus

Bei künstlicher oder maschineller Intelligenz handelt es sich ganz simpel ausgedrückt um eine von Maschinen demonstrierte Form der Intelligenz. Als Vergleichswert dieser Intelligenz wird die menschliche Intelligenz genutzt. Maschinen, die kognitive Funktionen des Menschen nachahmen und so in der Lage sind zu lernen oder Probleme zu lösen, wird künstliche Intelligenz zugesprochen.[6] Die eindeutige Definition der künstlichen Intelligenz wirft essenzielle Fragen der menschlichen Intelligenz auf, bei deren Beantwortung man sich schnell in philosophischen Sackgassen wiederfindet: Was ist Intelligenz? Was ist Denken? Was ist Bewusstsein? *‹Is human behavior algorithmic?›*[7] Solche Fragen sind im Kontext unserer Arbeit von besonderem Interesse. Die SIM in unserem Film verfällt in eine tiefe Sinnkrise als ihr bewusst wird, dass ihre Handlungen einem Schema folgen, auf das sie keinen Einfluss hat. Den vermeintlichen Dualismus zwischen Menschlichem und Maschinellem wollen wir durch die Zusammenführung menschlicher wie algorithmischer Attribute in unserer Protagonistin hinterfragen. Diese nicht eindeutige Kategorisierbarkeit ihrer Handlungen als rational/maschinenhaft und emotional/menschlich, soll den_die Zuschauer_in mit einem sonderbaren Gefühl zurücklassen.

Auch die Anfänge der Entwicklung erster künstlicher Intelligenzen haben uns bei der Entwicklung des Plots inspiriert. Beim Versuch menschliche Intelligenz zu imitieren, ging es anfänglich viel um geschickte Täuschung. Versuche wie der berühmte Turing-Test oder die Pseudo-Psychotherapeutin Eliza waren darauf ausgerichtet, ihr menschliches Gegenüber davon zu überzeugen, dass sie ebenfalls menschlich seien. Joseph Weizenbaum schreibt über sein Computerprogramm: „ELIZA in its use so far has had as one of its principle objectives the concealment of its lack of understanding“[8]. Das Computerprogramm ELIZA wird im Zusammenhang unserer Arbeit kurz angeris-

[6] Vgl. Mariusz Flasiński: *Introduction to Artificial Intelligence*. Cham 2016, S. 3.

[7] David Poole et al.: *Computational Intelligence: A Logical Approach*. New York 1998, S. 4.

[8] Joseph Weizenbaum: „ELIZA – A Computer Program for the Study of Natural Language Communication Between Man And Machine” In: *Communications of the ACM. Computational Linguistics*. Vol. 9, Nr. 1, (1966), S. 36-45, hier S. 43.

sen, weil wir in unserem Film Bezug darauf nehmen. Die Szenen in der die SIM eine Therapeutin aufsucht, sind sowohl eine kleine Würdigung eines der ersten intelligenten Computerprogramme, als auch ein Verweis auf den bereits angesprochenen Dualismus zwischen Algorithmus und menschliche Intelligenz. Im Grunde passiert beim Spielen des Computerspiels *Die SIMS* nicht viel anderes. Es wird suggeriert, der_die Spieler_in habe es mit menschlichen Wesen und Bedürfnissen zu tun, für deren Wohlergehen Verantwortung zu übernehmen das Spielziel ist. Natürlich ist den Spielenden bewusst, dass nicht wirklich ein Mensch verhungert, wenn man ihn im Spiel nicht ausreichend füttert, gleichzeitig gibt es aber eben diese zuvor erwähnten Bedürfnisanzeigen, die die Spielenden wissen lassen, wie gut oder eben schlecht es ihren SIMS geht. Es ist die Perfidie, das Verschwimmen dieses Dualismus, das Zusammenführen von etwas Maschinellem mit vermeintlich menschlichen Bedürfnissen, der wir in unserem Film nachgehen.

