

THE MUSIC OF LIBERTY CITY

Zur Konvergenz realer und virtueller
Musikkulturen

VON ERIK FISCHER UND BETTINA SCHLÜTER

KI09 The Studio – Keep with the Dancefloor live in Liberty City.
I am DJ Karl, or as you say in France: DJ Karl. Liberty Studio keeping the best of electronic music alive. We're things keeping moving here with the music that liberated all of us, taught us we are all the same, showed us that computers were our friends – dust of the polyester shirt. The fashion apocalypse has to be remembered!
(DJ Karl)

Ich ziehe es vor in einem Videogame zu sein, als damit zu spielen.
(Karl Lagerfeld)

Ankunft im Hafen von Liberty City: Die Passagiere begeben sich an Deck, die Kamera gibt den Blick auf die Skyline der Stadt frei; beim nächsten Umschnitt hat das Schiff bereits in Hove Beach angelegt, Autos werden entladen, und die Menschen gehen von Bord; zurück bleibt Niko Bellic, der Protagonist der nachfolgenden Geschichte. Diese ersten Szenen aus *Grand Theft Auto IV* lehnen sich in der Schnitt- und Einstellungsfolge ganz an etablierte Kinokonventionen an, so dass sich wenige Momente später der Übergang in ein anderes mediales Genre fast unmerklich vollzieht: Die Kamera erfasst aus der Vogelperspektive einen schnell sich nähernden Wagen, und für wenige Sekunden treten an die Stelle der Titelmusik die ersten Takte eines neuen Musikstücks. Mit dem Rückschnitt auf Niko Bellic wird die Titelmusik wieder aufgenommen, aber direkt in die Schlusskadenz überführt, so dass sich mit Ankunft des Wagens (d.h. von Nikos Cousin Roman) der akustische Raum für die Fortsetzung des bereits angespielten Musiktitels öffnet. Diese syntaktische Verzahnung beider Stücke verbirgt, dass sich innerhalb der Anfangstitelsequenz ein Wechsel von extradiegetischer zu innerdiegetischer Musik vollzieht und damit ein zentrales Element der *GTA*-Serie – die während der Autofahrten frei wählbaren Radiosender¹ – noch vor Ende der *cut scene* exponiert wird. Die nachfolgende, visuell ganz dem Modell des ‚unsichtbaren Schnitts‘ fol-

¹ Erst mit *GTA III* wird das Autoradio als interaktives Spielelement eingeführt. In *GTA II* ist die Musikauswahl noch an die ‚Musikpräferenzen‘ der einzelnen Fraktionen der Stadt gebunden. Dieses frühere Konzept, verschiedenen Autotypen und ihren Besitzern eine spezifische musikalische Signatur zu verleihen, findet im *New Hollywood Cinema*, und hier insbesondere in *American Graffiti*, ein direktes Vorbild.



Abb. 1: Karl Lagerfeld/DJ Karl

gende Überleitung in einen interaktiven Spielzusammenhang wird durch die Kontinuität der zuvor exponierten Radiomusik überbrückt, und auch während der anschließenden ersten Spielphase – der Fahrt zu Roman Bellics ‚Villa‘ – dominiert noch ganz eine den filmischen Konventionen verpflichtete Gestaltung der Tonspur: Die Musik wird während der Dialoge leicht abgedämpft und der Titel endet (normales Spielverhalten und durchschnittliches ‚Fahrvermögen‘ vorausgesetzt) mit Erreichen des Fahrtziels.

Richtet sich in diesen ersten Spielminuten die audiovisuelle Gestaltung ganz daran aus, das *gameplay* organisch aus der filmischen Exposition heraus zu entwickeln, so könnten sich versierte Spielerinnen und Spieler der Serie allerdings eingeladen fühlen, die ersten interaktiven Freiräume zu nutzen und während der kurzen Autofahrt die Musik ihren eigenen Präferenzen anzupassen. Auf diese Weise wäre es dann auch nicht ausgeschlossen, dass sie bereits hier Bekanntschaft mit DJ Karl machten, dem Moderator von *K109 The Studio*. Statt des Senders *Vladivostok.FM* und des exponierten Anfangstitels *Schweine* der russischen Sängerin Glukosa erklänge dann Disco-Musik der 70er Jahre; an die Stelle einer postsowjetischen, explosiv sich entwickelnden ukrainisch-russischen Musikszene der Gegenwart träte ein Stil, der als Retroelement deutlich identifizierbar wäre: „Join DJ Karl on a journey back to the heyday of Liberty City, when Disco never died and electronic music was born.“ Offenkundig kann Roman Bellic mit solch einer Reise jedoch wenig anfangen: Die Radios seines kleinen Taxiunternehmens sind allesamt auf *Vladivostok.FM* voreingestellt. Diese Präferenz teilt er offenkundig auch mit der Mehrheit der Spielerinnen und Spieler: Umfragen in Internetforen zeigen, dass dieser Sender nicht nur in der Gunst seiner virtuellen, sondern auch seiner realen Hörer eine Spitzenposition einnimmt – DJ Karls Musikauswahl landet weit abgeschlagen auf den hinteren Rängen.

