

Damianos Grammatikopoulos; Sascha Hosters

Simulation und Raumwahrnehmung in GRAND THEFT AUTO V

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2717>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Grammatikopoulos, Damianos; Hosters, Sascha: Simulation und Raumwahrnehmung in GRAND THEFT AUTO V. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 59: Virtuelle Topographien. Los Angeles multimedial (2014), S. 71–80. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2717>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Simulation und Raumwahrnehmung in GRAND THEFT AUTO V

Simulation und Hyperrealität in Los Angeles und Los Santos

In der zweieinhalbstündigen Montage *LOS ANGELES PLAYS ITSELF* untersucht Regisseur Thom Andersen,¹ wie die im Titel geführte Stadt vor allem filmisch dargestellt und vermittelt wird.² Andersen skizziert in seinem Voice Over nicht nur die zahlreichen Inszenierungen verschiedener Wahrzeichen der Stadt in unterschiedlichsten filmischen Kontexten, sondern verdeutlicht auch, inwiefern die Filmindustrie in Form von Straßennamen und öffentlichen Plätzen Einzug in das «reale» Stadtbild gefunden hat. Wahrzeichen, die auch in der Spielwelt von GTA V vorhanden sind und somit den realen Ort Los Angeles evozieren, auch wenn es sich um eine fiktionalisierte und modifizierte Version mit abgeändertem Namen – Los Santos – handelt. Während uns diese Orte in den Filmen, die Andersen zitiert, im Dispositiv des Kinos erfahrbar werden, erreicht GTA V in seinem Detailreichtum und durch seine Interaktivität einen anderen Immersionsgrad.

Die Verflechtung mediatisierter Bilder mit dem realen Raum der Stadt Los Angeles erinnert an Jean Baudrillards Konzept des Simulacrums bzw. der Simulation³ und der Hyperrealität: «Simulation is no longer that of a territory, a referential being, or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal.»⁴ Kennzeichen der Simulation ist demnach also die Liquidierung aller Referenzen und deren künstliche Wiederherstellung als eigenständige Zeichensysteme. Die Spielwelt von Grand Theft Auto soll hier als eine solche Art von Simulation verstanden werden.

Die hyperreale Dimension von San Andreas⁵ geht über die Erfahrung einer virtuellen Kopie von Los Angeles hinaus, indem sie den Spieler in besagte Welt

- 1 Thom Andersen ist Filmemacher, Filmkritiker und Dozent am California Institute of Arts.
- 2 Vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=ATvOyAdrDB0> (18.01.2014) Siehe hierzu den Beitrag von Laura Frahm im vorliegenden Band.
- 3 Baudrillard differenziert drei Stufen von Simulacra. Während die erste Stufe von der mimetischen Nachahmung der Wirklichkeit geprägt ist, beginnt die Differenzierung zwischen Wirklichkeit und Repräsentation in der zweiten Stufe aufzuweichen. Die zweite Stufe assoziiert Baudrillard vor allem mit dem Science-Fiction-Genre. Dem hingegen ist in der dritten Stufe keine Distinktion zwischen der Wirklichkeit und ihrer Repräsentation möglich. Dies ist die Stufe der Simulation und Hyperrealität, in der die manipulierbaren Variablen von Zeichensystemen einen zur Wirklichkeit analogen Stellenwert einnehmen. Vgl. Jean Baudrillard: *Simulation and Simulacra*. Michigan 1994. S. 121ff.
- 4 Baudrillard. S. 1.
- 5 San Andreas ist der von Kalifornien inspirierte fiktive US-Bundesstaat und Schauplatz von GTA V.

einführt und mit den Spielmechaniken vertraut macht, was vor allem im Verlauf der Narration im Single-Player-Modus geschieht. Zwischen den optionalen Story-Missionen und nach Abschluss des Hauptplots wird die Entscheidungsfreiheit gewährt, für welche die Grand-Theft-Auto-Serie seit ihrem ersten Erscheinen 1997 so populär geworden ist. Es ist der Spieler, der sich, ausgehend von einem beliebigen Ort auf der Karte, für Aktivitäten, Missionen oder das freie Erkunden mit oder ohne Hilfe eines GPS-Navigationssystems entscheiden muss. Ein Phänomen, das Atkinson und Willis mit dem Begriff des elektronischen Flaneurs beschreiben.⁶ Zum ersten Mal ist diese Freiheit nun auch für mehrere Spieler in der gleichen Welt simultan in GTA Online⁷ erfahrbar geworden.