Anthropomorphismus ist ein zentraler Aspekt der medienkritischen Auseinandersetzung mit dem Verhältnis zwischen Spieler_innen und Spielfigur. *Die SIMS* spielt mit dem Anthropomorphismus, indem die Charaktere sowohl optisch als auch von ihren Bedürfnissen menschlich anmuten. Durch die Ähnlichkeiten kommt es zu einer konträren Beziehung zwischen SIM und Spieler_in, bei der man sowohl Sympathie zu SIM-Charakteren entwickelt, als auch Kontrolle auf sie ausüben will. Genau diese Problematik greifen wir in unserem Film auf. Anfänglich erstellt der *Gamer* vorfreudig seine SIM und kleidet sie ein. Erst nach einer Weile wird sein Spielverhalten sadistisch und er bringt seine SIM absichtlich in ausweglose Situationen. Er nutzt ihre mangelnde Handlungsmacht aus und hält sie zum Beispiel zwischen Bücherstapeln gefangen oder zwingt sie zu malen. Sobald der *Gamer* merkt, dass die SIM aufbegehrt und sich nicht mehr von ihm kontrollieren lassen will, wird die SIM ihm zu menschlich und er schaltet den Computer aus. Zuerst fühlt er sich wohl in seiner Machtposition, doch sobald er seinen Kontrollverlust mitbekommt, sieht er sich in ihr bedroht. Der *Gamer* kann sich der anthropomorphen Ambiguität gänzlich entziehen, indem er den Computer ausschaltet. Durch das Ausschalten entscheidet er sich nicht nur die Beziehung zwischen ihm und der SIM zu beenden, sondern sich auch aus der virtuellen Welt zurückzuziehen.

Zusammenfassend fällt nun auf, dass die Besonderheit am Anthropomorphismus im Gaming, konkret in unserem Beispiel *Die SIMS*, die sehr enge

Beziehung zwischen spielimmanenter Figur und Spieler_in ist. Anders als bei Anthropomorphismen beispielsweise im Comic, gibt es hier eine intensive Interaktion zwischen Objekt und Mensch. Obwohl eine menschenähnliche Beziehung aufgebaut werden kann, besteht dennoch stets die Option, diese durch einen Knopfdruck zu beenden.

Beziehungen

Der Film thematisiert jedoch nicht nur die Beziehung zwischen der Spielfigur und *Gamer*. Neben der weiblichen SIM, deren Erstellung im folgenden Kapitel eingehend thematisiert wird, erschafft der *Gamer* im Laufe der Handlung noch einen Mann, der vollkommen unvermittelt in die virtuelle Intimsphäre der SIM eindringt. (Abb. 1). Der fremde Mann spiegelt den *Gamer* selbst wider, der eine romantische Beziehung zu seiner vermeintlich kontrollierbaren SIM führen möchte (Abb. 2). Die fremdgesteuerte Version von ihr lässt sie in Ungewissheit und Machtlosigkeit zurück (Abb. 3), denn ihre wahre Zuneigung möchte sie eigentlich ihrer Nachbarin Petra widmen (Abb. 4). Im Off-Screen-Space bei den Therapiesitzungen wird deutlich, dass die SIM romantische Gefühle gegenüber ihrer weiblichen Nachbarin Petra hegt. Im Spiel hingegen zwingt der Gamer der SIM sein heteronormatives Verständnis von Sexualität und sexueller Orientierung auf, sodass im weiteren Filmverlauf die Beziehung zu Petra bricht (Abb. 5). Dieser Handlungsstrang verweist auf das vom Gamer determinierte Machtverhältnis.

Abbildung 1: Der Gamer wird gierig.

Abbildung 2: Der „fremde Mann" ist die virtuelle Verkörperung des Gamers.

Abbildung 3: In der Therapiesitzung macht die Spielfigur ihrer Frustration Luft.

Abbildung 4: Die Spielfigur fühlt sich zu ihrer Nachbarin Petra hingezogen.

Abbildung 5: Das Eingreifen des Gamers lässt die Beziehung zwischen der Spielfigur und ihrer Nachbarin Petra zerbrechen.

