

HOMEcomings

Zur Simulation mentaler Karten in
GTA San Andreas

VON JOCHEN VENUS

„After five years on the East Coast, it was time to come home.“ – Carl Johnson, ein junger Afroamerikaner, kehrt zurück in die Grove Street, in seine *hood*, in die Metropolregion Los Santos, das an der Westküste der USA, im Bundesstaat San Andreas, liegt. Noch im Flughafengebäude von Los Santos ruft ihn sein Bruder Sweet an, um ihm mitzuteilen, dass ihre Mutter gestorben ist. Auf dem Weg zu seinem Elternhaus wird CJ von den beiden Polizisten Tenpenny und Pulaski aufgehalten:

TENPENNY Welcome home, Carl. Glad to be back? You haven't forgotten about us, have you boy? – CJ Hell no, Officer Tenpenny. I was just wondering what took y'all so long. – TENPENNY Get in the car. [...] – TENPENNY How you been, Carl? How's your wonderful family? – CJ I'm here to bury my Moms. You know that. – TENPENNY Yeah, I guess I do. So what else you got shakin' Carl? – CJ Nothing. I live in Liberty City now. I'm clean. Legit. – TENPENNY No, you ain't never been clean, Carl. – PULASKI Well what've we got here? – TENPENNY This is a weapon, Officer Pulaski, that was used to gun down a police officer not ten minutes ago. Officer Pendelbury. A fine man, I might add. You work fast, nigga. – CJ You know I just got off the plane! – PULASKI It's a good thing we found you and retrieved the murder weapon. – CJ That ain't my gun. – TENPENNY Don't bullshit me, Carl – PULASKI Yeah, don't bullshit him, Carl. – CJ What the fuck you want from me this time? – TENPENNY When we want you, we'll find you. In the meantime, try not to gun down any more officers of the law.

Tenpenny und Pulaski fahren CJ in das Gebiet der feindlichen Ballas-Gang und entlassen ihn dort unter höhnischen Kommentaren. CJ muss sich vorsehen, dass er nicht von den Mitgliedern der Ballas-Gang erkannt wird:

CJ Ah shit, here we go again. Worst place in the world. Rollin Heights Balla Country. I ain't represented Grove Street in five years, but the Ballas won't give a shit.

CJ schnappt sich ein Fahrrad und radelt durch das feindliche Gebiet, in dem an fast jeder Straßenecke kleine Gruppen bewaffneter Ballas stehen und ihn bedro-

hen. Sein Ziel ist das Haus, in dem er mit seinen Brüdern Sweet und Brian und seiner Schwester Kendl aufgewachsen ist: „Grove Street. Home. At least it was before I fucked everything up.“

– So beginnt das Computerspiel *Grand Theft Auto: San Andreas*. Der Protagonist CJ ist unser Avatar, und wir lernen in der Eingangssequenz einige der plotbestimmenden Konflikte kennen: CJs Mutter ist gestorben (im zweiten Teil der Eingangssequenz werden wir erfahren, dass sie ermordet worden ist), CJ ist offenbar vor fünf Jahren im Konflikt von zu Hause weggegangen („I fucked everything up“), und CJ steht zwischen den Fronten feindlicher Gangs und einer korrupten Staatsmacht. Wir identifizieren uns mit CJ, wir sind gespannt, wie er diese Konflikte lösen wird, und wir werden unser Bestes geben, um durch unseren Spielerfolg die Handlung voran zu treiben.

SPIELERISCHE UNTIEFE ODER DIE APOTHEOSE DER VERPACKUNG

So soll das *Spiel* beginnen? – Das *Spiel* fängt natürlich anders an: Die ersten ‚Einstellungen‘, die wir zu sehen bekommen, das Gepäck auf dem Rollband, das Telefonat zwischen CJ und Sweet, das Gespräch mit Tenpenny und Pulaski im Polizeiwagen, sind bloßes Vor-Spiel. Zwar handelt es sich bei ihnen schon um Bilder, die von der Spielsoftware, der *physical* und der *graphical engine* des Spiels, ‚gerechnet‘ sind, aber wir können die Bildelemente noch nicht mit geeigneten Steuerungseingaben manipulieren. Wir nehmen die ersten Szenen wahr wie Szenen eines Animationsfilms.

