

5. GRAND THEFT AUTO und die Glaubwürdigkeit

You know, I've been thinking about you, Trevor. Your lifestyle. People always try to label you. You know, maniac, psycho ... Okay, what about the way you dress? If you don't give a shit, you wear clean clothes that fit. See, yours are all a little out there. A little wacky. It's not an absence of taste, T, it's the opposite of taste. And then there's the tattoos, the hair, the weird music, the funny toys, the niche drugs, the everything. You, Trevor, are the proto-hipster.

(GRAND THEFT AUTO V, Rockstar 2013)

Diese Aussagen, hier zu einem kompakten Monolog verkürzt, entstammen einem deutlich längeren Dialog zwischen den beiden spielbaren Figuren Michael de Santa und Trevor Philips aus GRAND THEFT AUTO V (kurz: GTA5).¹ In diesem Gespräch stellt Michael die Glaubwürdigkeit seines Freundes in Frage, der darauf äußerst ungehalten und mit einer Kaskade an Schimpfworten reagiert. Die Szene gewinnt an Faszination, wenn man die beiden Figuren sowie den dritten spielbaren Charakter Franklin Clinton in ihren jeweiligen diegetischen Zusammenhängen betrachtet.

Michael de Santa hieß ursprünglich Michael Townley und wurde nach einem schiefgegangenen Banküberfall festgenommen, während sein Komplize Trevor fliehen konnte. Michael arbeitet mit dem FIB (eine offensichtliche Persiflage auf das amerikanische *Federal Bureau of Investigation* FBI) zusammen und kommt in ein Zeugenschutzprogramm, wird aber offiziell für tot erklärt und begraben, um Trevor aus dem Weg gehen zu können. Unter seinem neuen Namen lebt Michael mit seiner Familie in äußerst wohlhabenden Verhältnissen. Trevor dagegen stürzt sich nach dem scheinbaren Tod seines Freundes in einen Sumpf aus Drogen- und Waffengeschäften, Kleinkriegen mit Biker-Gangs und gewalttätigen Exzessen. Er lebt in einem Wohnwagen in der Wüste. Schon aus diesen kurzen Beschreibungen wird die Unterschiedlichkeit der beiden Figuren im Hinblick auf ihre Glaubwürdigkeit klar: Michael ist (innerhalb der Diegese) nicht authentisch, sondern lebt ein gefälschtes Leben mit gefälschtem Namen; Trevor, das wird besonders in dem eingangs zitierten Dialog klar, gibt sich große Mühe des Anscheins von

1 Ein Transkript des vollständigen Dialogs inklusive der Erwiderungen von Trevor findet sich in Anhang A.

jemandem, dem alles egal ist, während diese Fassade aber behutsam kontrolliert und gestaltet wird. Die Glaubwürdigkeit beider Figuren ist äußerst fragwürdig, aber auf unterschiedliche Weisen.

Franklin als dritter im Bunde macht dagegen als einziger Protagonist des Spiels einen weitgehend diegetisch glaubwürdigen Eindruck. Er stammt aus dem Ghetto und hat Verflechtungen mit den Straßengangs seiner Gegend, will sich aber mit Michaels (und auch Trevors) Hilfe aus diesen Umständen lösen, um »richtiges« Geld zu verdienen. Franklin ist ein Verbrecher wie die beiden anderen auch, aber er trägt seine Motive offen zur Schau und handelt entsprechend. Paradoxerweise wird ihm genau dafür von seinen alten Ghetto-Bekanntschäften die Glaubwürdigkeit abgesprochen. Sie definieren seine Identität über seine Herkunft (das Ghetto und die Zugehörigkeit zu einer Gang) statt über seine Motive und Ziele. Es gehört zum verqueren und satirischen Humor der Spielserie und des Entwicklers Rockstar Games, dass in den vielen Momenten in GTA5, in denen die Protagonisten halberzig andere Rollen spielen, ihre Identität nicht infrage gestellt wird: Franklin als Abschleppfahrer, Michael als Programmierer, Trevor als Kranführer.