Wenn die Spielwelt von San Andreas aus GTA V beschrieben wird, ist häufig von einem Gefühl, einem Feeling, die Rede, das von der Stadt ausgehen würde. Entwickler von Rockstar Games haben dieses Phänomen mit dem «vibe» oder «feel»⁸ der Stadt beschrieben, der ihnen auch als Ausgangspunkt für die Schöpfung anderer virtueller Spielwelten der Grand-Theft-Auto Serie gedient habe. Ein Gefühl, das Rolf Lindner in seiner kulturgeographischen Studie als den Habitus der Stadt, ihrer sozialen Konstruktion, an den Beispielen von Paris und Los Angeles untersucht hat. Dieses Gefühl ginge demnach aus einem Zusammenspiel geographischer und sozialer Konstruktionen hervor und würde einen «erfahrbaren» Charakter der Stadt bilden, der sich in ihrem allgemein rezipierten «Image» niederschlagen würde.⁹

Besagter «vibe», der als Ausgangspunkt für die Entstehung der Spielwelten von Grand Theft Auto fungiert, wird in der Folge der Spielerfahrung modifiziert und neu erlebt. Baudrillard attestiert in dem Kapitel «The Hyperreal and the Imaginary» dem «echten» Los Angeles bereits einen hyperrealen Wert.¹⁰ Die Stadt sei ein Teil der Simulation bzw. des Simulacrum. Imaginierte und realisierte Phantasiewelten wie Disneyland, Enchanted Village, Magic Mountain, Marine World etc. – die sich allesamt in unmittelbarer Umgebung von Los Angeles befinden – würden als Hilfestellung zur Rettung des Imaginären und zugleich auch als Unterstützung dienen, um das Realitätsprinzip zu bewahren. Kurz, um eine Dialektik zu schaffen, die es erlaubt, den simulativen Charakter L.A.s durch diese dichotomische Opposition zu

6 Vgl. Rowland Atkinson, Paul Willis: Charting the ludodrome. The mediation of urban and simulated space and the rise of the flaneur électronique. In: *Information, Communication and Society* 10, 2007

7 Mit der Veröffentlichung von GTA ONLINE hat Rockstar eine eigene Multiplayer-Online-Komponente in der Spielwelt von GTA V erschaffen, die mit dem Erstellen individueller Charaktere, neuer Missionen, klassischer Multiplayer-Modi (wie Deathmatches und Autorennen) und vor allem dem Freeroam-Modus, indem die gesamte Karte von San Andreas mit 16 weiteren Online-Spielern erfahrbar wird und somit dem Spieler mit unzähligen Optionen die Freiheit des Erlebens einer eigenen Geschichte ermöglicht.

8 Vgl. <http://www.edge-online.com/features/making-grand-theft-auto-iv/> (18.01.2014), <http://www.edge-online.com/features/rockstar-norths-aaron-garbut-on-the-making-of-grand-theft-auto-our-game-of-2013/> (18.01.2014)

9 Vgl. Rolf Lindner: Der Habitus der Stadt – ein kulturgeographischer Versuch. In: *Petermanns Geographische Mitteilungen* 147, 2003, S. 46–53

10 Baudrillard. S. 12.

vertuschen.¹¹ Disneyland als Phantasie und Imagination; Los Angeles als Realität. Für Baudrillard ist diese Opposition obsolet geworden. Disneyland ist das *Simulacrum par excellence*¹² – die Kopie ohne Referenz, keine Repräsentation Amerikas, sondern simulierte Realität. Durch die Wechselwirkung der *Simulacra* und der mediatisierten Darstellung von Los Angeles, die vor allem durch den Film, das Fernsehen und zunehmend das Internet bedingt ist, sind die Grenzen zwischen Phantasie und Realität fließend geworden – Willkommen in der Hyperrealität.¹³