Das *Spiel* fängt erst an, nachdem die Polizisten den armen CJ aus dem Polizeiwagen geworfen haben, der Fluss der Bewegungsbilder abbricht, unser Avatar CJ gleichsam apathisch im Bildraum herumhängt und auf Steuerungseingaben wartet, während am oberen Rand des Bildschirms Textblöcke erscheinen, die mit knappen Worten den Spieldauftrag nennen und die Benutzung der virtuellen Objekte, der Spielmittel, erläutern (in diesem Moment merken wir überhaupt erst, dass es sich bei CJ um ‚unsere‘ Spielfigur handelt); unser Avatar wartet auf Steuerungseingaben, die ihn nach vorne, nach hinten, nach rechts oder nach links laufen lassen, die ihn auf ein Fahrrad steigen lassen, das dann mit den Bewegungsbefehlen gesteuert werden kann, so dass der virtuelle Raum im wahrsten Sinne des Wortes erfahren werden kann. Das Spiel beginnt mit der Herausforderung, den Avatar aus einem Areal der Spielkarte, nämlich dem ‚gefährlichen‘ Areal der Ballas, in dem der Avatar Gefahr läuft, durch KI-gesteuerte Nicht-Spieler-Figuren ‚herausgeworfen‘ zu werden, in ein anderes zu bewegen, in das sichere Areal der Grove-Street-Boys, in dem keine gegnerischen Nicht-Spieler-Figuren zu erwarten sind. Genau genommen besteht die Spielherausforderung in der Eingangssequenz von *GTA San Andreas* allein darin, den Avatar, ein virtuelles Objekt, das als zentralperspektivisch projizierter Körper auf dem Bildschirm erscheint, in einem virtuellen Labyrinth, das auf dem Bildschirm nach Art eines halbsubjektiven Kamerablicks ausschnittshaft gezeigt wird, durch geeignete Steuerungseingaben am Joypad

bzw. an Tastatur und Maus und unter Verwendung virtueller Objekte von A nach B zu bewegen.

Die deskriptiven Momente und narrativen Motive, die dieses Spielgeschehen anreizen – die an Los Angeles gemahnende Stadtlandschaft von Los Santos und die dem Genrekino entlehnten Konflikte¹ – sind für die Logik dieser Spielherausforderung unwesentlich. Ebenso wie die materielle und skulpturale Ausgestaltung von Schachfiguren für die Spielfunktionalität eines Schachspiels bloß ornamentalen Stellenwert genießt, so lassen sich die deskriptiven Momente und narrativen Motive im Computerspiel als bloß ornamental ansehen. Die Spielherausforderungen eines Computerspiels, so könnte man argumentieren, lassen sich hinreichend als Spezifikationen des allgemeinen Dispositivs digitaler Spiele beschreiben: Die Eingabe- und Ausgabegeräte eines Computers oder eines computerähnlichen Geräts werden algorithmisch derart aufeinander bezogen, dass sich auf dem Display des Ausgabegeräts Spielherausforderungen mitteilen, die durch *zeitkritische*, *entscheidungskritische* und *konfigurationskritische* Eingaben gemeistert werden müssen.² Erfolg und Misserfolg des Eingabeverhaltens zeigt sich auf dem Display und motiviert eine entsprechende Adjustierung des Eingabeverhaltens. Die deskriptiven Momente und narrativen Motive in *GTA San Andreas* sind *qua Spiel* bloße Verpackung, und eine sachgemäße Analyse könnte sich, folgt man etwa der Argumentation Markku Eskelinens, auf das Spielgerüst beschränken:

The old and new game components, their dynamic combination and distribution, the registers, the necessary manipulation of temporal, causal, spatial and functional relations and properties not to mention the rules and the goals and the lack of audience should suffice to set games and the gaming situation apart from narrative and drama, and to annihilate for good the discussion of games as stories, narratives or

-
- 1 Die Erzählhandlung von *GTA San Andreas* spielt Anfang der 1990er Jahre und bezieht sich audiovisuell auf die Formensprache der zeitgenössischen Popkultur, insbesondere auf die Formensprache des *Gangsta-Rap* (Sprache, Aussehen und Bewegungsmuster der Figuren sind der zeitgenössischen Club- und Videokultur des *Westcoast-HipHop* nachempfunden, Protagonisten dieser Szene wie *Ice-T*, die als *voice actor* den Figuren klanglich Plastizität geben, produzieren die gewünschten Authentizitätseffekte). Mehr oder weniger offene Anspielungen auf Muster des Action-Kino und des publikumswirksamen Milieudramas (z.B. *Boyz n the hood*, USA 1992, *Menace II Society*, USA 1993) sorgen außerdem für stabil einschnappende Interpretationen und entlasten das Spielgeschehen von aufwändiger Bild- und Geschehenshermeneutik.
 - 2 Die Unterscheidung *zeit-*, *entscheidungs-* und *konfigurationskritischer* Handlungsdimensionen des Computerspiels stammt von Claus Pias: „*Zeitkritisch* ist die Interaktion im Gegenwartigen von Actionspielen: Sie fordern *Aufmerksamkeit* bei der Herstellung zeitlich optimierter Selektionsketten aus einem Repertoire normierter Handlungen. *Entscheidungskritisch* ist die Navigation durch ein Zuhandenes in Adventurespielen: Sie fordern optimale *Urteile* beim Durchlaufen der Entscheidungsknoten eines Diagramms. *Konfigurationskritisch* ist die Organisation eines Möglichen in Strategiespielen: Sie fordern *Geduld* bei der optimalen Regulierung voneinander abhängiger Werte“ (Pias: *ComputerSpielWelten*, S. 4).

cinema. In this scenario stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy. It's no wonder gaming mechanisms are suffering from slow or even lethargic states of development, as they are constantly and intentionally confused with narrative or dramatic or cinematic mechanisms.³