Diese wenigen exemplarischen Beobachtungen werfen eine Reihe von grundsätzlichen Fragen auf: Wenn sowohl die Protagonisten wie auch die Spielerinnen und Spieler eigene Präferenzen umsetzen können, wie lässt sich diese doppelte Interaktion präziser fassen, welche Verbindung gehen Avatar und Spieler ein, was steuert mögliche Konvergenzen ihres ‚Verhaltens‘? Welche Formen des *gameplay* entwickeln sich in einer virtuellen Umgebung, die über eine hohe Vielfalt an Musiktiteln als Teil einer virtuellen Medienkultur verfügt, und wie lässt sich der daraus resultierende Status der Musik analytisch bestimmen? Und schließlich: Wie wird die Grenze zwischen realer und virtueller Musikkultur vermessen? Der vorliegende Beitrag wendet sich diesen Fragen der Reihe nach zu.

Computer- und Video-Spiele der letzten Jahre zielen – nicht zuletzt aufgrund der rasanten technologischen Entwicklungen – verstärkt auf die Modellierung umfassender virtueller Umgebungen, die den Charakter von Simulationen gewinnen und durch die Programmierung von KI-Routinen und selbstständigen Abläufen den Eindruck einer persistenten, unabhängig von den Spielerinnen und Spielern sich entfaltenden Welt vermitteln. Ein entscheidendes Element in der Genese einer solchen Welt ist – neben der Tendenz, ein episodisch strukturiertes Leveldesign durch eine zusammenhängende Topographie zu ersetzen – auch die Ausdifferenzierung von sozialen und kulturellen Strukturen, in deren Interaktionsfelder die jeweiligen Protagonisten als handelnde Instanz eintreten. Spiele wie *Morrowind* oder *Oblivion* beispielshalber bieten den Spielerinnen und Spielern – so sie denn gewillt sind, sich in die Lektüre der nahezu vierhundert ‚Bücher‘ zu vertiefen – eine umfassende Kulturgeschichte des Kontinents, über die Abhandlungen zu historischen und politischen Ereignissen oder zur Religions-, Sozial- und Alltagsgeschichte ebenso wie naturkundliche Beobachtungen oder Sammlungen von Legenden, Gedichten und Erzählungen Auskunft geben. Die *Fallout*-Serie entwirft, um ein weiteres Beispiel zu nennen, ein retro-futuristisches Szenario, dessen Konturierung sich postapokalyptischen Fiktionen der 1950er Jahre verdankt und entsprechende alltagsstilistische Elemente dieser Zeit zitiert.

Die Modellierung solch umfassender Spielwelten braucht aber nicht allein als Ergebnis einer audiovisuellen und narrativen Adaptation realer oder fiktionaler Vorbilder oder Genrestandards (z.B. aus dem Fantasy- oder Science-Fiction-Bereich) verstanden zu werden; denn sie ist gleichermaßen als avancierte Ausgestaltung einer basalen Operationsform interpretierbar, die der ‚Mensch-Maschine-Kommunikation‘ seit den 1960er Jahren im Kern zugrunde liegt. Untersuchungen zur Frühgeschichte des Computerspiels² akzentuieren die Bedeutung, die mediale Repräsentationsverfahren von Rechenprozessen in dieser Zeit gewinnen. Vor diesem Hintergrund erscheint *Spacewar!* – wie Claus Pias darlegt – nicht primär als das ‚erste Computerspiel‘ (dies wäre eine retrospektiv vorgenommene Zuschreibung), sondern als publikumswirksame Inszenierung einer Innovation innerhalb der Datenverarbeitung: der Möglichkeit, in laufende Rechenoperationen ein-

2 Vgl. hier insbesondere Pias: Computer-Spiel-Welten; Rehak: „Playing at Being“.

zugreifen und diese Eingriffe als visuelles Feedback auf einem Display sichtbar zu machen. Diese noch rudimentäre Form der Echtzeitinteraktion verleiht der Interaktion *zwischen* Mensch und Maschine die Zweitform einer Interaktion des Menschen *in* der Maschine. Die (audio-)visuelle Repräsentation dieser Echtzeitinteraktion lässt sich bereits hier stringent mit dem Begriff des Avatars³ und der Genese einer virtuellen Umgebung, in denen dieser Avatar agiert, kurzschließen. Der Inszenierungsmodus einer Interaktionsstruktur, die sich (gleichsam als *re-entry*-Bewegung) im audiovisuell repräsentierten Feedback des Computers verdoppelt, ist dabei selbst austauschbar; er kann weitgehend frei gestaltet, variiert oder verfeinert werden. Im dem basalen Operationsmechanismus liegt somit eine hohe Eigendynamik begründet, virtuelle Umgebungen immer wieder neu zu entwerfen und sie in einer zunehmenden Verselbstständigung der inszenatorischen Dimension zu ganzen Welten – unter Umständen gar mit eigener Musik- und Medienkultur – auszubauen. Im Zuge dieses Prozesses gewinnt auch der Avatar als agierende Instanz eine höhere Prägnanz und wird schließlich mit einer eigenen Identität ausgestattet, die für alle Interaktionen im Bezugsfeld der virtuellen Umgebung ein kohärentes Verweisungssystem bildet. Letztlich können dann in die Konstruktion von solchen Identitäten auch Momente eines selbst- und praxisreflexiven ‚Verhaltens‘ einfließen, das sich im kulturellen Horizont der virtuellen Welt verankert. Auf diese Weise begründet die doppelte Interaktionsstruktur einen Spielmodus, an dem immer zwei agierende Instanzen – die Spielerinnen und Spieler sowie der zu einem Protagonisten aufgewertete, reflexiv in seiner Umwelt agierende Avatar – beteiligt sind, und dessen leitende Prinzipien sowohl konvergieren oder sich überlagern als auch differieren können.