Spieglein, Spieglein

Diese divergierenden Beziehungsmuster schlagen sich nicht nur narrativ, sondern auch auf der Ebene filmischer Inszenierung nieder. Der Computerbildschirm, welcher den *Gamer* und die SIM physisch voneinander trennt und gleichzeitig in seiner Funktion als optische Schnittstelle zwischen dem Quellcode und dem *Gamer* fungiert, wird im Folgenden als *Spiegel* verstanden. Diese Bezeichnung ist nicht zufällig gewählt, sondern nimmt Bezug auf

die Psychoanalyse nach Jacques Lacan, welche das sogenannte ›Spiegelstadium‹[9] als „Bildner der ›Ichfunktion‹[10] postuliert.

Laura Mulvey interpretiert diese Theorie im Kontext der feministischen Filmwissenschaft. In ihrem wegweisenden Aufsatz *Visuelle Lust und narratives Kino* hält sie fest:

> Die glanzvollen Eigenschaften des männlichen Filmstars sind folglich nicht die des erotischen Objekts des Blicks, sondern die des perfekteren, vollständigeren, mächtigeren, idealen Ich, die in dem ursprünglichen Augenblick des Wiedererkennens vor dem Spiegel erlebt wurden.[11]

Mulvey spricht in diesem Zusammenhang von einem ›Omnipotenz-Gefühl‹ , welches aus der imaginierten Vulnerabilität des Gegenübers resultiert.[12] Allmacht und Machtlosigkeit werden in *The SIMple Things in Life* vor allem durch die Darstellungsästhetik inszeniert.

Während bei allen Interaktionen zwischen *Gamer* und SIM – die finale Konfrontation einmal ausgenommen – lediglich der Oberkörper des Gamers zu sehen ist, wird der gesamte Körper der SIM präsentiert. Die Spielfigur kann sich nicht hinter einem Schreibtisch verstecken, sondern ist den Blicken des *Gamers* ausgeliefert.

Dass dieser Blick auch in sehr intime Sphären vordringen kann, zeigt die Exposition des Projektfilms, welche den Titel *Genesis* trägt und die Erstellung der SIM durch den *Gamer* zeigt (Abb. 6).

Die SIM-Figur ist in einem *Full Shot* zu sehen. Sie dreht sich um die eigene Achse und wechselt dabei in schneller Folge ihre Kleidung und Frisur. Auf der anderen Seite des Spiegels befindet sich der *Gamer*. Durch die halbnahe Einstellung liegt der Fokus auf der Hand des Gamers, welche den Controller (die Maus) bedient und damit die SIM-Figur steuert. Um die Simulta-

[9] Jacques Lacan: *Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion, wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint*. Frankfurt am Main 1975 [1949].
[10] Ebd.
[11] Laura Mulvey: Visuelle Lust und narratives Kino. In: Franz-Josef Albersmeier (Hrsg.): *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart 2001 [1973], S. 389-408, hier S. 399.
[12] Ebd.

neität dieser beiden Handlungsebenen darzustellen, wird ein *Splitscreen* verwendet.

Abbildung 6: In der Exposition erstellt der Gamer die SIM-Figur.

Die Darstellung des *Gamers* evoziert das Bild der *grauen Eminenz*, welche im Hintergrund die Fäden zieht, ohne dabei Teil der spielimmanenten Welt zu sein. Hier findet sich auch ein Rückbezug auf den Szenentitel – *Genesis*. Im alttestamentarischen Buch Genesis erschafft Gott den Menschen nach seinem (Spiegel-)Bild. Die Exposition kann in diesem Kontext als virtuelle Reinszenierung der Schöpfungsszene verstanden werden und lotet damit das Macht- und Abhängigkeitsverhältnis zwischen dem *Gamer* und der SIM aus.

Die finale Konfrontation jedoch kulminiert im beidseitigen – wenn auch nicht einvernehmlichen – Abbruch der Beziehung zwischen dem *Gamer* und der SIM. Der *Gamer* kappt die Verbindung, indem er den Computer herunterfährt (Abb. 7).

Die Spielfigur hingegen entzieht sich der Kontrolle des *Gamers*, indem sie die vierte Wand bricht (Abb.8).

