

» GTA V «

Computerspiel als Gesellschaftsmetapher

Jochen Venus

Die medialen Großereignisse, die den geschichtlichen Verlauf der Populärkultur skandieren, sind heute erwartbar geworden. Ihre technischen Kosten, ästhetischen Formen und ihr aufmerksamkeitsökonomischer Ertrag folgen offenbar einer gewöhnlichen Differenzialgleichung, deren einzige Unbekannte in der Verfügbarkeit von Ressourcen besteht. Die Ressourcen selbst, nämlich die technischen Möglichkeiten und die kollektiven Bedürfnisse, sind hinlänglich bekannt und austheoretisiert. Ob im Spitzensport, in der Filmindustrie oder in der Popmusik: Es ist heute keine Frage mehr, dass und warum der FC Bayern München, »Der Hobbit« und Lady Gaga mit ihren nächsten Auftritten auf der globalen Medienbühne alles in ihrem Genre Dagesessene spektakulär überbieten werden.

57

Die Computerspielindustrie macht da keine Ausnahme. Zuletzt hat »GTA V«, die jüngste Fortsetzung der überaus erfolgreichen Reihe »Grand Theft Auto«, erwartungsgemäß das Ziel erreicht, seinen Vorgänger »GTA IV« darin zu überbieten, das erfolgreichste Computerspiel aller Zeiten zu sein. Erwartungsgemäß hat es an seinem ersten Verkaufstag einen neuen Umsatzrekord aufgestellt. Erwartungsgemäß ist dieses Spiel unglaublich viel größer und detailreicher als alle anderen. Erwartungsgemäß werden die robusten Erfolgsthemen der GTA-Reihe – Autofahrten, Gewaltverbrechen, Zoten und Sarkasmus – drastischer und schockierender bespielt als in allen vorangegangenen Teilen, so dass sich denn auch erwartungsgemäß gemeinnützige Organisationen mit sozialpädagogischer Agenda »kritisch« zu Wort

melden, um die Werbebotschaft zu authentifizieren, dass GTA auch dieses Mal hält, was sein Markenkern verspricht.

Auch die Computerspielindustrie folgt also der Maßgabe spektakulärer Selbstreferenz, die sich in der Gegenwart als das herrschende Formgesetz der Populärkultur herausgestellt hat: Während sich die vormodernen Künste auf bestimmte gesellschaftliche Ordnungsvorstellungen bezogen und diese sinnlich zur Geltung brachten, und während die moderne Kunst ihre Referenz halboffen ließ, auf dass sich das freie Individuum in ihr kongenial entdecke, wiederholt die populäre Medialität stets nur ihre wohldefinierten Attraktionsmuster in ihrer aktuell größtmöglichen Spektakelgestalt.

Für das Computerspiel lässt sich dies an der GTA-Reihe prototypisch beobachten. Das zentrale Spielprinzip der Reihe ist schon in ihrem ersten Teil, der 1997 auf den Markt kam, vollständig entwickelt: Der frei navigierbare Bildraum des Bildschirmbildes ist als ein Labyrinth strukturiert, in dem in einer vierteiligen Serie stereotyper Herausforderungssequenzen Orte angesteuert werden müssen, an denen durch zeit- und konfigurationskritisch geschicktes Eingabeverhalten Hindernisse zu überwinden sind, um die jeweilige Herausforderungssequenz erfolgreich abzuschließen. Der Reiz des Spiels entsteht durch die narrative Aufladung der Spielherausforderung: Das Labyrinth ist als eine Stadtlandschaft ausgeführt; man navigiert in dem Bildraum in Gestalt eines Avatars, der narrativ zunächst als ein Kleinkrimineller bestimmt ist und im Verlauf des Spielfortschritts Karriere macht; man erreicht die spielentscheidenden Handlungsorte, indem man seinen Avatar Autos klauen und unter Missachtung aller Verkehrsregeln dorthin rasen lässt; am Ort des Geschehens sieht sich der Avatar zumeist einer Horde von Gangstern gegenüber, die er erschießen muss, um im Spiel zu bleiben. Das ganze Geschehen ist klanglich untermalt durch eine Reihe fiktiver Radioprogramme, in denen sich satirische Wortbeiträge und Popmusik unterschiedlicher Genres abwechseln. Das Ganze macht, wie man sich leicht vorstellen kann, einen Heidenspaß!