Im Sinne dieser Perspektive erscheint *GTA San Andreas* als mit aufwändigem Geschenkpapier drapierte Banalität. Das Spielprinzip besteht in der Verknüpfung verschiedener als Stadtlandschaften figurierender Labyrinth mit einer schier endlosen Serie relativ gleichförmiger, nur durch das gift-wrapping differenzierter Parcours herausforderungen, die im Verein mit ortsbezogenen Navigations-, Such-, und Abräumaufgaben narrativ als kriminelle Aufträge (Missionen) ausgeführt sind. Die Steuerung des Avatars variiert den mittlerweile etablierten Standard von Action-Computerspielen. Der Spieler kann seinen Avatar CJ vorwärts, rückwärts und seitwärts laufen lassen und den »Kamerablick« schwenken (in der PC-Version wird dies ermöglicht durch die WASD-Standardbelegung der Tastatur und durch Mausbewegungen, in den Konsolenversionen durch entsprechende Belegungen der Controllertasten und -analogsticks), er kann ihn unterschiedliche Fahrzeuge entern lassen (die nahezu identisch zu steuern sind, sich also wiederum nur qua gift-wrapping voneinander unterscheiden), um mit ihnen die Orte zu erreichen, an denen ein Auftrag gegeben bzw. ausgeführt werden muss, er kann ihn verschiedene als Waffen ausgeführte Ressourcen akquirieren lassen, um die Parcours hindernisse zu überwinden und die KI-gesteuerten Nicht-Spieler-Figuren zu »erschießen« und dergleichen mehr.

Die als Stadtlandschaften ausgeführten Labyrinth bilden dabei ein so redundantes Wegenetzwerk, dass derselbe Ort auf unendlich vielen Pfaden erreicht werden kann, und die Vielzahl verwendbarer virtueller Objekte ermöglicht, die Spielaufgaben auf sehr unterschiedliche Weise zu lösen. Gleichwohl entsteht in *GTA San Andreas* keine Spieltiefe: Denn die unterschiedlichen Pfade und Problemlösungen machen im Spielverlauf keinen Unterschied. Der Spieler wird nicht motiviert, nach einer kürzesten, elegantesten, ökonomischsten Lösung zu suchen. Er wird nicht motiviert, vorausschauend zu planen und auf implizite Erfolgsregeln zu achten, die in Regelspielen quasi die gültigen Theoreme des im Regelwerk festgelegten Axiomensystems darstellen. So wie ein mathematischer Kalkül als besonders mächtig erscheint, wenn er die Ableitung vieler Theoreme erlaubt, vor deren Hintergrund weitere Theoreme beweisbar werden, so wirken Spiele dann besonders tief, wenn sie dem Spieler mit jedem Spieldurchlauf und wachsender Spielerfahrung immer neue und oft verblüffende, am Anfang unabsehbare Erfolgsregeln offenbaren. *GTA San Andreas* ist in diesem Sinn kein tiefes Spiel: Allerlei Nebenmissionen, Minigames und die vielfältigen Variationsmöglichkeiten des gift-

3 Eskelinen: The Gaming Situation.

wrappings (Hintergrundmusik, Avatarfrisur, Tattoos, Klamotten, Autotuning) laden dazu ein, das allgemeine Spielziel aus dem Auge zu verlieren. Die Stadtlandschaften sind so reichhaltig mit offenen und versteckten Anspielungen auf realweltliche Vorbilder gespickt, die Radiosendungen, die man beim *cruisen* hören kann, sind so unterhaltsam, dass man gerne noch eine Extrarunde dreht, bevor man einen Auftrag erledigt; CJ kann in Boutiquen eingekleidet werden, im Gym Muskelberge aufbauen und in Fastfoodrestaurants tatsächlich bis zum virtuellen Erbrechen Burger verschlingen. Und all dies kann während einer Spielmission durchgeführt werden. Die Spielherausforderung sinkt aber in den während einer Mission fakultativ einzuschaltenden Kleinepisoden auf Null. *GTA San Andreas* ist breit, weit und bunt, aber keineswegs tief. Wirkliche Spielspannung entsteht allenfalls lokal, in Missionen, die z.T. unter Zeitdruck beendet werden müssen. *GTA San Andreas* ist flach. *GTA San Andreas* ist die Apotheose des virtuellen giftwrappings.