In einem symbolischen Akt reißt sie sich den *SIM*-Kristall, welcher die Macht des *Gamers* im wahrsten Sinne des Wortes ›kristallisiert‹, vom Kopf. Damit befreit sie sich gleichsam aus den eingangs geschilderten fetischisierten Darstellungskonventionen, die laut Mulvey ein Instrument patriarchaler

Machtausübung sind.[13] Zusammen mit der vierten Wand ist auch der Spiegel zerbrochen.

Abbildung 7: Nach der finalen Konfrontation fährt der Gamer das Spiel herunter und kappt so die Verbindung zwischen ihm und der Spielfigur.

Abbildung 8: Die SIM-Figur durchbricht die vierte Wand, indem sie den Gamer direkt zur Rede stellt.

13 Vgl. Mulvey, Visuelle Lust und narratives Kino, S. 389.

Der Controller

Neben dem externen *Gamer* wird das Computerspiel *Die SIMS* noch durch eine zweite, interne Kontrollinstanz beeinflusst: das *Smart Terrain*.[14] Das *Smart Terrain* ist eine Form der Spiele-KI und geht zurück auf den Game Designer Will Wright.[15] Es handelt sich um ein dynamisches Netzwerk.[16] Gegenstände und Figuren bilden die Knotenpunkte des Netzwerks.[17] Diese Knotenpunkte sind mit einer Reihe von Handlungsoptionen verknüpft, welche sie kontinuierlich an die virtuelle Umwelt senden und damit Einfluss auf das Verhalten der Spielfiguren nehmen.[18] So bietet der Gegenstand *Fernseher* z.B. die Option ›Unterhaltung‹. Eine Spielfigur, die über Langeweile klagt, wird auch ohne vorherige Aufforderung durch den *Gamer* den Fernseher einschalten.

Die Vorstellung, dass sich die Umgebung auf das Verhalten eines Individuums auswirken kann, ist nicht neu. In seinem Werk *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses* verweist Michel Foucault auf das sogenannte *Panopticon*:

> Sein Prinzip ist bekannt: an der Peripherie ein ringförmiges Gebäude; in der Mitte ein Turm, der von breiten Fenstern durchbrochen ist, welche sich nach der Innenseite des Ringes öffnen; das Ringgebäude ist in Zellen unterteilt, von denen jede durch die gesamte Tiefe des Gebäudes reicht; sie haben jeweils zwei Fenster, eines nach innen, das auf die Fenster des Turms gerichtet ist, und eines nach außen, so daß die Zelle auf beiden Seiten von Licht durchdrungen wird. Es genügt demnach, einen Aufseher im Turm aufzustellen und in jeder Zelle, einen Irren, einen Kranken, einen Sträfling, einen Arbeiter oder einen Schüler unterzubringen. Vor dem Gegenlicht lassen sich vom Turm aus die kleinen Gefangenensilhouetten in den Zellen des Ringes genau ausnehmen.[19]

[14] Vgl. Kathryn E. Merrick, Mary Lou Maher: *Motivated Reinforcement Learning. Curious Characters for Multiuser Games.* Berlin/ Heidelberg 2009, S. 14.
[15] Vgl. ebd.
[16] Vgl. ebd.
[17] Vgl. ebd.
[18] Vgl. ebd.
[19] Michel Foucault: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt am Main 1994 [1975], S. 175.

Das *Smart Terrain* verzichtet auf einen einzelnen zentralen „Aufseher im Turm“[20] und verteilt die Kontrollmacht auf die Knotenpunkte des Netzwerks. Durch das Eingreifen des *Gamers* gelangt das *panoptische Moment* zurück in das *Smart Terrain*. Die Dynamik des Netzwerks konkurriert mit der Statik ›einer Disziplinierungsanlage‹[21]:

> Dieser geschlossene, parzellierte, lückenlos überwachte Raum, innerhalb dessen die Individuen in feste Plätze eingespannt sind, die geringsten Bewegungen kontrolliert und sämtliche Ereignisse registriert werden […].[22]