Auffällig ist also nicht nur der durch Architektur, Einwohner und Industrie geprägte Charakter der Stadt Los Angeles, sondern auch eine Vermischung dieses Charakters mit der massen- und popkulturellen Wahrnehmung der Stadt, unmittelbar beeinflusst durch die mediatisierte Repräsentation der visuellen Massenmedien. Computerspiele tragen zu dieser Vermischung der Rezeption eines urbanen Raums bei und können darüber hinaus durch ihre simulativen Eigenschaften und die Integration von Interaktivität und Immersion zu einer Erfahrung führen, die dem Anschein nach realer Raumerfahrung ähnelt. Je nach *modus operandi*, zu Fuß, zu Land, Wasser oder Luft, eignet sich der Spieler in GTA V die virtuelle Karte durch die Bewegung im (virtuellen) Raum an und lernt, sich in dieser Welt zu orientieren.¹⁴

In einem Interview mit dem Magazin *Edge* wertet Rockstar Norths Art Director Aaron Garbut den Hauptschauplatz von GTA V, Los Santos, als Ausgangspunkt der popkulturellen Rezeption von Los Angeles und attestiert hierdurch gleichzeitig eine höhere Wirksamkeit respektive Effizienz gegenüber dem Erstellen einer «authentischen» Kopie:

«I'd never want to rebuild a city. I think it would be a lot less satisfying both for us to build and for the player to play. In a lot of ways, it would be less convincing, too. At least that's how I rationalize it to myself. Only a relatively small subset of players ever get to know the real LA or New York. Most experience is through film and TV, or through short visits, and that's a highly edited representation. We do the same: we take the feel of a city, the one we get through visiting and through experiencing it our whole lives through media, and build that. We compress, we edit, we emphasize certain things and we end up with something that in some ways, I think, feels more like the popular perception of the place than the actual city. Only because the popular perception isn't the real city, if that makes sense.»¹⁵

11 Vgl. Ebd., S. 12–14.

12 Vgl. Ebd., S. 12.

13 Vgl. hierzu die detailliertere Beschreibung der Wechselwirkung von realem und virtuellem Stadtraum anhand der GTA-Spiele in Atkinson & Willis.

14 Zu Beginn der Singleplayer-Kampagne in GTA V ist nur ein kleiner Ausschnitt der gesamten Spielwelt von San Andreas ersichtlich. Durch das freie Erkunden und Bewegen auf der von Anfang an gänzlich erfahrbaren Spielwelt werden die besuchten Orte auch auf der Karte, die durch das Pause-Menü abrufbar ist, aufgedeckt.

15 <http://www.edge-online.com/features/rockstar-norths-aaron-garbut-on-the-making-of-grand-theft-auto-v-our-game-of-2013/> (18.01.2014)

Laut dieser Aussage ist das Erstellen einer ‹authentischen› Kopie einer Stadt innerhalb eines Computerspiels sowohl für Entwickler als auch für Spieler unvoreilhaft. Neben dem ausschlaggebenden Grund des flüssigeren Gameplays, durch kürzere Distanzen und dichtere Stadtarchitektur, begründet Garbut dies auch in Bezug auf die (nicht) vorhandene Erfahrung der Spieler mit dem ‹realen› Ort Los Angeles. Da die durch Massenmedien transportierte hyperreale Version der Stadt für den Großteil der Menschen wesentlich vertrauter ist als der wirkliche Ort, sei dieser als Ausgangspunkt für die Kreation von Los Santos sinnvoller.

Repräsentative Darstellung vs. Simulation in Grand Theft Auto

Nach Gonzalo Frasca kann das Konzept der Simulation als Werkzeug zum Verständnis von Computerspielen wesentlich beitragen.¹⁶ Im Sinne dieses ludologischen Ansatzes¹⁷ wird ein Kontrast zur Narratologie gebildet, in dem Computerspiele nicht als eine Erweiterung der narrativen Medien wie Film, Theater oder Literatur angesehen werden, da sie nicht nur ein repräsentatives Medium (im mimetischen Sinne) darstellen.¹⁸ Die Spielwelt von San Andreas und Los Santos in GTA V ist deswegen keine mimetische Kopie von Kalifornien und Los Angeles, sondern vielmehr ein dynamisches System, das eine Vielzahl potentieller Geschichten enthält. Entsprechend entstehen diverse subjektive Erfahrungen, die jeder Spieler abseits der Hauptnarration im Spiel machen kann.¹⁹ Die Narration ist demnach im Gesamtgefüge der Spielsimulation eingebettet und spielt eine untergeordnete, wenn auch auf die Online-Erfahrung vorbereitende, Rolle.²⁰

16 Vgl. Gonzalo Frasca. *Simulation 101: Simulation versus Representation*. 2003. <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html> (18.01.2014) Der Begriff der Simulation kann bei Frasca als Synonym für Computerspiele verstanden werden.