DIE GRENZEN DER SPIELANALYSE ODER JENSEITS DES SANDKASTENS

Die geringe Spieltiefe von *GTA San Andreas* ist offenkundig kein Effekt mangelnden Könnens der Spieldesigner. Sie ist, ebenso wie das aufwändige giftwrapping, die aufwändigen *skins* und das aufwändige *voice acting*, intentional produziert. So werden z.B. nicht die klassischen Steuerungsmuster der Fahr- und Schießsimulationen verwendet, die *GTA* den einschlägigen *racer*- und *shooter*- Titeln einfach hätte anschauen können, es werden eigenständige, bemerkenswert simple Steuerungsmuster implementiert. Die Schießsimulation etwa wird nicht wie in *shootern* zumeist üblich in Anlehnung an das realweltliche Vorbild des Zielfernrohrs mit Fadenkreuz als feinmotorische Adjustierung eines Zielpunktes ausgeführt, sondern gleichsam ‚unrealistisch‘ diskretisiert. Durch einen Tastendruck wird eine Nicht-Spieler-Figur ‚automatisch‘ ins Visier genommen (dargestellt durch eine entsprechende Markierung dieser Figur im Bildfeld); solange die Taste gedrückt ist, bleibt die Figur im Visier. Weitere Tasten starten Attacken, die je nach der gewählten Waffe als kleine In-Game-Filme ausgeführt sind. Andere Tasten lassen das Visier zur nächsten im Bildfeld sichtbaren Nicht-Spieler-Figur springen. Das *aiming system* in *GTA San Andreas* imitiert auf diese Weise weniger einen tatsächlichen Zielvorgang als vielmehr die Sakkadensprünge des natürlichen Blicks. Sehen können heißt in *GTA San Andreas* schießen und treffen können. Durch diese Form, die die Tätigkeit des Zielens in der virtuellen Welt nicht wie der konventionelle *shooter* zu einer relativ anspruchsvollen Herausforderung der Hand-Auge-Koordination macht, sondern zum Automatismus einer einfachen Tastendruckkombination, wird die Aufmerksamkeitsanforderung drastisch herabgesetzt. Zielen, schießen und treffen wird zu einer Selbstverständlichkeit. Die Rezeptionskapazitäten werden frei für eine ‚entspanntere‘ Wahrnehmung der Details des giftwrappings. Morphologisch resoniert die ‚coole‘ Schieß- und Kampfsimulation in *GTA San Andreas* intensiv mit den weiteren Simulakra, die in dem Spiel realisiert

sind: dem stereotyp implementierten Laufen, Klettern, Fahren, Fliegen, Tauchen etc. Hat man das performativ relativ einfache Gameplay von *GTA San Andreas* erlernt, genießt man in der virtuellen Welt des fiktiven US-Bundesstaates San Andreas das *eye / ear candy* der popkulturellen Reminiszenzen und die für die GTA-Serie insgesamt typischen Freiheitsgrade virtuellen Daseins.⁴

Diese Freiheitsgrade virtuellen Daseins lassen sich allerdings mit einer spielanalytischen Perspektive, wie sie am prägnantesten von den skandinavischen *game studies* eingeklagt wird – neben dem schon erwähnten Text von Markku Eskelinen sind hier insbesondere Arbeiten von Espen Aarseth⁵ und Jesper Juul⁶ zu nennen – lediglich negativ beschreiben: Alle im engeren Sinne spielkonstitutiven Merkmale, die Redundanzen des Wegenetzes und der verwendbaren virtuellen Objekte sowie die wenig komplexe Steuerung, erzeugen programmatisch eine Herabsetzung der strategischen, kombinatorischen und motorischen Geschicklichkeitsanforderung. D.h. spielanalytisch gibt es an den Titeln der *GTA*-Reihe wenig zu entdecken. Allenfalls lässt sich mit der Spieltypologie Roger Caillois⁷ konstatieren, dass mit der Herabsetzung regelhaft vorgegebener Herausforderungen das Moment der *paidea* in den Vordergrund rückt, der unregelmäßigen Exploration, hier: des gift-wrappings. Da aber dieses gift-wrapping nur durch einfache Plotlinien und satirisch überzeichnete Milieustereotype integriert ist, und da durch die freie Navigierbarkeit des Bildraumes die Maßgaben bildkünstlerischen Gestaltens von vornherein außer Kraft gesetzt sind, ist der Gegenstand dieser *paidea*, die Ästhetik des gift-wrappings, ebenso trivial wie das *gameplay*. Die an Spielkategorien orientierte Analyse von *GTA San Andreas* kann, wenn sie konsequent verfährt, in diesem Spiel nur eine Art virtuellen Themenpark erkennen, in dem der Spieler gewissen eskapistischen Phantasien nachgehen kann. In der geschützten Situation vor dem Bildschirm kann er am zwar harten und gesetzlosen, aber auch lustigen und intensiven Alltag klischeehaft überzeichneter Kleinkrimineller und Gangs (*GTA I* u. *GTA II*), Mafiosi (*GTA III* und *GTA Vice City*), afroamerikanischer Homeboys an der Westküste (*GTA San Andreas*) und serbischer Immigranten an der Ostküste (*GTA IV*) teilnehmen.⁸

4 In seiner enthusiastischen Besprechung des Titel *GTA III* berichtet Gonzalo Frasca: „I conducted a non-scientific poll among my friends asking which word described GTA3 the best. The answer was practically unanimous: ‚freedom.‘“ (Frasca: „Sim Sin City“).