Im Kontext einer solchen Perspektive, die die Genese virtueller Welten nicht als Produkt einer einfachen, gleichsam ‚mimetischen‘ Annäherung an die Realität, sondern als Verselbstständigung der Inszenierungsmechanismen einer im Kern hybriden Basisoperation interpretiert, treten die Spiele der *GTA*-Serie zunächst als besonders avancierte und vielschichtige Varianten der Interaktion *in* einer virtuellen Umgebung in Erscheinung. Die detaillierte und differenzierte Ausgestaltung einer Alltagskultur verleiht den Spielen Aspekte einer sozialen Simulation, die auf Prinzipien der Strukturübertragung basieren. Entscheidend ist hier nicht primär, dass die Spiele einzelne Elemente, Ereignisse oder Phänomene der ‚realen‘ Welt imitieren, sondern dass sie Strukturschemata implantieren, die die Vernetzung und das Prozessieren dieser Einzelelemente organisieren und als persistente Welt zu wirken beginnen. Die Musiktitel der *GTA*-Serie bilden dementsprechend nicht eine Addition einzelner Hits, sondern sind nach Musikstilen ausdifferenziert, die die ‚Farbe‘ der jeweiligen Radiosender bestimmen. Radiomoderatoren begleiten kommentierend die Präsentation der Titel und markieren sie als integrale Momente verschiedener Musikszenen, in denen musikstilistische Parameter mit

3 Bob Rehak sieht in *Spacewar!* bereits die wesentlichen Elemente dieses Genres – oder präziser: der in ihnen realisierten „avatarial operations“ – vereinigt. Vgl. Rehak: „Playing at Being“, S. 110.

Modestilen, sozialen Milieus, ethnischen Gruppierungen und Verhaltenscodizes vernetzt werden. *GTA San Andreas* fokussiert sich in seiner Haupthandlung ganz auf die prägnanten soziokulturellen und ästhetischen Charakteristika einer dieser Szenen; *GTA III*, *GTA Vice City*, *GTA Liberty City Stories* und *GTA IV* präsentieren hingegen eine in viele einzelne Szenen ausdifferenzierte Musik- und Medienkultur. Für diese sind wiederum Fernsehen und Radio, digitale Kommunikationstechnologien oder Musikkonzerte ebenso kennzeichnend wie die Zirkulation von Nachrichten, die personale Vernetzung zwischen einzelnen Sendeformaten⁴ oder die Präsenz ‚prominenter Akteure‘ in der Stadt, z.B. im Rahmen von Medienproduktionen oder Live-Konzerten.⁵

Die spielinterne Konturierung einer eigenen Musik- und Medienkultur als eines zentralen Moments eines gleichsam unabhängig von den Spielaktionen ablaufenden, intern vernetzten Prozessierens großstädtischen Lebens erzeugt Effekte einer stärkeren Einbindung der Spielerinnen und Spieler in die virtuelle Welt. Immersion, verstanden als „perceptual illusion of nonmediation“⁶, wird somit – pointiert formuliert – in den *GTA*-Spielen gerade durch den inflationären Einsatz von Medien, die Simulation einer mediatisierten Welt, generiert. Diese Mediatisierung ist jedoch ein Kennzeichen der Interaktion *in* der virtuellen Welt und tangiert nicht die Aktionen an der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Der immersive Charakter der in den *GTA*-Spielen realisierten Inszenierung von Interaktionen in der virtuellen Welt ist offenkundig so hoch und zugleich belastbar, dass er die Binnenfiktion einzelner geschlossener Handlungsabläufe durchbrechen und den persistenten Charakter dieser mediatisierten, virtuellen Welt über die Grenzen der einzelnen Serienteile hinweg ausdehnen kann. So zirkulieren Musiktitel in der Kette ihrer Zweit- und Drittverwertungen als Handyklingeltöne zwischen dem ersten *GTA*-Spiel, *GTA III* und *GTA Liberty City Stories*, und personelle Kontinuitäten – beispielshalber die Figur des mit dem dritten Teil eingeführten Radiomoderators Lazlow Jones – begründen einen Verweisungszusammenhang, der innerhalb der Spiele wiederum als Vorgeschichte thematisiert wird und in Anspielungen auf frühere Sendungen und Ereignisse von den Akteuren aufgegriffen wird.⁷

Die vorangehenden Beobachtungen zeigen, dass die Genese einer solchen virtuellen Musik- und Medienkultur in vielfacher Hinsicht – gerade auch im Mo-

4 In *GTA IV* übernimmt beispielshalber Jeremy, den ‚Einwohnern‘ von Liberty City bekannt als Ko-Moderator der Fernsehshow *The Men's Room*, die Gastmoderation einer Radiosendung.