17 In der noch jungen Geschichte der Computerspieltheorie haben sich zwei Hauptstränge der Analyse herausgebildet. Während sich ludologische Ansätze mit der Analyse der Spielmechaniken und Spielregeln auseinandersetzen, betrachten narratologische Konzepte Computerspiele aufgrund ihrer unterschiedlichen Erzählweisen.

18 Vgl. Baudrillard. S. 5/6, Gonzalo Frasca. Während die Narration auch in GTA eine ausschlaggebende Rolle spielt, ist es meist die Handlungsfreiheit in der ‹sandbox›, die den Spieler zum weiteren Experimentieren motivieren und die Erfahrung eigener ‹Geschichten› innerhalb dieser Spielwelt ermöglichen.

19 Selbst die Hauptmissionen können jedoch je nach Spieler vollkommen unterschiedlich ausfallen. Während die Zielsetzung der Missionen für jeden Spieler gleich ist, kann sich die Ausführung durch die Entscheidungsfreiheit des Spielers und die Dynamik der simulierten Welt vollkommen unterschiedlich auflösen.

20 Die Narration des Singleplayer-Modus dient neben der Erzählung einer Gangstergeschichte auch der Einführung in die zahlreichen Aktivitäten und Spielmechaniken des Spiels. Im Onlinemultiplayermodus bietet die Kenntnis der Spielmechaniken sowie auch der gesamten Karte einen entscheidenden Vorteil in der direkten Konkurrenz mit anderen menschlichen Spielern. Rockstar Games veröffentlicht seit dem Erscheinungsdatum des Online Titels verschiedene Contentupdates, die die Spielwelt mit neuen Inhalten und auch User-generated content füllen.

Frasca macht weiterhin deutlich, dass es sich bei Simulationen nicht um «interactive narratives» handelt und stellt eine Definition der Simulation auf: «Simulation is an act of modeling system A by a less complex system B, which retains some of A's original behavior.»²¹ Das Schlüsselkonzept ist demnach die Simulation von Verhaltensregeln eines komplexen Systems auf minimierter Ebene. San Andreas bzw. Los Santos ist demzufolge zwar ein weniger komplexes System als Kalifornien bzw. Los Angeles selbst, nichtsdestotrotz übernimmt es «reale», d.h. in diesem Fall, der popkulturellen Rezeption Los Angeles entsprechende Verhaltensregeln, die das Experimentieren des Spielers erlauben und motivieren. Der Spieler wird in seiner interaktiven Rolle zur unberechenbaren Variable in der Spielwelt.

Der dreidimensionale Raum (Perspektive und Raumerfahrung in Computerspielen)

«Das Spiel sondert sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer ab. *Seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit bilden sein drittes Kennzeichen.* Es «spielt» sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum «ab». [...] Auffallender noch als seine zeitliche Begrenzung ist die räumliche Begrenzung des Spiels. Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraumes, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus abgesteckt worden ist.»²²

Bereits in Huizingas umfangreicher Abhandlung des Kulturphänomens «Spiel» aus dem Jahr 1938 werden die Instanzen «Zeit» und «Raum» als konstitutive Merkmale hervorgehoben und als unabdingbare Komponenten dargestellt. Um die besonderen Eigenschaften des virtuellen Raumes in Computerspielen zu skizzieren, empfiehlt es sich, eine Grenze zwischen realem und virtuellem Raum zu ziehen und die Wahrnehmung des Raums in unserem Alltag der Wahrnehmung einer virtuellen Umgebung entgegenzustellen. Es stellt sich entsprechend die Frage: Wie wird Raum vom Menschen registriert? Von physikalischen Kategorien des Raumes abgesehen, kann allgemein behauptet werden, dass Raum grundsätzlich über unsere Sinne durch Bewegung aber auch durch Zeit wahrgenommen wird. Im Hinblick darauf stellt Michel de Certeau folgende These auf:

«Die Geschichte beginnt zu ebener Erde, mit den Schritten. Sie bilden die Zahl, die nicht zu einer Reihe wird. Man kann sie nicht zählen, weil jede ihrer Einheiten etwas Qualitatives ist: ein Stil der taktilen Wahrnehmung und der kinesischen Aneignung.