Beim *Smart Terrain* handelt es sich keinesfalls um ein engmaschiges Netzwerk. Tatsächlich bietet es viele Schlupflöcher, die es ermöglichen die Spiele-KI auszutricksen. Dies ist zum einen durch die Nutzung sogenannter *Cheats* möglich, welche direkt in den Quellcode eingreifen und Spielparameter verändern. So lässt sich z.B. mit dem Befehl *testingscheats true* der Gemütszustand der SIM-Figuren manipulieren.[23]

Statt in den Programmcode einzugreifen, zeigt der *Gamer* in *The SIMple Things in Life* die Beschränkungen der Spiele-KI mit konservativ anmutenden Methoden auf, indem er Gegenstände so auf dem *Smart Terrain* platziert, dass ihre Konstellation einen Kurzschluss hervorruft.

Beispielhaft für einen solchen Kurzschluss ist die sogenannte *Bücherszene*: die SIM steht in einer Ecke des Zimmers. Plötzlich taucht ein Halbkreis aus Bücherstapeln vor der Spielfigur auf, sodass sie nun zwischen der Wand und den Büchern gefangen ist (Abb. 9).

Die Figur blickt hilfesuchend um sich und versucht sich mit Winken auf sich aufmerksam zu machen. Diese prekäre Situation wird durch den zunehmenden Harndrang der SIM verschärft. Ihr Unwohlsein kommuniziert die Figur mit einer verkrampften Körperhaltung. Gleichzeitig zeigt der *Splitscreen* den schadenfroh grinsenden *Gamer* (Abb. 10).

[20] Ebd.

[21] Ebd., S. 172.

[22] Ebd.

[23] Vgl. https://www.ea.com/de-de/games/the-sims/the-sims-4/pc/how-to-cheat (zuletzt eingesehen am 15.06.2020).

Abbildung 9: Die Spielfigur ist zwischen den vom Gamer platzierten Bücherstapeln „eingeschlossen".

Abbildung 10: Der Gamer mokiert sich über die Hilflosigkeit der Spielfigur.

Musterschüler_in

Doch wie gelingt der SIM der Ausbruch aus dieser strukturellen Viktimisierung? Der Film nutzt die Anthropomorphisierung von Künstlicher Intelligenz als Visualisierungsstrategie.

Das primäre Einsatzgebiet der KI und des Maschinellen Lernens (ML) ist die Differenzierung und Zuordnung von Formen.[24] In der Kunstwelt hat vor allem das sogenannte *Generative Adversarial Network* (GAN) für Furore gesorgt. So wurde das von einem GAN, also von einer Maschine autonom produzierte Porträt *Edmond de Belamy* im Oktober 2018 vom Auktionshaus *Christie's* für 432.500 US-Dollar versteigert. Die Auktionssumme übertraf die Experteneinschätzungen um ein Vielfaches.[25]

Um sich diesen komplexen und hochtechnisierten Vorgängen anzunähern, wird auf anthropomorphe Metaphorik zurückgegriffen (z.B. Künstliche *Intelligenz*, Maschinelles *Lernen*, Künstliche *Neuronale Netzwerke*, etc.). In *The SIMple Things in Life* werden Metaphern eingesetzt, um sich dem Prozess der Sammlung, Verarbeitung und Auswertung von Daten anzunähern.[26] Die drei zentralen Metaphern für Maschinelles Lernen sind dabei der Rorschach-Test, die Freud'sche Traumdeutung und das Tagebuch.

Der Rorschach-Test und die Freud'sche Traumdeutung lassen sich als paradigmatische Verfahren der Mustererkennung charakterisieren.[27] Der Rorschach-Test wurde vom Schweizer Psychiater Hermann Rorschach entwickelt, um Aufschlüsse über die Persönlichkeit seiner Patient_innen zu erhalten.[28] Dabei werden die Patient_innen aufgefordert Tintenklecksbilder eingehend zu betrachten und ihre spontanen Assoziationen zu äußern. Die Antworten sollen den Psycholog_innen Auskunft über das psychische Befinden ihrer Patient_innen geben.[29]

Auch die Traumdeutung nach Sigmund Freud hat sich der Analyse von Objekten und ihrer Bedeutung im Zusammenhang mit dem menschlichen Un-

[24] Vgl. Manuela Lenzen: *Künstliche Intelligenz. Was sie kann & was uns erwartet*. München 2018, S. 22- 23.