Die Frage nach der Glaubwürdigkeit ist zentral in der Betrachtung von GTA5, und ebenso zentral in Überlegungen zur Mimesis im Computerspiel. Das Abbild, das durch den Vorgang der Mimesis erzeugt wird, ist keine reine Kopie der Vorlage, sondern kann geformt werden, ohne dass ihr deswegen der mimetische Charakter abgesprochen würde. Diese Formbarkeit ist schon in den Mimesiskonzepten von Platon und Aristoteles angelegt, deren Vorstellung einer kunstvollen Mimesis strenge Vorgaben zu erfüllen hatte, um im idealen Staat zugelassen zu sein. Mimesis ist in dieser Betrachtung ein didaktisches Prinzip, das darauf abzielt, die Vorlage bei Bedarf so zu formen, dass sie der moralischen Bildung der jungen Bürger diene. In der *POLITEIA* entwirft Platon den idealen Staat unter anderem unter strenger Kontrolle der Dichtung. Da Erziehung vor allem durch Nachahmung von Vorbildern geschehe, sei es von größter Bedeutung, dass jede Form negativer Beispiele von den jungen Menschen ferngehalten werde.

Sollen wir es also so leicht hingehen lassen, daß die Kinder ganz beliebige Märchen und von ganz Beliebigen erfundenes anhören und so in ihre Seelen Vorstellungen aufnehmen, die meistens denen entgegengesetzt sind, welche sie, wenn sie erwachsen sind, unserer Meinung nach werden haben sollen? [...]

Zuerst also, wie es scheint, müssen wir Aufsicht führen über die, welche Märchen und Sagen dichten, und welches Märchen sie gut gedichtet haben, dieses einführen, welches aber nicht, das ausschließen.

(Platon 2018, 269)

Durch diese Zensur soll vermieden werden, dass die »falschen« Inhalte an die jungen Menschen herangetragen werden. Götter und Helden sind, Platons Diktum zufolge, immer in jeder Hinsicht erhaben und unzweifelhaft darzustellen. Auch

der Versuch, eine tiefere Bedeutung in ein Werk zu integrieren, entschuldigt keine Abweichung von der tugendhaften Darstellung der Vorbilder, »Denn der Jüngling ist nicht imstande zu unterscheiden, was dieser verborgene Sinn ist und was nicht; aber was er in diesen Jahren in seine Vorstellung aufnimmt, das pflegt schwer auszuwaschen und umzuändern zu sein.« (Ebd., 271) Authentizität oder Glaubwürdigkeit sind keine relevanten Größen für Platon, für ihn zählt lediglich das, was er als »Wahrheit« bezeichnet – und in »Wahrheit« sei es völlig unmöglich, dass Helden oder gar die Götter unmoralisch handelten. Tatsächlich erscheint Platons Verständnis von Wahrheit selbst als sehr formbares Konstrukt, wenn er die Dichter zunächst dafür tadelt, wenn sie »Unwahrheit« verbreiten, dann aber zumindest theoretisch die Möglichkeit einräumt, dass die Erzählungen doch zutreffend sein könnten, diese Tatsache aber keinen Einfluss auf die »Wahrheit« habe:

Aber des Kronos Taten und was ihm wieder von seinem Sohne begegnet, sollte wohl, denke ich, auch wenn es wahr wäre, unverständigen und jungen Leuten nicht so unbedacht erzählt werden, sondern am liebsten verschwiegen bleiben; wenn aber eine Notwendigkeit wäre, es zu erzählen, müßten es nur so wenige als möglich auf geheimnisvolle Weise erfahren [...]

(Platon 2018, 270)

»Wahrheit« ist also ein Ideal für Platon, ein moralisches Ziel, nicht eine in sich geschlossene Wirklichkeit. Die Dichtung muss sich der Wahrheit gegenüber mimesisch verhalten, nicht der Wirklichkeit; sie muss moralisch sein, nicht realistisch. Platons oft zitierte Mimesiskritik bezieht sich also auf die engere Bedeutung von Mimesis als Nachahmung der Wirklichkeit, während ein weiterer Begriff der Mimesis, der auch eben die Formung und Veränderung der Darstellung erlaubt, implizit seinen Gefallen findet.