5 In *GTA Liberty City Stories* kann der Protagonist einem ‚Live-Konzert‘ von ‚Phil Collins‘ beiwohnen – vorausgesetzt er war bei der Mission erfolgreich, das Leben des Sängers als Bodyguard zu schützen.

6 McMahan: „Immersion, Engagement, and Presence“, S. 73.

7 Vgl. die in *Integrity 2.0* ‚live‘ übertragenen Gespräche, die Lazlow Jones mit Passanten auf den Straßen von Liberty City führt und die mitunter auf seine früheren Tätigkeiten in *Vice City* und *San Andreas* bei *Chatterbox.FM* anspielen.

dus ihres Prozessierens – auf reale Vorbilder rekurriert. Diese Beziehung intensivierte sich, wenn die virtuelle Musikkultur weitgehend mit derjenigen der Spielerinnen und Spieler konvergiert. Basiert *GTA Vice City* noch ganz auf dem musikalischen Repertoire der 1980er Jahre, so werden in *GTA IV* solche Retroelemente – wie DJ Karls *K109 The Studio*, *Jazz Nation Radio* oder *The Classics 104.1* – als Teil einer Gegenwartskultur eingeführt, die ihre eigene Geschichte auf vielfältige Weise ästhetisch reflektiert. Die Genese einer solch ausdifferenzierten Musikkultur, die zugleich auch als Repräsentation der Gegenwartskultur der Spielerinnen und Spieler überzeugen soll, stellt nach Einschätzung der Produzenten eine besondere Herausforderung dar:

The new game presented a different challenge, however, since unlike the last few *GTA* incarnations, it's set in the modern day. „Since hindsight is perfect, it was easier to pick the best songs that capture the '80s or early 90s,“ Pavlovich notes. „Now we have to pick the songs that make New York today what it is, but make sure they won't feel dated by the time the game comes out.“⁸

Wird die virtuelle Musikkultur somit als Postfiguration einer realen Gegenwartskultur entworfen und teilen sich auf diese Weise die Protagonisten des Spiels mit den Spielerinnen und Spielern einen gemeinsamen kulturellen Horizont, so kreuzen sich die Aktionen, die der Logik der Diegese gehorchen, mit den Präferenzen derjenigen Instanz, die diese Aktionen am Computer steuert. Dieses bereits erwähnte Wechselspiel im Kontext einer doppelten Interaktionsstruktur, die an ihren Bruchstellen Konvergenzen, aber auch Divergenzen des ‚Verhaltens‘ erzeugen kann, bedarf sicherlich einer Ausbalancierung, die umso mehr Gewicht gewinnt, je sinnfälliger die kulturelle Umgebung der Spielerinnen und Spieler in die virtuelle Welt eingebunden wird. Der Grad der spielerischen Immersion und Identifikation (verstanden im genauen Sinne von *idem facere*) wird letztlich davon abhängen, inwieweit trotz möglicher Unterschiede die Anschlussfähigkeit und der narrative Verweisungszusammenhang zwischen beiden agierenden Instanzen gewahrt bleiben kann. Unter diesem Gesichtspunkt sind offenkundig einzelne Elemente (wie beispielshalber der in seiner Titelauswahl in hohem Maße profilierte Sender *Vladivostok.FM*) auf die Funktion hin ausgelegt, zwischen den Vorlieben der realen und virtuellen Akteure und damit zwischen den Handlungsspielräumen der Spielerinnen und Spieler und der narrativen Logik der Diegese zu vermitteln.

In die Gestaltung und Ausbalancierung dieses Wechselspiels greift noch ein weiteres Moment ein, die die Differenz zwischen realer und virtueller Welt vollständig unterläuft. Die Rede ist von der Wirksamkeit kultureller und medialer Codes, die als präfigurierende Kräfte auf beide Seiten der Differenz gleichermaßen Einfluss nehmen. Diese Codes können aus den vielfältigsten kulturellen Kontexten stammen und verweisen nicht selten direkt auf ihre Herkunft aus anderen