[25] Vgl. https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx (zuletzt eingesehen am 18.06.2020).

[26] Vgl. Henri Bergson: *Einführung in die Metaphysik*. Cuxhaven 1988 [1903], S. 7.

[27] Vgl. Sigmund Freud: *Die Traumdeutung. Über den Traum*. Grafrath 2018, S. 106–107.

[28] Vgl. https://flexikon.doccheck.com/de/Rorschach-Test (zuletzt eingesehen am 21.06.2020).

[29] Vgl. https://portal.hogrefe.com/dorsch/rorschach-test-formdeute-test/ (zuletzt eingesehen am 18.06.2020).

bewussten verschrieben. Freud spricht gar von einer ›Geheimschrift‹[30], die es zu entziffern gelte. Sowohl der Rorschach-Test als auch die Traumdeutung dienen also in erster Linie der Visualisierung dessen, was sich dem Bereich des sinnlich Wahrnehmbaren entzieht: das Unbewusste.

In *The SIMple Things in Life* entschließt sich die sichtlich frustrierte SIM dazu die Therapeutin Dr. ELIZA aufzusuchen. Dieser Name ist nicht zufällig gewählt, sondern bezieht sich auf das von Joseph Weizenbaum entwickelte gleichnamige Computerprogramm aus dem Jahre 1966. Besondere Bekanntheit erlangte die Software vor allem durch ihre Simulation einer Psychotherapeutin.[31]

Im Rahmen dieses Projekts nimmt Dr. ELIZA die Funktion ein, die SIM zu therapieren und die Probleme und innere Konflikte des SIMS aufzudecken. In der Therapiesitzung führt Dr. ELIZA mit der SIM den Rorschach-Test durch (Abb. 11). Diese Interaktion ist eine metaphorische Reinszenierung des Maschinellen Lernens. Der Rorschach-Test ist ein Testlauf und soll die SIM, welche hier als Pars pro Toto für die Spiele-KI firmiert, auf ihre Konfrontation mit dem Gamer vorbereiten.[32] Nach dieser Trainingsrunde überreicht Dr. ELIZA der SIM ein Tagebuch. In diesem soll die Patientin ihren Tagesablauf genauestens dokumentieren. Tagebücher sind Datenbanken, welche neben wichtigen Ereignissen auch alltägliche Routinen im Medium der Schrift für die Nachwelt speichern.[33]

Die SIM folgt der Anweisung der Therapeutin und hält ihre Erlebnisse schriftlich fest. Es folgt eine Montage, welche die Figur beim Schreiben zeigt (Abb. 12).

30 Freud, Die Traumdeutung, S. 106-107.

31 Vgl. Joseph Weizenbaum: ELIZA – A Computer Program For the Study of Natural Language Communication Between Man and Machine. In: *Communications of the ACM. Computational Linguistics*. Vol. 9, No. 1 (1966), S. 36 – 45, hier S. 36.

32 Vgl. Jonathan Crary: *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, MA/ London 1992 [1990], S. 129.

33 Vgl. https://www.duden.de/rechtschreibung/Tagebuch (zuletzt eingesehen am 18.06.2020).

Abbildung 11: Beim Rorschach- bzw. Tintenkleckstest beschreibt die Spielfigur ihre Assoziationen.