58

Jeder Folgetitel der GTA-Reihe hielt an dieser Struktur fest, steigerte lediglich die Prägnanz der ludischen Einzelelemente und der narrativen Szenografie. Heute gelingt es den Designern der letzten GTA-Titel wegen der immensen Fortschritte der Computergrafik und der Computersimulation, nahezu filmisch wirkende navigierbare Raumbilder US-amerikanischer Großstädte wie New York oder Los Angeles zu emulieren, in denen der Avatar Restaurants besuchen, shoppen, Sport treiben oder sich sonstwie amüsieren kann, wenn er nicht mit allen erdenklichen Verkehrsmitteln zwischen Fahrrad und Düsenjet, wie gehabt, zu seinem nächsten Missionsort rast, um andere Gangster abzuknallen.

Vollzieht sich also am Computerspiel lediglich die allgemeine Logik der postmodernen Aufmerksamkeitsökonomie? Oder gibt es im ewigen Mehr-dasselben einen systematischen Kipppunkt, jenseits dessen dasselbe nicht mehr dasselbe ist? Einen Hinweis auf die Möglichkeit eines solchen Kipppunktes geben

lebensweltliche Überraschungseffekte, die durch das Spielen der neueren Teile der GTA-Reihe induziert werden. Der Blogger Justin Mason hat schon vor Jahren eine Erfahrung notiert, die von sehr vielen Spielern bestätigt wird: »When I visited California for the first time, I was stunned by the feelings of familiarity I felt in response to stuff I'd experienced while playing the super-realistic ›Grand Theft Auto: Vice City‹ [gemeint ist wohl eher »GTA: San Andreas«, J.V.]; little things like the way traffic lights were mounted above the road, the design of the curbs, etc., the level of detail for which Rockstar received a ›Designer of the Year‹ nomination – because of this, the streetscape of a typical Californian street was instantly familiar to me. [...] I've come up with a phrase to describe this: ›déjà joué‹« (<http://taint.org/2008/11/11/134246a.html>).

Dieses spielerische Analogon zum Déjà-vu, das nicht nur visuelle Eindrücke, sondern das szenische Handlungserleben als Ganzes betrifft, verweist auf eine imaginäre Produktivität des Computerspiels, die durch den aufmerksamkeits-ökonomischen Selbstüberbietungsdruck konstituiert, aber nicht kausal verursacht wird. Der Selbstüberbietungsdruck der Populärkultur beherrscht die Szene, seit die kommerzielle Rationalität des ›return on investment‹ mit der Grenze individueller Aufmerksamkeitsbudgets kollidierte. Seither ist die populärkulturelle Produktion in dem branchentypischen Wettrüsten spektakulärer Selbstreferenz befangen. Aber erst seit der letzten Jahrhundertwende, um die Mitte der Nullerjahre, war der technische Stand der Computergrafik und der Computersimulation so weit gediehen, dass das Erleben virtueller Handlungsräume mit dem lebensweltlichen Erleben in eben der Weise kurzgeschlossen sein konnte, die der Begriff des ›Déjà-joué‹ so treffend beschreibt. Damit verändert sich der kulturelle Status des Computerspiels fundamental.

Diente vorher die Darstellungsfunktion des Computerspiels lediglich der spektakulären Reaktualisierung eines einmal erfolgreich etablierten Spielprinzips, gewinnt sie heute, durch den Möglichkeitshorizont überraschender Déjà-joué-Erlebnisse, ein neues Motiv. Die Regelspielstruktur wird sekundär, das artifizielle In-der-Welt-Sein des Avatars rückt in den Vordergrund. Nicht aber so, dass sich nun die romantischen Immersionsversprechen des Game-Marketings verwirklichen würden. Die spielende Person bleibt dem Spielgeschehen, das sich im situationsabstrakten Bildraum vollzieht, perfekt ent-rückt, und das fiktionale Schicksal der von ihr ferngesteuerten Avatar-Puppe bleibt ihr fremd. Zugleich aber erlebt sie die virtuelle Szenografie so, dass sie zum wiedererkennbaren Modell lebensweltlicher Handlungserfahrung wird.

Das Déjà-joué-Erlebnis ist aber nicht mit jenem vermeintlichen Nachahmungsmotiv zu verwechseln, vor dem in der mittlerweile abgeflauten ›Killerspiel‹-Debatte so verbissen gewarnt wurde. Mit ihm geht vielmehr eine Abstraktifizierung realer Erfahrung einher. Das Erleben verliert im Moment des Déjà-joué-Erlebnisses seine subjektive Ontologie, seine unabgeschlossene Reflexivität und sein anschlussoffenes Selbstsein. Die Erfahrung

eigener Intentionalität ist momentan ausgesetzt. Das Erleben scheint sich momentan nach Naturgesetzen zu verhalten – genau so, wie sich die vorher erlebte Spielhandlung nach exakt bestimmten Algorithmen verhielt.