21 Vgl. Gonzalo Frasca. Zur weiteren Erläuterung der Unterschiede von Darstellung und Simulation vergleicht Frasca die repräsentative Darstellung und die Simulation einer Stadt an den Beispielen von Manets «London» und SIM CITY 3000.

22 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.* Reinbek bei Hamburg 2013, S. 18.

Ihr Gewimmel bildet eine unzählbare Menge von Singularitäten. Die Spiele der Schritte sind Gestaltungen von Räumen. Sie weben die Grundstruktur von Orten.»²³

De Certeaus linguistisch orientierter Beitrag zur Raumforschung unterscheidet zwischen «Ort» und «Raum». Ein «Ort» ist an sich stabil und kann mit einem Raster verglichen werden, das aus einer «momentane[n] Konstellation von festen Punkten»²⁴ besteht, die ebenfalls als stabil bezeichnet werden können. Als Beispiel könnte man eine Karte anführen, die über ein bestimmtes Zeichensystem feste Punkte einer Landschaft adressiert. De Certeau zufolge produzieren aber erst die Bewegungen («Schritte») von einem Punkt zum anderen das Konzept des Raumes. Der Raum erweist sich somit als «ein Geflecht von beweglichen Elementen.»²⁵ Durch diese Differenzierung zwischen Ort und Raum wird erneut die gegenseitige Bedingtheit von Raum und Bewegung hervorgehoben. Silke Roesler betont dabei in ihrer De-Certeau-Lektüre die Mitwirkung der Zeit und des Menschen für die Entstehung von Raum:

«Der Unterschied zwischen Raum und Ort lässt sich mit anderen Worten durch die Einbeziehung der beiden Parameter Zeit und Mensch genauer fassen und erläutern: Während beim Ort das Punktuelle, das Momentane betont und somit die Zeit fast vollständig ausgeblendet wird, entsteht der Raum erst durch die Einbeziehung der Zeit, indem seine Bildung aus beweglichen Elementen und die prozessuale Entfaltung betont werden.»²⁶

Man kann sich hierbei zu der Annahme verleiten lassen, dass neben Bewegung auch eine Form der Stabilität bestimmter Referenzpunkte für die Generierung von Raum erforderlich ist. Ein Raster, das keine festen topographischen Punkte aufweist, ist nicht geeignet für die Produktion von räumlichen Konstellationen. Eine bestimmte Ordnung und Anordnung fester Anhaltspunkte wird somit unverzichtbar für die Entstehung eines Raumes. Ein Umfeld, das keine verhältnismäßig feste Ordnung aufweist, verfügt demnach über keine raumproduzierenden Eigenschaften. Inwiefern sich diese Gedanken auf Raumsimulationen applizieren lassen, wird das Folgende zeigen.

23 Michel de Certeau: *Kunst des Handelns*. Berlin 1988. S. 188.

24 Ebd. S. 218.

25 Ebd.

26 Silke Roesler: *Doing City. New York im Spannungsfeld medialer Praktiken*. Köln 2010. S. 82.

Raumdarstellungen und Raumsimulationen in Computerspielen

«Although the commonly encountered architectural terminology [...] tempts us to connect the virtual with the physical, it is really only movement that defines the computer game «space».»²⁷

In seinem Artikel «Space in the Video Game» unterteilt Mark J.P. Wolf Raum in Computerspielen in elf Kategorien.²⁸ Seine Liste beginnt paradoxerweise mit dem «Interactive Fiction»-Genre, den sogenannten «Textadventures», die eine Form der digitalen, interaktiven Narration darstellen (der Spieler kann nur durch Texteingaben in die Geschichte, d.h. in das Spiel eingreifen; das Spiel an sich ist textlastig). In die zweite Kategorie («One screen, contained»²⁹) fallen 2D-Spiele, die man als «Bildschirmcontainer»³⁰ bezeichnen kann: die komplette Spielfläche wird auf einem Bildschirm gezeigt. PONG aus dem Jahr 1972, eines der ersten Computerspiele in der Geschichte dieses jungen Mediums, lässt sich dieser Kategorie zuordnen. Das Spiel zeichnet sich trotz seiner rudimentären graphischen Abbildung (die Bildschirmfläche zeigt lediglich wenige weiße Striche auf schwarzem Grund) durch eine bemerkenswerte perspektivische Komplexität aus. Mittels einer einzigen statischen, gestrichelten, vertikalen, weißen Linie in der Mitte des Bildschirms, zwei beweglichen Strichen, d.h. Schlägern am rechten und linken Bildschirmrand (der weiße Strich auf der linken Seite wird mithilfe eines Drehknopfs vom Spieler gesteuert), und eines beweglichen weißen Punkts (der berühmte Ping-PONG-Ball) entsteht durch eine eigentümliche Mischung von stabilen und mobilen Elementen eine überzeugend wirkende Abstraktion eines virtuellen Raums.³¹