8 Ben: „Grand Theft Music a Phone Call Away“, o.S..

medialen Verwendungszusammenhängen zurück. So findet beispielshalber die musikalische Präferenz der ‚Familie‘ Leone⁹ aus *GTA III* in den von Billy Wilder exponierten ‚Freunden der italienischen Oper‘ (*Some like It Hot*) ebenso ein Vorbild wie in den erzählerischen Akzenten, die Francis Ford Coppola mit dem letzten Teil seiner Trilogie *Der Pate* (*The Godfather Part III*) setzt. Diese Rückbindung an mediale Vorbilder, die ihrerseits in den *GTA*-Spielen als Teil einer Medien- und Musikkultur reflektiert, zitiert und vor allen Dingen parodiert werden, kann in weiteren Schleifen selbst noch einmal reflexiv in den ‚Wahrnehmungshorizont‘ der Protagonisten integriert werden.¹⁰ Ebenso können diese Codes innerhalb der virtuellen Welt als Effekte einer strukturellen Konsistenz zu wirken beginnen, die über einzelne Elemente ganze Szenarien und Handlungsmuster aktualisiert. Auf diese Weise mediengeschichtlich angereichert wirken auch die Radiosender als aktualisierende und präfigurierende Kraft solcher Szenarien, die flexibel, aber nicht beliebig mit unterschiedlichen Aktionstypen innerhalb des Spiels gekoppelt werden können. Die in einschlägigen Foren geführten Diskussionen über die eigenen Präferenzen der Musikauswahl lassen diesen Zusammenhang deutlich hervortreten:

I like to switch up the stations depending on what I'm doing. When I go on dates it's the Vibe or the jazz station, when I'm with Jacob it's Massive B or Tuff Gong, when I'm going to f*** somebody up it's 102.7 da Beat or Classics. When I want to laugh it's the talk radio station.¹¹

Diese Verbindung zwischen Musikkwahl, narrativem Kontext und Gameplay, in dem sich kulturell standardisierte Modelle vorgängiger musikalischer Verwendungszusammenhänge spiegeln, kann innerhalb des Spiels auf unterschiedliche Weise zur Geltung gelangen. Auf einer ersten Ebene gewinnt die Musik Bedeutung als konturgebende Instanz mikrostruktureller Interaktionen, die unterschiedliche Anforderungen an die Reaktionsgeschwindigkeit der spielerischen Interaktion in spezifische Spiel-, ‚Rhythmen‘ überführt:

Ja schon, Radio beim ballern, das hört man eh nicht oder man achtet nicht drauf. Da ist es beim Auto fahren anders. Verfolgungsjagd =

9 Der im Spiel ausgewiesene ‚Lieblingsradiosender‘ der Leones, *Double Cleff FM*, hat sich auf Opernmusik von Mozart, Donizetti und Verdi spezialisiert.

10 In den beiden *Max-Payne*-Spielen nimmt der per voice over die eigenen Interaktion und Handlungsabläufe lakonisch kommentierende Protagonist seine Umgebung selbst als Postfiguration einer durch Medien (den *film noir*, die Filme von John Woo etc.) und deren narrative Standards geprägten Realität wahr.

11 GameSpot Forums, Favorite GTA 4 Radio Station. http://www.gamespot.com/pages/forums/show_msgs.php?topic_id=26392343&page=3&prev_button=1, 05.01.2009. Rechtschreibung und Grammatik wurden dezent den gültigen Regeln angepasst.

Rock Kanal (mit Metal fährt sich's bei hohen Geschwindigkeiten einfach besser ^ ^), einfach nur rumcruisen = Chill Kanal usw.¹²

The Vibe and The Beat. Maybe a little Tuff Gong or some jazz. It all depends on what sort of activities I'm doing (just driving around vs. trying to escape a 3 star wanted level).¹³

Diese Kopplung zwischen Musikwahl und Spielweise auf mikrostruktureller Ebene wird stabilisiert durch mediale Vorbilder, die einen Prägnanzgewinn nicht nur auf der rhythmischen, sondern auch auf einer zweiten, der narrativen Ebene verzeichnen: „Jazz I love committing heinous crimes to jnr.“¹⁴ Die Modellierung von Interaktionen nach der Logik der Kriminalfilme der späteren 50er Jahre (insbesondere derjenigen der *nouvelle vague*, deren jazzdominierter Soundtrack eine eigene Medientradition begründet hat¹⁵) bindet die narrative Basisstruktur konsistent an das Gameplay. Somit prägen kulturelle Codes dort, wo Stil-Allusionen direkt mit der mikrostrukturellen, zeitkritischen Kombination von Steuerungs- und Bewegungsabläufen der Spielerinnen und Spieler verbunden sind, nicht allein die Narration, den Erzählstil oder das Figuren- und Leveldesign, sondern sie treten auch als Formfaktor der Spielweise selbst in Erscheinung.¹⁶

Das hier sich dokumentierende Spielverhalten als Postfiguration medialer Szenarien führt – hochgerechnet auf den Umfang der GTA-Spiele – zu einer spezifischen Struktur, deren durchaus heterogener Grundcharakter durch die vielfältige Kombinatorik unterschiedlicher Vorbilder deutlich zu Tage tritt. Im Unterschied beispielshalber zu den *Max-Payne*-Spielen, zu *Bioshock* oder der *Fallout*-Serie (die allesamt auf avancierte Weise mediale und musikkulturelle Strukturen als reflexive Elemente ihrer jeweiligen virtuellen Welt exponieren) gewinnt die

12 GTA4Forum, Multifunktionsgerät: Handy. <http://www.gta4forum.de/mulifunktionsgeraet--handy-t151-s15.html>, 05.01.2009.