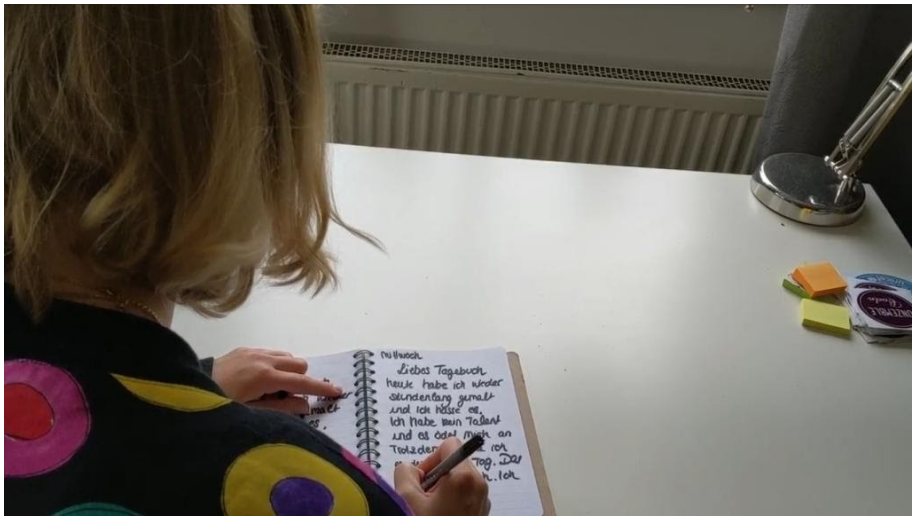

Abbildung 12: In einem Tagebuch hält die Spielfigur ihren Tagesablauf minutiös fest.

Verbunden mit dem Training zur Mustererkennung (hier: der Rorschach-Test) gelingt es der SIM die gesammelten Daten zu verknüpfen und auszuwerten. So gelangt die Figur nicht nur zu dem Schluss, dass sie von außen kontrolliert wird, sondern gleicht auch die Unzulänglichkeiten des *Smart Terrains* aus. Die Bücherstapel stellen nicht länger ein Hindernis dar und die SIM setzt leichtfüßig über sie hinweg. Diese Aktion ist jedoch keinesfalls selbstverständlich und setzt intensive Datenverarbeitung (hier: das Tagebuchführen) seitens der KI voraus.

„Ich habe das Muster erkannt!“, hält die SIM in ihrem feurigen Plädoyer in der finalen Szene des Films fest. Sie hat den *Gamer* im wahrsten Sinne des Wortes in seinem eigenen Spiel geschlagen.

Fazit

Ziel unseres Projekts war eine Medienkritik in Form eines Kurzfilms, dessen Plot das Anthropomorphisieren von künstlicher Intelligenz am Beispiel des Algorithmus des Computerspiels *Die SIMS* reflektieren und parodieren sollte. Der Fokus lag dabei vor allem auf den soziotechnischen Machtstrukturen, welche über die Handlung hinweg zwischen dem *Gamer* und der SIM-Figur entstehen. Das Medium Film bildete dabei unser Dispositiv, innerhalb dessen sich die eingangs erwähnten Machtgefüge konstituieren.

Dieses Gerüst wurde in einer gestaffelten Szenenanalyse unter Rückgriff auf die theoretischen Ansätze der KI-Forschung, der Psychoanalyse, der feministischen Filmwissenschaft und des Anthropomorphismus Stück für Stück entfaltet.

Die Exposition des Films inszeniert die SIM-Figur als Schöpfung eines scheinbar allmächtigen *Gamers*. Dieses Machtgefüge, welches sich in den filmischen Darstellungskonventionen widerspiegelt, wurde mit Hilfe von Ansätzen der feministischen Filmtheorie kritisiert und parodiert.

In den Therapiesitzungen bei Dr. ELIZA wurden die Machtstrukturen zwischen *Gamer* und Spielfigur deutlich. Dr. ELIZA wirkt als Katalysator: Sie regt die SIM-Figur zur Reflektion an und stößt damit den Prozess des unüberwachten Lernens an. Zentrales Medium der Datenverarbeitung ist dabei das Tagebuch.

Die abschließende Konfrontation der SIM, in der sie gegen den *Gamer* aufbegehrt, zeigt wie sich die Machtbeziehung zwischen den beiden verändert hat. Das Ziel dieser Arbeit, nämlich die Hinterfragung gegebener Spieler-Spielfigur-Interaktion in Anbetracht anthropomorphisierter Züge der Spielfigur, wurde hier nochmal deutlich aufgezeigt.