Interessanter erscheint jedoch Wolfs vierte virtuelle Raumkategorie, von ihm «Scrolling on one axis» benannt, welche durch ein horizontales und/oder vertikales Scrollen des virtuellen Raums gekennzeichnet ist. Spiele dieser Art beanspruchen im Gegensatz zu den vorangegangenen Beispielen mehr als nur eine Bildschirmfläche.³² DEFENDER von Williams Electronics aus dem Jahr 1980 weist eine derartige Raumkonstellation auf. Es handelt sich um einen side-scroller,³³ dessen Handlung sich in einem horizontalen Streifen abspielt. Die Illusion (seitlich) durch einen

27 Margrit Grieb: *Transformations of the (Silver) Screen. Film after New Media*. Florida 2003. S. 135–136. Margrit Griebs Dissertation ist online verfügbar: http://ufdcimages.uflib.ufl.edu/UF/E0/00/06/90/00001/grieb_m.pdf

28 Vgl. Mark J.P. Wolf: *The Medium of the Video Game*. Austin 2001, (Kindle) Location 991–1455.

29 Ebd. Location 1065–1081.

30 Vgl. Benjamin Beil: *Game Studies. Eine Einführung*. Berlin 2013. S. 47.

31 «Der Raum ist somit darstellerisch praktisch völlig undefiniert und entsteht sozusagen erst durch die Spielerfahrung, durch die Bewegung der Schläger und des Balls im virtuellen Raum. Bereits bei PONG zeigt sich also, dass es bei der Analyse der räumlichen Wirkung von Computerspielen im Grunde nicht nur um eine «statische» Räumlichkeit, sondern stets um eine im zeitlichen Verlauf veränderbare Raumdarstellung geht.» Beil, S. 48–49.

32 Vgl. Wolf, Location 1101–1105.

33 Das Spielgeschehen ist von der Seite zu sehen.

Raum zu fahren ergibt sich über einfache visuelle Tricks. Winzige funkelnde weiße Punkte im schwarzen Hintergrund, die Sterne abbilden, bleiben statisch, während sich die wesentlich größer abgebildeten Objekte im Vordergrund in alle Richtungen bewegen (können). Dies wird zudem von der hügeligen Planetenoberfläche unterstrichen, dargestellt durch eine ungleichmäßig verlaufende Linie in der unteren Bildschirmfläche, die auf die Richtung und Bewegungen des Raumschiffs abgestimmt ist. Durch diesen Kontrast zwischen kleinen statischen Objekten im Hintergrund und großen beweglichen Objekten im Vordergrund erzeugt das Spiel eine Illusion von Bewegung *durch* einen Raum.

Als letztes Beispiel aus der Reihe der oben skizzierten 2D-Arcade-Spiele wird im Folgenden NIGHT DRIVER (1976) vorgestellt, ein (neben PONG und DEFENDER) Klassiker dieser Generation von Computerspielen. NIGHT DRIVER gilt trotz seiner rudimentären graphischen Ausstattung als erste 3D-Rennsimulation und als eines der ersten First-Person-Spiele.³⁴ Im Stillstand zeigt der Screenshot lediglich zwei Reihen weißer vertikaler Balken, als Straßenbegrenzung links und rechts positioniert, und einen Wagen. Der Wagen am unteren Bildschirmrand ist in vielen Arcade-Versionen des Spiels paradoxerweise nicht Teil der Grafik, sondern lediglich eine aufgeklebte, und damit statische Plastikscheibe. Wenn Bewegung ins Spiel kommt, merkt man, dass die Balkenreihen (Leitpfosten) in Richtung der unteren Bildkante größer werden, was in einer Raumtiefe in der Z-Achse resultiert und die eigentliche Spielsituation initiiert. Räume in Spielen dieser Art nennt Wolf «Spaces allowing z-axis movement into and out of the frame».³⁵