13 GameSpot Forums, Favorite GTA 4 Radio Station. http://www.gamespot.com/pages/forums/show_msgs.php?topic_id=26392343, 05.01.2009.

14 Ebd., http://www.gamespot.com/pages/forums/show_msgs.php?topic_id=26392343&page=2&prev_button=1, 05.01.2009.

15 Stilprägend ist hier *Fahrstuhl zum Schafott* mit der Musik von Miles Davis.

16 Besonders deutlich wird dieser Zusammenhang auch im ersten *Max Payne*-Spiel: Über die Konturierung des Protagonisten, den lakonisch-distanzierten Erzählstil und die erweiterten Möglichkeiten einer *bullet time* wird den Spielern gezielt ein spezifischer Interaktionsstil nahe gelegt, über den sich die Handlungs-dramaturgie und die mikrostrukturelle Ebene des *gameplay* kohärent verbinden lassen: Es wird ein spezifischer Spielrhythmus evoziert, der auf einem permanenten Bewegungsfluss und direkter Konfrontation basiert und wenig Raum für vorsichtiges Taktieren lässt; die Instruktion „Playing it Bogart“ – so lautet der Titel eines Levels aus dem Spiel – bündelt die vielfältigen Verweise, die sich über Literatur, Filmgenre, Figurentypus und Erzählstil an das Image eines Schauspielers binden und in einem zweiten Schritt über vergleichbare Ersetzungs- und Übertragungsprozesse an die Spieler (und letztlich an deren ‚Coolness‘, schnelle Auffassungsgabe und motorische Fähigkeiten) adressiert werden.

doppelte Interaktionsstruktur ein zusätzliches Gewicht, wenn den Spielerinnen und Spielern ein höheres Maß an Handlungsfreiheit gewährt wird. Diese Handlungsfreiheit, die in der *GTA*-Serie gerade auch auf der Ebene soziokulturellen Verhaltens (der Mode- und Musikpräferenzen, des gesamten Habitus der Interaktion im Kontext einer freien Erkundung der ausgedehnten Topographie) zur Geltung gelangt, generiert – so die hier vertretene These – eine ‚Implantatstruktur‘, die die Verbindung zwischen dem Verhalten der Spielerinnen und Spieler und dem des Protagonisten vorübergehend lockern kann, ohne dass damit der konsistente Gesamtszusammenhang einer durchgängigen, stimmigen Spielerfahrung gefährdet würde. Auch wenn der Protagonist in den *cut scenes* stets gemäß kohärenten Mustern handelt, die auf ein spezifisches mediales Vorbild rekurren (beispielsweise auf Mafiafilme der italienischen oder russischen Variante, Kriminalfilmserien der 1980er Jahre oder vielfältige mediale Inszenierungen afroamerikanischer Jugendkulturen), ist es dem Spieler freigestellt, verschiedene Topoi zu kombinieren und diese Variabilität auf der Ebene des Spiels als Strukturüberlagerung zu inszenieren.

Die dadurch initiierte Implementierung wechselnder kultureller Repertoires, an denen gerade die Auswahl zwischen verschiedenen Musikstilen als Kondensate soziokultureller Milieus im Blick auf Lebensstil, Mode, Szenezugehörigkeit, kommunikative Strukturen und Verhaltenscodizes einen hohen Anteil hat, ist selbst wiederum nicht ohne mediales Vorbild. Tarantino-Filme – und hier gerade auch deren Soundtracks, die an die Stelle von Originalfilmmusik eine jeweils spezielle Auswahl von Musiktiteln setzten – funktionieren auf diese Weise: Die kulturelle Verweiskraft der in den Film eingebundenen Musiktitel aktiviert als narratives Stilmittel, als Zitat oder Allusion verschiedene ästhetische, mediale und kulturelle Kontexte, die sich in den Handlungsablauf einlagern, diesen an vielen Stellen paradigmatisch auslenken und (im Verbund mit weiteren stilistisch-ästhetischen Faktoren) den einzelnen Szenen eine prägnante Konturierung verleihen. Die Möglichkeit, verschiedene Missionen der *GTA*-Spiele nach der Logik einer solchen Zitat- und Implantattechnik zu gestalten, wird durch die spielerischen Freiräume und den episodisch strukturierten Handlungsablauf ebenso gefördert wie durch den kultur- und medienreflexiven Habitus der Protagonisten und der gesamten Präsentation. Die Spiele der *GTA*-Serie werden somit – wie auch zahlreiche weitere Stellungnahmen in den Foren verdeutlichen – ein beliebtes Experimentierfeld der Kombinatorik medial und kulturell präfigurierter Szenarien.