Dieses momentan entmotivierende Stutzen im *Déjà-joué*-Erlebnis hat das Potenzial zu einer »repräsentativen Anekdote« (Kenneth Burke), einer zwar singulären, zugleich aber kulturprägenden Szene: Die ganze Welt ist nicht mehr die Bühne, auf der wir alle unsere Rollen spielen; die ganze Welt kann nun gedanklich als Computerspiel stilisiert werden, in dem Personen algorithmengesteuerte Avatare sind.

Eine solche Umstellung im kollektiven Metaphernhaushalt hat systematische Konsequenzen, die kaum zu überschätzen sind. Denn zum Begriffsinhalt des Avatars, der an die metaphorische Stelle der Schauspielrolle tritt, gehört, eine weltweit verfügbare Körperhülle zu sein, in die hineinzuschlüpfen nicht mehr das Privileg einer besonderen sozialen Handlungsrolle ist. Die Schauspielrolle ist eine Art Amt, in dessen Ausübung man sich im magischen Zirkel des fiktionalisierten Raums öffentlich und offensichtlich als eine andere Person oder ein anderes Wesen zeigt und erlebt.

Diese Darstellungsfunktion: das Rollenskript eines anderen auszuagieren, ist im Kontext des Computerspiels keine soziale Handlungsrolle eigenen Rechts mehr. Während die schauspielende Person in der verkörperten Figur mitanwesend ist und so auch immer die soziale Rolle der Schauspielerei exemplifiziert, bleibt die computerspielende Person dem Spielgeschehen entzogen. Die Spielenden sind im Körperschema des Avatars ebenso unscheinbar anwesend wie das Verhalten der Avatarfigur der körperlichen Performanz des Spielenden äußerlich bleibt. Die mitunter konflikträchtige Differenz zwischen der sozial beobachtbaren Person und der ontologischen Subjektivität des Individuums, wie sie im Schema der individuell aufzuführenden Schauspielrolle prägnant zum Ausdruck kommt, wird im Avatar aufgehoben.

Im Sinnhorizont der Schauspielmetapher ist immer mitgemeint, dass zwischen der sozialen Person und dem menschlichen Individuum eine Kluft besteht, die durch kulturelle Codes immer nur vorläufig überbrückt werden kann. Der wahrnehmbare menschliche Körper muss durch gruppenspezifische Körpercodes und performativ instanziierte Rollenskrifte »kartiert« und diese »Karte« dem Körper gleichsam aufgeprägt werden. Das Medium dieser Karte aber ist Teil des Territoriums, das sie kartiert, nämlich die Schnittstelle zwischen privatem Leib und öffentlichem Körper. Das Medium dieser Karte ist die Haut. Die Einschreibung sozial geltender Körpercodes auf der Haut, die ornamentale Einfassung der Haut durch Schmuckmarkierungen und Kleidungsstücke, macht den Menschen zur lesbaren sozialen Person und ihre Performanzen und Interaktionen zu markier- und kommunizierbaren Leistungen und Fehlleistungen.

Gleichwohl deckt die Karte ihr Medium nicht zu. Nur in Differenz zum »unmarked space« der Haut können die sozial spezifizierenden Markierungen

der Haut signifikant sein. So wie zwischen sprachlichen Symbolen auf einem Textblatt Platz bleiben muss, so wie ein über und über mit Text beschriebenes Blatt Papier unlesbar würde, so lässt sich auch die soziale Person nur sozialverbindlich interpretieren, wenn ihre Körpercodes in Differenz zur präsozialen Körperlichkeit in Erscheinung treten. Selbst bei vollständig verhülltem Körper muss zwischen der Kleidung und der durch sie verborgenen Haut ein Spiel sichtbar bleiben; nur dann kann die Körperverschöpfung als Code verstanden werden, der eine Person zur Geltung bringt.