5 Vgl. Aarseth: „Computer Game Studies, Year One“.

6 Vgl. Juul: *half real*.

7 Vgl. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*.

8 Alle Titel der *GTA*-Reihe derart über einen Leisten zu schlagen scheint zu ignorieren, dass sich die Titel in ihrer audiovisuellen Anmutung erheblich voneinander unterscheiden. In der Tat: Die Form des gift-wrappings hat in der *GTA*-Reihe einige bedeutende Wandlungen durchgemacht. Ließen *GTA I* und *GTA II* nur eine Vogelperspektive auf den Spielplan zu, wodurch die Spielfiguren lediglich als ameisenhafte Spielmarken erschienen, stieg die Komplexität der audiovisuellen Verpackung seit *GTA III* rapide an: Das Bildfeld bietet seither, basierend auf einer 3D-Computergraphik-Engine, eine avatarbezogene *over-the-shoulder*-Perspektive auf das Geschehen, die Spielfiguren können in al-

Eine solche Analyse, so konsequent sie kategorial sein mag, widerspricht jedoch eklatant der Rezeptionserfahrung, die sich weniger als eine Immersion in eskapistisch besetzte Handlungsrollen darstellt, als vielmehr zunächst sprachlos macht angesichts einer so noch nicht erlebten Medienerfahrung. Insbesondere nachdem *GTA III* die buchstäblich freie Erfahrung eines filmisch anmutenden Bildraums ermöglichte, ist *GTA* zu einem Referenztitel der Computerspielgeschichte geworden.⁹ Dieser Effekt lässt sich durch die eskapistische Funktionalität alleine kaum erklären.

Unter dem Druck, die außergewöhnliche Medienerfahrung, die das Spielen der *GTA*-Titel vermittelt, anzuerkennen, hat der Computerspieldiskurs sich in seiner kategorialen Verlegenheit darauf verständigt die Titel der *GTA*-Reihe als *sandbox games* anzusprechen. Das Prinzip des *sandbox games* besteht in der Nichtlinearität der Aufgabenverkettung, der Unabgeschlossenheit der Spielhandlung und der Mannigfaltigkeit der Möglichkeiten, die eigene Spielwelt zu gestalten. Dies trifft auf Spiele wie *Sim City* oder *Dwarf Fortress* zu, bei denen es sich um hochkomplexe Aufbau-Strategiespiele handelt, die dem Spieler in weitem Maße erlauben, Ausgangsbedingungen des Spiels festzulegen, und ihn dann aber nötigen, mit deren weitreichenden Implikationen fertig zu werden.¹⁰ Die Spiele der *GTA*-Reihe weisen nichts derartiges auf. Sie als *sandbox games* zu bezeichnen verwechselt die Offenheit eines Regelsystems mit dessen *Irrelevanz*. *GTA San Andreas* ist keine offene, gestaltbare virtuelle Welt. Die Welt ist fix und fertig vorgegeben, das Regelwerk, das die Haupt- und Nebenmissionen beherrscht, ist so geschlossen wie ein Regelwerk nur sein kann. Es ist nicht offen, es ist *irrelevant*. Der Spielcharakter von *GTA San Andreas* tritt während der Rezeption in den Hintergrund. Man nimmt nicht mehr so deutlich wie in anderen Computerspielen wahr, dass man es mit einem Spiel zu tun hat. Man kann das mit Offenheit verwechseln.¹¹ Allerdings

len denkbaren Einstellungsgrößen von der Totalen bis zum Close-up betrachtet werden, sie werden stimmlich und visuell prägnant differenziert, und die Aufträge werden durch aufwändige *cut scenes* eingeleitet und abgeschlossen. Auch die Steuerungsmöglichkeiten der virtuellen Figuren und Objekte sind entsprechend erweitert worden. Die Anmutung des *gameplay* aber wirkt über die verschiedenen Teile der Serie erstaunlich konstant und stützt Eskelinens Befund, dass die audiovisuelle Präsentationsformen des Spiels der Spielmechanik äußerlich bleiben.

9 Stellvertretend für das einhellige Meinungsbild sowohl in der professionellen als auch in der laienhaften, fankulturellen Computerspielkritik kann man wiederum Gonzalo Frasca zitieren, der den Status der Reihe prägnant auf den Punkt bringt: „Every once in a while, an important game is released. By ‚important‘ I mean a game that can change our idea of what games are supposed to be“ (Frasca: „*Sim Sin City*“).

10 Vgl. Soren: „*Stories from the sandbox*“.

11 Diese Spielvergessenheit wird in einer Erläuterung des terminus *sandbox game* deutlich, die die Fachzeitschrift *Edge* in ihrer Auflistung der bedeutendsten Fortschritte der Computerspielentwicklung anbietet: „The term (sandbox game, J.V.) refers to a mode of play in which you can *fool around* in a game’s world *without being required to meet a particular objective*. By far the best-known sandbox modes are in the later Grand Theft Auto games, contributing greatly to their popularity“ („50 Greatest Game Design Innovations“, Herv. J.V.). Diese Fassung des Terminus deckt dann aber nicht Spiele wie *Sim City* oder

dürfte es aufschlussreicher sein, sich die sehr konventionelle Missionen- und Mini-game-Logik der *GTA*-Titel zu vergegenwärtigen und vor diesem Hintergrund zu fragen, wie sich eigentlich der kanonische Status der *GTA*-Reihe erklären lässt, wenn die Faszination weder im Spielmechanismus, noch in den manifesten Erzähl-inhalten liegt?