Im Rahmen einer solch fragmentarisierten Form emergent sich entwickelnder Spielweisen übernehmen – wie bereits angedeutet – die Verweisungspotentiale einzelner Musiktitel (wie z.B. *King Ring* von Seryoga) oder ganzer Musikstile (wie Hardcore Punk oder Jazz) eine zentrale Funktion. Jenseits einer strikten Trennung zwischen inner- und extradiegetischer Musik, die bereits in der Eingangsszene von *GTA IV* außer Kraft gesetzt wird, werden die extradiegetischen Potentiale dieser (als Topos zitierten) *Source Music* genutzt, um die Spielszenen entsprechend der jeweils präferierten narrativen Muster zu konturieren (und da-

mit die eigene Spielweise zugleich an die Erzähltechnik eines Tarantino-Films anzupassen). Eine solche freie Kombinatorik kultureller Codes wird durch die GTA-Spiele zwar nicht eingefordert, aber durch die rekursiv angelegte Vernetzung von virtueller und realer Musik- und Medienkultur strukturell ermöglicht und ästhetisch geradezu provoziert. Die Auslenkungen, die sich hier vorübergehend gegenüber einem konsistenten ‚Verhalten‘ des Protagonisten und seiner soziokulturellen Profilierung zwangsläufig ergeben, wird aufgefangen durch die Erzählweise einer prägnant zugespitzten Postfiguration bekannter Genretraditionen, die von Beginn an eine höhere Durchlässigkeit für die von den Spielerinnen und Spielern neu generierten narrativen Konturierungen bietet.

Dieser Prozess der Kreuzung und Überlagerung kultureller Repertoires, medial präfigurierter Szenarien und damit verbundener Spielweisen, der reale und virtuelle Musikkultur auf vielfältige Weise miteinander koppelt, wird nach dem großen Erfolg der vorangehenden Serienteile in *GTA IV* offenkundig genutzt, um das Spiel (und zukünftige Ausbaustufen im Onlinebereich) von der Produktionsseite aus gezielt selbst als zentralen Attraktionspunkt innerhalb der Medien- und Musikkultur zu verankern. Wenn die Radiosender sich – vergleichbar der Funktion eines DJs – als Instanzen einer erfolgreichen Selektion und Präsentation von Gegenwartsmusik erweisen, in Talksendungen politische Stellungnahmen US-amerikanischer Bürger einbinden und damit unmittelbar Nachrichtenwert gewinnen¹⁷, Moderatoren wie Lazlow Jones in der realen wie in der virtuellen Welt gleichermaßen populär werden und bekannte Größen wie Karl Lagerfeld, Iggy Pop, Jimmy Gestapo oder Seryoga in die virtuelle Präsentation eingebunden werden, dann deuten sich im Wechselspiel von Realität und Virtualität umfassende Möglichkeiten an, einzelne Elemente aus dem Spiel herauszulösen, sie weiterzuverarbeiten, zu variieren oder ästhetisch zu adaptieren.¹⁸ Das Spiel wird damit Teil einer Zirkulations- und Rekombinationsbewegung, die durch das Web 2.0 entscheidend gefördert wird. Diesen Mechanismus kalkuliert das Produktionsteam offenkundig gezielt mit ein: Mit der im Dezember 2008 erschienenen PC-Fassung von *GTA IV* wird zugleich ein Editor ausgeliefert, der an den Erfolg von

17 Das *WKTT Talk Radio* („We Know The Truth“) sendet Wortbeiträge, die nach einem Aufruf von *Rockstar* per Voice-Mail an die Produktionsfirma gesendet wurden. Diese Beiträge, in denen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu Fragen des Terrorismus, der nationalen Sicherheit und Amerikas Rolle in der Welt Stellung beziehen, werden im Spiel Teil einer *right-wing call-in talk show*.

18 Die Sängerin Glukosa, deren Song *Schweine* zu Beginn von *GTA IV* exponiert wird, tritt als 3D-Modell in dem gleichnamigen Animation-Music-Clip auf (<http://www.youtube.com/watch?v=8txk6EhYZKA>, 05.01.2009) und passt ihre Live-Auftritte zugleich dem Outfit der dort eigenommenen Rolle an (<http://www.youtube.com/watch?v=tqvLeHIEw0s&feature=related>, 05.01.2009). Die Datenbank- und Verweisungsstruktur von YouTube verschaltet diese Varianten dann wiederum unmittelbar mit Glukosas musikalischer Präsenz in *Vladivostok.FM*. Der Music-Clip *The Invasion* bindet Seryogas Auftritt unmittelbar in die Grafik von *GTA IV* ein und verleiht dem russischen Sänger damit Züge seines virtuellen serbischen Pendants Niko.



Abb. 2: ZiT-Werbung in GTA IV

Machinima anknüpfen soll. Dieses Genre, das sich einer Kopplung verschiedener Medien und technischer Verfahrensweisen verdankt (Computergame, Film, 3-D-Animation, Schauspiel und Marionettentheater), nutzt die Engines von Computer-games zur Generierung neuer narrativer Szenarien und ästhetischer Formen, die als Clips im Internet verbreitet werden. Der von Rockstar programmierte Editor vereinfacht diese Verfahren – versucht zugleich aber auch, die Präsentation und Distribution an die eigene Plattform, den *Rockstar Social Club*, zu binden.