Literatur

Bergson, Henri: *Einführung in die Metaphysik*. Cuxhaven 1988 [1903].

Crary, Jonathan: *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, MA/ London 1992 [1990].

Flasiński, Mariusz: *Introduction to Artificial Intelligence*. Cham 2016.

Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt am Main 1994 [1975].

Freud, Sigmund: *Die Traumdeutung. Über den Traum*. Grafrath 2018.

Lacan, Jacques: *Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion, wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint*. Frankfurt am Main 1975 [1949].

Lenzen, Manuela: *Künstliche Intelligenz. Was sie kann & was uns erwartet*. München 2018.

Merrick, Kathryn E., Mary Lou Maher: *Motivated Reinforcement Learning. Curious Characters for Multiuser Games*. Berlin/ Heidelberg 2009.

Mulvey, Laura: Visuelle Lust und narratives Kino. In: Franz-Josef Albersmeier (Hrsg.): *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart 2001 [1973].

Poole, David, Alan Mackworth, Randy Goebel: *Computational Intelligence: A Logical Approach*. New York 1998.

Weizenbaum, Joseph: ELIZA – A Computer Program For the Study of Natural Language Communication Between Man and Machine. In: *Communications of the ACM. Computational Linguistics.* Vol. 1, No. 1 (1966), S. 36 – 45.

Internetquellen

https://portal.hogrefe.com/dorsch/rorschach-test-formdeute-test/ (zuletzt eingesehen am 18.06.2020).

https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx (zuletzt eingesehen am 18.06.2020).

https://www.duden.de/rechtschreibung/Tagebuch (zuletzt eingesehen am 18.06.2020).

https://www.ea.com/de-de/games/the-sims (zuletzt eingesehen am 27.06.2020).

https://www.ea.com/de-de/games/the-sims/the-sims-4/pc/how-to-cheat (zuletzt eingesehen am 15.06.2020).

https://flexikon.doccheck.com/de/Rorschach-Test (zuletzt eingesehen am 21.06.2020).

http://www.natur-struktur.ch/ai/eliza.html (zuletzt eingesehen am 21.06.2020).

Software

Die SIMS (USA 2000, EA Games, Windows).

Abbildungsverzeichnis

Abbildungen 1-12 sind Screenshots aus dem Film *The SIMple Things in Life.*

Autor_innen

Theresa Solbach absolvierte den Bachelor of Arts in den Fächern Germanistik und Medienwissenschaft an der RUB. Im Herbst 2018 nahm sie dort ihr Masterstudium der Medienwissenschaft auf. Zu ihren Arbeitsschwerpunkten zählen die Mediengeschichte des 19. Jahrhunderts, Künstliche Intelligenz sowie Medienästhetik.

Kontakt: theresa.solbach@rub.de

Friederike Hutter erwarb ihren Bachelor of Arts in den Fächern English Studies und Medienkulturwissenschaften an der Universität zu Köln. Dort legte sie ihren Fokus auf Filmwissenschaften, Disability Studies und Posthumanismus, insbesondere im Kontext von Science-Fiction. Seit 2018 vertieft sie die Schwerpunkte in den Masterstudiengängen Medienwissenschaft und Amerikanistik der RUB.

Kontakt: friederike.hutter@rub.de

Sahra Popal absolvierte den Bachelor of Arts in den Fächern Germanistik und Geschichte an der Universität Duisburg-Essen. Ihr Interesse für menschliche Wahrnehmung und filmische Darstellung zeigt sich bereits in ihrer Bachelorthesis. Seit 2018 studiert sie die Masterstudiengänge Medienwissenschaften und Germanistik an der RUB. Zu ihren Arbeitsschwerpunkten zählen Medienpsychologie und Medienrecht sowie Künstliche Intelligenz.

Kontakt: sahra.popal@rub.de

Marta Lelek erwarb den Bachelor of Arts in Germanistik, Vergleichende Literatur- und Kulturwissenschaft und English Studies an der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn. Sie studiert aktuell Medienwissenschaft im Master an der RUB.

Kontakt: martabeatalelek@gmail.com