COMPUTERSPIELE ALS SIMULATIONEN VON SELBSTTÄTIGKEIT

Man kommt der Faszination von *GTA* m.E. auf die Spur, wenn man sich klar macht, dass das Spielerische gar nicht das Innovationsmoment der Computerspiele darstellt. Geschicklichkeitsherausforderungen, Wettkämpfe und Rätselaufgaben sind nahezu kulturhistorische Universalien. Computerspiele hinsichtlich ihrer Spielprinzipien zu untersuchen nimmt gerade nicht das Neue an ihnen in den Blick, sondern das Alte, dasjenige, worin sich Computerspiele von den Spielparadigmen, die ihnen vorausgegangen sind: Kampf-, Tanz- und Sportspiele, Brett- und Kartenspiele, Rätselbilder und Logeleien, nicht unterscheiden. Vielleicht kommt man weiter, wenn man Computerspiele nicht so sehr in die Reihe der Spielparadigmen stellt, sondern in die Reihe der darstellenden Künste, in die Reihe der Bild-, Klang- und Textparadigmen.

In diesem Zusammenhang fällt das Neue der Computerspiele unmittelbar auf: Video- und Computerspiele verwirklichen einen historisch völlig neuartigen Darstellungstyp. Ältere Darstellungstypen wie die des Theaters und der Literatur, der bildenden Kunst und der Musik, aber auch die der massenmedialen Unterhaltungskünste: Film, Radio, Comic, Fernsehen und Popmusik, beruhen auf einer Aktivierung der Fernsinne und auf der kognitiven Beherrschung medialer Codes. Man muss sehen, hören und lesen können, – und man muss die Indizes deuten können, wie jeweils zu sehen, zu hören und zu lesen sei, um an der Kommunikation, die durch die Darstellungstypen vermittelt wird, teilzunehmen.

Video- und Computerspiele gehen über diese strukturellen Vorgaben hinaus, indem sie nicht nur die Fernsinne und das medienkulturelle Wissen sondern auch die Motorik provozieren. Um den Spielherausforderungen, die sich auf den Video- und Computerspiel-Bildschirmen mitteilen, erfolgreich begegnen zu können, muss man an Tastatur und Maus, am Joypad oder an spielspezifischen Eingabegeräten wie Lenkrädern, Schwertern, Tanzmatten u.ä. bestimmte Tasten drücken, Analogregler schieben und drehen oder Bewegungssensoren aktivieren. Und dies ist nicht nur eine spiel- und sporttypische Geschicklichkeitsfrage. Denn die Motorik bleibt nicht, was sie ist. Der motorische Vollzug wird im Rechner nach Maßgabe der zu Grunde liegenden Software in eine bestimmte Audiovision übersetzt.

Dwarf Fortress, die im Diskurs auch unter den Begriff des *sandbox games* subsumiert werden. Die Assoziation der Gestaltung einer Welt im Sandkasten scheint mir ganz passend für komplexe Aufbau-Strategiespiele zu sein. Die Bezeichnung der *GTA*-Titel als *sandbox games* ist vermutlich nicht aus der Welt zu schaffen, aber es handelt sich unter analytischen Gesichtspunkten um eine schlechte Verlegenheitslösung.

Dadurch wird der motorische Vollzug am Eingabegerät nicht nur leiblich gespürt als ein physischer Vorgang im situativen Hier und Jetzt; er erscheint auch als klanglich begleitete Form- oder Positionsänderung eines situationsabstrakten (also dem physischen Hier und Jetzt perfekt entzogenen) Bildobjekts oder einer situationsabstrakten Bildperspektive.

Auf diese Weise geht der motorische Vollzug, so wie er leiblich gespürt wird, als ein distinktes Moment in die situationsabstrakte Form des wahrgenommenen Medienangebots ein. Die Formen des Computerspiels verknüpfen besondere Bildräume und besondere performative Möglichkeiten derart miteinander, dass man meint, im Bild selbst agieren und mit den Bildobjekten interagieren zu können.¹² Video- und Computerspiele erzeugen auf diese Weise eine Simulation von Selbsttätigkeit in einem Raum virtueller Anwesenheit. In dieser Simulation wird nicht allein die äußere, audiovisuell wahrnehmbare Form des Tuns in Szene gesetzt, wie dies in den performativen Bühnenkünsten und im Bewegungsbild des Films der Fall ist, das Tätigkeitsempfinden selbst wird zum Gegenstand der Darstellung. Dieses das Tätigkeitsempfinden einbeziehende Moment der Video- und Computerspielästhetik ist medienhistorisch beispiellos.

HOMECOMING ODER DIE SIMULATION SUBJEKTIVER RAUMANEIGNUNG

Das Besondere von *GTA San Andreas* muss demnach in einer besonderen Einbeziehung des Tätigkeitsempfindens des Spielers in die virtuellen Handlungen des Avatars liegen. So betrachtet, gewinnt die Herabstufung der Herausforderungsdimensionen und die Motivation, den virtuellen Raum zu erkunden, eine hohe Plausibilität. Unser Avatar CJ erfährt im Laufe des Spiels peu à peu den Raum des gesamten Bundesstaates San Andreas. In demselben Maß, in dem CJ die narrativen Konflikte löst, seinen Status in der Grove Street wiedergewinnt und am Schluss des Spiels seine Hauptwidersacher Big Smoke und Tenpenny besiegt, erarbeiten wir uns, die wir CJ steuern, Kenntnis und Verfügungsmacht über den Raum. Indem das Spielprinzip dazu herausfordert, verschiedene Orte in einem Labyrinth anzusteuern, bildet sich im Verlauf des Spiels eine immer intimere Kenntnis der Stadt und ihrer Viertel aus.