Diese leiblich-körperliche Kultivierung der Sozialität verliert unter dem Regime der Avatar-Metapher ihre Problematik und ihre Problematisierbarkeit. In der Avatar-Metapher werden die verschiedenen kulturellen Handlungsfunktionen, die in der Metapher der Schauspielrolle so prägnant eingefangen waren, nämlich die Differenzen zwischen den Darstellungskategorien Publikum, Darsteller und Rolle, virtuell kassiert. Dies hat vor allem drei Effekte: Der Spielerin und dem Spieler fehlt die reflexive Zuschauerinstanz, die das Verhältnis zwischen Darsteller und Rolle als eine mehr oder weniger gekonnte Rolleninterpretation beurteilen und wertschätzen könnte; der Spielerin und dem Spieler fehlt die agierende Darstellerinstanz, welche die Rolle als Gelegenheit wahrnehmen könnte, die eigene natürliche Leibkörperlichkeit zur Geltung zu bringen; und der Spielerin und dem Spieler fehlt die Rolleninstanz, die direkt oder ex negativo ein gesellschaftliches Ideal zu verstehen geben könnte (dem man sich dann identifikatorisch anschließen oder das man gegen-identifikatorisch ablehnen könnte). Was bleibt, ist die Evidenz einer eigentümlich intereselosen Dissoziation zwischen der leibkörperlichen Evidenz der spielenden Person und dem medial angebotenen Handlungsskript.

Man könnte sagen, dass das avatarbasierte Computerspiel den Blick von ganz außen auf die Gesellschaft modelliert, den Blick von Exkludierten, die ohne Inklusionsbegehren, vollständig desillusioniert, Formen reflexionsloser sozialer Kompletintegriertheit im Modus des Probehandelns durchexerzieren. Die soziale Rolle, die im Computerspiel verkörpert wird, erscheint im Spiel absolut getrennt von der leibkörperlichen Evidenz des Menschen, der vor dem Bildschirm am Controller, an Maus und Tastatur die Strippen zieht, um sich von den virtuellen Performanzen des Avatars, deren Varianz vollständig im zu Grunde liegenden Programm definiert ist, faszinieren zu lassen. Sozialität hat im Computerspiel buchstäblich kein Spiel. Die Sozialität ist reine Fassade, hinter der unabänderliche Algorithmen den Verhaltenszusammenhang der Personen nach einem vollständigen Stimulus-Response-Modell errechnen, das keinen Behavioristen-Wunsch unbefriedigt lässt.

Am prägnantesten teilt sich die Grundfigur des Computerspiels, nämlich die soziale Kompletintegriertheit des Avatars, dadurch mit, dass an ihm Haut und Kleid zusammenzufallen scheinen. Zwischen seiner öffentlich sichtbaren Gestalt und seiner leibkörperlichen Motorik ist kein Spiel, das auf eine eigentliche

Haut unter dem Kleid deuten würde. Unter der öffentlich sichtbaren Gestalt des Avatars ist nur ein Skelett, ein Drahtgittermodell, über das ein beliebiges Hautkleid wie eine Tapete gespannt erscheint.

Die Reichweite und die Verbindlichkeit der Avatar-Metapher lässt sich nicht messen. Und realistischerweise ist davon auszugehen, dass die gesellschaftliche Semantik nach wie vor von der Metapher der Schauspielrolle bestimmt wird. Immer noch, und vermutlich auch auf längere Sicht, wird die Populärkultur für Rollenangebote stehen, die individuell erfolgreich oder scheiternd interpretiert werden können. Trotz aller modischen Retromania-Melancholie gibt es offenkundig noch vitale Stilgemeinschaften, mit und in denen auf die Bühne zu treten riskant und deshalb reizvoll ist.

Aber der Kipppunkt ist markiert. Das Computerspiel desavouiert kultivierte Sozialität als hässlichen Schein, als Lüge vom freien Subjekt und von verhandelbaren Regeln. Die Regeln sind nicht verhandelbar, sondern so unausweichlich wie die Gravitation. Deshalb sind Computerspiel-Figuren, sobald wir in ihnen Personen aus unserer Lebenswelt erkennen können sollen, ausnahmslos von einer monströsen Hässlichkeit: wächsern, starr blickend, mit kantigen Gebärden – lieblos drapierte Skelette. Das positive Gegenbild: die menschenleere Natur, die in keiner Kunstgattung derart erhaben in Szene gesetzt werden kann wie im Computerspiel. Dass dieser gruselige Umstand von der Computerspiel-Kritik nicht gesehen wird, macht ihn erst wirklich unheimlich. Und weil kein Spiel diesen Grusel derart konsequent auf den Bildschirm bringt wie »GTA V«, wird es einmal das bedeutendste Kunstwerk des frühen 21. Jahrhunderts gewesen sein – wenn dies dann noch jemanden interessiert. ◆