Dieses Bestreben, mediale Effekte und kreative Kräfte unter der Marke GTA zu bündeln, findet mit der Entwicklung von ZiT („We’ll Spot the Song For You“) seine bislang deutlichste Ausprägung.¹⁹ ZiT nutzt die hohen Konvergenzen zwischen realer und virtueller Medienkultur im Spiel, um eine neuartige Distributionsform von Musik zu etablieren: Per Handy, das Niko ansonsten zur Organisation seiner Kontakte und Aufträge nutzt, können die Spielerinnen und Spieler Musiktitel identifizieren und unter ihrem persönlichen Profil im *Rockstar Social Club* registrieren lassen; von dort aus führt sie ein Link zur Kaufoption der entsprechenden MP3-Datei bei Amazon.²⁰ Profitierte bislang die Phono-Industrie durch deutlich erhöhte Absatzzahlen von den Werbeeffekten, die Spiele wie *Rock Band* oder *Guitar Hero* erzeugen, so wird nun auch ein Szenario denkbar, Künstler und Bands vertraglich exklusiv an Rockstar (und Kooperationspartner wie Amazon oder iTunes) zu binden. Die Adhäsionskraft der Marke GTA könnte auf diese Weise Synergieeffekte erzeugen, mit denen sich Musikproduktion und Distribution stärker von der Phono-Industrie ablösen – und damit eine ‚persistente‘ Musikkultur erschaffen, die (ganz der Logik einer ‚Ökonomie der Aufmerksamkeit‘ gehor-

19 <http://www.rockstargames.com/IV/#?page=goods>, 05.01.2009.

20 Die Musiktitel ändern damit ihre Funktionsweise. Sie dienen nun als Katalysatoren, um die Realität virtuellen Vorbildern anzupassen: „Ich höre meist Vladivostok wegen Seryoga King Ring – jup das is’ das geilste aber die verkürzte Version hab ich mir gleich hinterher auf meinen MP3-Player gezogen – wenn ich das Lied hör, fahr ich immer mit meinen Infernus high speed.“ Vgl. dazu die auf YouTube dokumentierte ‚High-Speed-Variante‘ in einem echten Auto: <http://www.youtube.com/watch?v=gv7Law0XYdo&feature=related>, 05.01.2009.

chend) die Grenze zwischen virtueller und realer Welt allzeit mühelos in beide Richtungen zu passieren vermag. Karl Lagerfeld, der seine 60.000 CDs umfassende Musiksammlung auf mittlerweile über 100 iPods verteilt hat und dieser besonderen Affinität längst mit der Gestaltung eines Sondermodells – des *iPod shuffle Karl Lagerfeld* – Ausdruck verliehen hat, dokumentiert somit ein bereits weitgehend an die neuen Vertriebswege angepasstes Konsumentenverhalten. Dieser Tendenz folgend, müsste er nun lediglich noch sein Spielverhalten verändern und dem in der virtuellen Welt erscheinenden DJ Karl einen an der Schnittstelle zwischen Realität und Virtualität agierenden Spieler Karl Lagerfeld an die Seite stellen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Fritz, Ben: „Grand Theft Music a Phone Call Away“, <http://www.variety.com/article/VR1117984286.html?categoryid=16&cs=1>, 05.01.2009.
- McMahan, Alison: „Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games“, in: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernhard (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*, London 2003, S. 67-86.
- Pias, Claus: *Computer-Spiel-Welten*, München 2002.
- Rehak, Bob: „Playing at Being“, in: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernhard (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*, London 2003, S. 103-127.

SPIELE

- Bioshock (2K 2007).
- Fallout (Interplay/Black Isle Studios/Bethesda Softworks 1997-2008).
- Grand Theft Auto II (Rockstar North (DMA Design) 1999).
- Grand Theft Auto III (Rockstar North (DMA Design) 2001).
- Grand Theft Auto – Vice City (Rockstar North 2002).
- Grand Theft Auto – San Andreas (Rockstar North 2004).
- Grand Theft Auto – Liberty City Stories (Rockstar Leeds 2005).
- Grand Theft Auto IV (Rockstar North 2008).
- Guitar Hero (Harmonix 2005-2008).
- Max Payne (Remedy 2001).
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Remedy 2003).
- Morrowind (Bethesda Softworks 2002).
- Oblivion (Bethesda Softworks 2006).
- Rock Band (Harmonix 2007-2008).

FILME

American Graffiti (USA 1973, Regie: George Lucas).

Ascenseur pour l'échafaud/Fahrstuhl zum Schafott (Frankreich 1958, Regie: Louis Malle).

The Godfather Part III (USA 1990, Regie: Francis Ford Coppola).

Some Like It Hot (USA 1959, Regie: Billy Wilder).