12 Reflektiert man auf das Verhältnis zwischen sozialer Interaktion und der Interaktion im Computerspiel, wird schnell deutlich, dass im Fall des Computerspiels einige konstitutive Merkmale der Interaktion wie doppelte Kontingenz, Selbstorganisation u.a. nicht gegeben sind. In der medienwissenschaftlichen Diskussion gibt es daher viele kritische Stimmen, die vor einem unreflektierten Umgang mit dem Begriff der Interaktivität warnen. Allerdings zeigt sich gerade in der Kritik des Interaktivitätsbefundes, wie überwältigend und stabil der Eindruck prima vista ist. Ein einschlägiger Aufsatz von Mathias Mertens trägt den Titel: „Computerspiele sind nicht interaktiv“ (vgl. Mertens). Ein solcher Titel wäre läppisch, wenn niemand auf die Idee käme, vom Gegenteil auszugehen. Die These ist nur deshalb titelfähig, sie wirkt nur deshalb als Fanfare, weil sich der gegenteilige Eindruck so überaus prägnant vermittelt.

Das figurative Thema, das Heimischwerden, wird in den *cut scenes* zu Beginn des Spiels dreimal betont und damit dominant gesetzt: „After five years on the East Coast, it was time to come home“, „Welcome home, Carl“, „Grove Street. Home. At least it was before I fucked everything up.“ Der letzte Trailer, der das Spiel im Oktober 2004 ankündigte, trägt den Titel *homecoming* ebenso wie eine der letzten zu spielenden Missionen. Figurativ, so wird dem Spieler überdeutlich gemacht, bezieht sich die Simulation auf die Wiedergewinnung von Heimat, oder, milieuspezifisch formuliert, auf ein *reclaiming the hood*. Der Erfahrungstyp, der die gesamte Simulation integriert, die vom Spieler gespürte Tätigkeit, die dem Medienerlebnis seine unverwechselbare Gestalt verleiht, ist dabei die Genese einer mentalen Karte des virtuellen Raums.

Man hat es in *GTA San Andreas* gleichsam mit einer ästhetischen Anwendung der Wahrnehmungsgeographie zu tun: Kevin Lynch, einer der einflussreichsten Vertreter dieser Disziplin, hat schon in den 1960er Jahren unter dem Begriff der ‚kognitiven Karte‘ die subjektive Aneignung des sozialen Raums systematisch untersucht¹³: Demnach verstehen Leute ihre Umwelt geographisch auf der Basis von *paths* (Straßen, Wegen, Verkehrsverbindungen ganz allgemein), *edges* (Mauern, Zäune, Küstenlinien, d.h. räumliche Grenzen), *districts* (größere Einheiten, die nach Bebauung, Vegetation, sozialer Funktion unterschieden werden), *nodes* (Kreuzungen, Bahnhöfe, Markthallen, Orte der Konjunktion verschiedener Rationalitäten) und *landmarks* (Denkmale, Wahrzeichen, Orte, die einen hohen Symbolwert haben). – Eine Detailanalyse der Selbsttätigkeitssimulation von *GTA San Andreas* könnte anhand dieser Kategorien minutiös die Genese der spielerischen Aneignung der virtuellen Welt nachzeichnen.

GTA San Andreas bietet mit seinem außerordentlich reichhaltigen Angebot von *paths*, *edges*, *districts*, *nodes* und *landmarks* auf der Ebene simulierter Selbsttätigkeit an, das Heimischwerden in einer Megalopolis artifiziell nachzuvollziehen, und zwar in Form einer hochgradig stilisierten Emergenz einer mentalen Karte. Das Stilprinzip dieser Emergenz drückt sich dabei in komplexen Symmetrien des Emergenzprozesses aus. Durch diese Symmetrien wird die Emergenz gleichsam ornamental gerahmt und dadurch prägnant ausgestellt.

Ornamental verschafft *GTA San Andreas* der reflexiven Erfahrung geographischer Eingewöhnung dadurch eine feste Form, dass in den Raum- und Zeitdimensionen prägnante Symmetrien und Asymmetrien erlebt werden können, die mit der figurativen Selbsttätigkeitsreferenz, der Erarbeitung einer mentalen Karte, selbst nichts zu tun haben. Der Raum des fiktiven San Andreas wird durch ein Filialprinzip strukturiert: Orte spezifischer Spielfunktionalität, z.B. Waffenläden, Restaurants, Wettbüros u.ä. sind seriell ausgeführt und in Form eines Netzes von Filialen über die Spielkarte verteilt. Auf diese Weise entstehen Kraftfelder der Spielkarte, räumliche Einzugsbereiche. Kontrastierend dazu ist die Zeit, in der das Spiel gespielt wird, durch ein Missionenprinzip strukturiert: Der Karrierefort-