Der mobile, virtuelle Raum

Das Spielen von GTA V erweckt dank eines erstaunlichen Fotorealismus und einer ausgeklügelten Spiel-Engine³⁶ den Eindruck, dass man sich während des Spiels über die Avatarfigur in Echtzeit durch eine Stadt, d.h. durch einen Raum bewegt. Wenn man aber etwas genauer auf das Bild achtet, wird schnell deutlich, dass sich der Avatar selbst kaum bewegt.³⁷ Der Körper simuliert zwar bestimmte Bewegungen und kann bestimmte Gesten ausführen, doch die Figur an sich bleibt immer an der gleichen Stelle am unteren Bildschirm stehen und ist in Rückenansicht zu sehen. Dieser eigentümliche Zustand lässt sich leicht erklären: während in unserer dreidimensionalen Welt «wir» es sind, die uns durch Räume bewegen, ist es besonders

34 Vgl. Beil, S. 49.

35 Vgl. Wolf, Location 1212–1231.

36 Eine Spiel-Engine (game engine) ist ein System, d.h. ein Framework für Computerspiele, das für den Spielverlauf, die visuellen Darstellungen, die auditiven Komponenten und weitere konstitutive Elemente eines Spiels zuständig ist. Sie wird als eine Plattform für die Entwicklung neuer Spiele verwendet.

37 Der Avatar kann entweder einer der drei Hauptprotagonisten oder eines der manövrierbaren Land-, Wasser- und Luftfahrzeuge sein, die man einzeln über den Controller steuern kann.

in Ego-Shootern und in Third-Person-Shootern der Raum selbst, der sich bewegt und auf uns zusteuert; nicht umgekehrt. Dieser Umstand wird zusätzlich von dem Navigationssystem bekräftigt, das on-screen einen Teil der Karte abbildet und dem Spieler den (von ihm im Voraus) markierten Weg weist (wie das in gewöhnlichen Navigationssystemen üblich ist). Die Pfeilspitze auf der GPS-Karte, die unsere genaue Position auf der Karte zeigt, bleibt jedoch statisch und ähnelt damit der Avatarfigur, die sich ebenfalls immer an der gleichen Stelle befindet. Sie kann sich zwar um ihre eigene Achse drehen (wie der Avatar), ändert aber zu keinem Punkt ihre Position auf dem Bildschirm. Was sich bewegt ist auch in diesem Fall die Karte.

Diese Beobachtung ruft Spiele wie NIGHT DRIVER in Erinnerung, die anstatt einen Avatar graphisch darzustellen (in diesem Fall einen Wagen), eine aufgeklebte Plasticscheibe benutzten. Das Prinzip bleibt identisch. In beiden Fällen bleibt der Avatar an der gleichen Stelle. Auch in anderen Medien lässt sich Analoges beobachten: In Comics, ein genuin statisches Medium, gibt es verschiedene Möglichkeiten Bewegung graphisch darzustellen. Die meisten Zeichner verwenden dabei sogenannte «speed lines», die auch als «action lines» bekannt sind: Linien, die auf dem Panel Bewegung im Raum suggerieren (der Bahnverlauf eines sich bewegendes Objektes wird anhand von Linien abgebildet). Interessanter erweist sich jedoch eine andere Art der Bewegung, die McCloud «subjektive Bewegung» nennt («subjective motion»). Der Illustrator ist bei derartigen Zeichnungen bemüht, die Perspektive der Zeichnungen, d.h. des Panels, wie bei einem tracking shot (Kamerafahrt) darzustellen. In Szenen wie dieser zieht die Perspektive mit dem Objekt mit. Dieses Objekt bleibt dabei scharf, der Hintergrund erscheint im Kontrast verschwommen. «Wenn es schon spannend ist, ein bewegtes Objekt zu beobachten, wie mitreißend muss es dann sein, selbst dieses Objekt zu sein: Das ist der Gedanke dieses Konzepts, das ich «subjektive Bewegung nenne.»³⁸ Vor allem in Mangas ist diese Perspektive seit den 1960er-Jahren populär.