13 Vgl. Lynch: *The Image of the City*.

schritt CJs vollzieht sich als eine Serie abzuarbeitender Spielherausforderungen. Indem die Missionen an spezifischen Orten gestartet und beendet werden müssen, man also gezwungen ist, sich seinen Weg durch das Stadtlabyrinth zu suchen, erfährt man zugleich die Kraftfeldstruktur des Filialprinzips. Wie nebenbei entdeckt man auf den Fahrten, die zu den Missionen gehören, die Orte spezifischer Spielfunktionalität, die man während der Missionen oder auch nach ihrem Abschluss, aufsuchen kann. Man erinnert sich an diese Orte. An ihnen (und ihren visuellen Umgebungen) findet die Bildung der mentalen Karte Anknüpfungspunkte. Die Reflexivität der Selbsttätigkeit wird einerseits durch die comicartige Stilisierung der Bewegungsmuster und ihrer audiovisuellen Repräsentation provoziert, andererseits und vor allem aber durch ihre aufsummierende Wiederholung. Der fiktive Bundesstaat San Andreas besteht aus drei Großstädten, Los Santos, San Fierro und Las Venturas sowie ländlichen Gebieten und Wasserstraßen, die diese Städte trennen und verbinden. Das Spiel beginnt in Los Santos, und zunächst bildet sich der Spieler während der ersten Missionen eine mentale Karte von Los Santos. Narrativ motiviert wird der Spieler und seine Figur nach etwa einem Drittel der zu bestehenden Missionen nach San Fierro versetzt, einer Stadt mit einer anderen städtischen Morphologie, aber demselben Filialnetz und herausgefordert wiederum durch eine Serie von Missionen, die in San Fierro zu bestehen sind. Das Gleiche wiederholt sich ein drittes Mal in der Stadt Las Venturas. Schließlich kehrt CJ für die letzten Missionen wieder nach Los Santos zurück. Der Kreis hat sich geschlossen. Am Ende des Spiels haben sich die mentalen Karten, die der Spieler sich von den drei Städten bilden konnte, zur gemeinsamen mentalen Karte des Staates San Andreas verbunden.

Diese ornamentale Betonung des Heimischwerdens in San Andreas durch das Filialprinzip, das Missionenprinzip und den dreigliedrigen aufsummierenden Kreislauf, hebt das lebensweltlich bekannte Vorbild dessen, was *GTA San Andreas* darstellt, den Aufbau einer kognitiven Karte, auf eine Ebene reflexiven Erlebens. Die Spielfunktionalität, die eskapistischen Offerten, der durchsichtige Plot: Das alles ist Mittel zum Zweck und für sich kein Grund, *GTA San Andreas* besonders zu schätzen. Neuartig, staunenswert, ästhetisch komplex durchgeführt, und damit ebenso kommentarbedürftig wie paradigmfähig ist, dass *GTA San Andreas* dem Spieler durch die stilisierte Form, in der hier im virtuellen Raum eine kognitive Karte emergiert, die allgemeine Form dieser Emergenz auf nichtsprachliche, sinnliche Weise vermittelt und damit der Sache nach nicht mehr allein als Spielspaß, als Proliferation möglicherweise problematischer Ideologeme und Verhaltensmuster angesehen werden muss, sondern als aufschlussreiches Experiment medialer Möglichkeiten und Formen oder, wie man früher gesagt hätte, – als Kunst.

LITERATURVERZEICHNIS

- Aarseth, Espen: „Computer Game Studies, Year One“, in: Game Studies, the international Journal of computer game research, vol 1., issue 1, July 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>, 09.03.2009.
- Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München/Wien 1958.
- „50 Greatest Game Design Innovations“, in: Edge. The Global Game Industry Network, Nov. 2007, <http://www.edge-online.com/features/50-greatest-game-design-innovations?page=0%2C0>, 09.03.2009.
- Eskelinen, Markku: „The Gaming Situation“ in: Game Studies, the international Journal of computer game research, vol 1., issue 1, July 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, 09.03.2009.
- Frasca, Gonzalo, „Sim Sin City: some thoughts about Grand Theft Auto 3“ in: Game Studies, the international Journal of computer game research, vol 3., issue 2, December 2003, <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/>, 09.03.2009.
- Juul, Jesper: half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, Cambridge MA, London 2004.
- Lynch, Kevin, The Image of the City, Cambridge MA 1960.
- Mertens, Mathias, „Computerspiele sind nicht interaktiv“, in: Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff, hg. v. Christoph Bieber u. Claus Leggewie, Frankfurt a.M., New York 2004, S. 272-289.
- Pias, Claus, Computer Spiel Welten, <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/>, 09.03.2009.
- Soren, Neil, „Stories from the Sandbox“, in: Gamasutra. The Art and Business of Making Games, Februar 2008, http://www.gamasutra.com/view/feature/3539/stories_from_the_sandbox.php 09.03.2009.

SPIELE

- Grand Theft Auto (DMA 1997).
- Grand Theft Auto 2 (DMA 1999).
- Grand Theft Auto III (Rockstar North 2001).
- Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar North 2002).
- Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar North 2004).
- Grand Theft Auto IV (Rockstar North 2008).
- SimCity (Maxis 1989).
- Slaves To Armok II: Dwarf Fortress (Bay 12 Games 2006).