Die in Computerspielen weit verbreitete Form der Third-Person Perspektive ist oft auch in Filmen präsent, wie z.B. in Stanley Kubricks Horrorfilm THE SHINING aus dem Jahr 1980. In diesem Film verwendet der Regisseur sowohl eine Point-of-View- (POV) als auch eine Third-Person-Perspektive (wie in GTA V). Vor allem letztere kommt mehrfach zum Einsatz. Eine klassische Kamerafahrt im Film, die aus der Third-Person-Perspektive (in Rückenansicht) mit der Steadycam gedreht wurde, ist die berühmt gewordene Szene von Dannys Fahrt durch die Korridore des Overlook-Hotels.³⁹ Diese Szene ist gewiss keine «Simulation» einer Fahrt, wie das in Computerspielen der Fall wäre. Es handelt sich dagegen um eine in Echtzeit aufgenommene Fahrt, die filmisch «dargestellt» wurde (die Bewegung durch den Korridor hat tatsächlich stattgefunden). Während sich sowohl das Dreirad des jungen Schauspielers als auch der Kameramann während der Dreharbeiten dieser Sze-

38 Scott McCloud: *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Hamburg 2001, S. 122.

39 Stanley Kubrick: THE SHINING. 1980. 41:14 – 43:05, 49:33 – 49:40.

ne in Bewegung befanden und der Raum, durch den sie fuhren, im Gegensatz dazu statisch war, kehrt sich dieses Verhältnis auf dem Bildschirm um: der Wagen bleibt im Kader immer an der gleichen Stelle. Was sich bewegt ist auch hier der Raum.

Schlussbetrachtung

Abschließend lässt sich feststellen, dass die virtuelle Spielwelt von GTA V, wie im ersten Teil der Arbeit dargelegt wurde, auf einer hyperrealen Version von Los Angeles basiert, die sich aus ihrem sozialen Charakter und ihrem mediatisierten Image zusammenfügt. Computerspiele wie GTA V führen durch das Zusammenspiel von Interaktivität und Immersion zu Erfahrungen, die sich mit realen Raumerfahrungen vergleichen lassen. Die Entscheidungsfreiheit als festes Spielprinzip ist dabei ausschlaggebend für die subjektive Spielerfahrung. Hier wird deutlich, dass die virtuelle Stadt Los Santos keine Kopie im Sinne eines detailgetreuen Abbildes ist, sondern eine dynamische Simulation darstellt, die Spieler zum Experimentieren motiviert und dadurch eine Vielzahl möglicher Handlungen außerhalb der linearen Hauptgeschichte ermöglicht.

Die virtuelle Welt von GTA V, sowie ähnliche digitalisierte Räume, weisen folglich Qualitäten auf, die «realen» Räumen sehr nahe kommen. De Certeaus Differenzierung zwischen statischen «Orten» einerseits und «Räumen» andererseits, die durch Mobilität entstehen, lässt sich auf die Welt der Computerspiele und womöglich auf alle Formen von Raumsimulationen anwenden. Denn auch in diesen «Welten» finden wir eine harmonische Beziehung zwischen statischen und mobilen Elementen, d.h. eine Ordnung, aus der sich eine Raumvorstellung herauskristallisiert. Paradoxerweise ist es aber in virtuellen Umgebungen der Raum selbst, der sich bewegt und auf den Spieler zukommt und nicht umgekehrt (zumindest in FPS- und TPS-Computerspielen und ähnlichen Raumsimulationen). Dies gilt allerdings nur dann, wenn man die Möglichkeit hat, den Raum mittels eines Avatars oder durch die First-Person-Perspektive zu durchwandern. In narrativen Medien wie Literatur, Film und Comics⁴⁰ ist dies meist nicht möglich, weil man es mit einer fragmentierten Raum-Darstellung zu tun hat, die in der Regel nur als Dekoration für die Narration dient. In Computerspielen hingegen ist die Simulation von Raum die Grundlage für jede Form von Spiel.

40 Eine Ausnahme wäre hier das Fantasy-Epos «Das Lied von Eis und Feuer» («Game of Thrones») von George R.R. Martin, das eine eindeutige topographische Struktur aufweist und zahlreiche Karten hervorgebracht hat. Auch Alan Moores Graphic Novel «From Hell», die den Leser durch die Stadt London im späten 19. Jahrhundert führt und der Film «Cube», der anhand von mathematischen Formeln eine filmische d.h. künstliche Räumlichkeit vermittelt, wären hier als Beispiele zu nennen, die sich der obigen Definition entziehen.