Aristoteles ist expliziter in seiner Forderung nach der Formung des Vorbildes im Zuge seiner Nachschaffung.

Sodann entwickelt er [Aristoteles] eine eigene Konzeption literarischer Mimesis. Nach diesem Verständnis zielt sie nicht allein auf das Nachschaffen von Vorgefundenem, sondern zugleich auf seine Veränderung und damit auf eine Verschönerung, Verbesserung und Universalisierung individueller Züge.

(Gebauer und Wulf 1992, 42)

Aristoteles überträgt diese Eigenschaft der Kunst von der Malerei auf die Dichtung:

Da die Tragödie Nachahmung von Menschen ist, die besser sind als wir, muß man ebenso verfahren wie die guten Porträtmaler. Denn auch diese geben die individuellen Züge wieder und bilden sie ähnlich und zugleich schöner ab. So soll auch der Dichter, wenn er jähzornige, leichtsinnige und andere mit derartigen

Charakterfehlern behaftete Menschen nachahmt, sie als die, die sie sind, und zugleich als rechtschaffen darstellen.

(Aristoteles 1982, 49)

Platons Schüler gibt den präskriptiven, regulativen Ansatz seines Lehrers nicht auf, erweitert ihn aber ganz entscheidend um die ausdrückliche Aufforderung zur Anpassung der Darstellung zum Zwecke der Idealisierung sowie zur Erhaltung eines gewissen Realismus. (Vgl. auch Gebauer und Wulf 1992, 82 sowie Schmitt 2004) Der Dichter soll die Menschen darstellen »als die, die sie sind«, also mit ihren Fehlern und Eigenheiten – ein Standpunkt, der Platon eindeutig widerspricht und dessen Auffassung von »Wahrheit« unterläuft. Aristoteles unterwirft die Darstellung dem Zweck des Werkes sowie der Verbesserung der dargestellten Personen. Selbst die Integration von Unmöglichem wird dadurch legitimiert:

Wenn ein Dichter Unmögliches darstellt, liegt ein Fehler vor. Doch hat es hiermit gleichwohl seine Richtigkeit, wenn die Dichtung auf diese Weise den ihr eigentümlichen Zweck erreicht (wir haben ja diesen Zweck erwähnt), wenn sie so entweder dem betreffenden Teil selbst oder einem anderen Teil ein stärkeres Moment der Erschütterung verleiht. [...]

Außerdem: wenn der Vorwurf erhoben wird, es sei etwas nicht wirklichkeitsgetreu dargestellt, dann kann man vielleicht einwenden, es sei dargestellt, wie es sein sollte; [...] Wenn aber keines von beiden zutrifft, dann kann man einwenden, man stelle etwas so dar, wie es der allgemeinen Auffassung entspricht [...]

(Aristoteles 1982, 87ff)

Aristoteles weitet auf diese Weise das Feld der Mimesis aus, indem er neben der Nachahmung der Natur auch die Formung dieser Nachahmung zulässt, die man sich ebenso gut als Nachahmung von idealisierten, imaginären Zuständen vorstellen kann. Besonders die letzte Modifikation mit »der allgemeinen Auffassung« öffnet die Tore für die Orientierung von mimetischen Akten an anderen, vorhergehenden mimetischen Akten, also letztlich für das Funktionsprinzip der Intertextualität: der Nutzung von bestehenden Ideen und ihre Adaptierung durch neue Kontexte.

Auf dieser Basis funktioniert beispielsweise das gesamte komplexe kulturelle System, das unter dem Begriff der Renaissance zusammengefasst wird. Schon im Verlauf des Mittelalters werden kulturelle Errungenschaften und Kunstwerke unter der Lupe des monotheistischen Blicks neu interpretiert. »Obwohl die Worte gleich sind, entsteht im Zusammenhang mit dem christlichen Denken eine neue Bedeutung. Dieser für das Mittelalter charakteristische Prozeß der Aufnahme und Einordnung antiker Elemente in das christliche Denken ist mimetisch.« (Gebauer und Wulf 1992, 93) Die Erkenntnis, dass Mimesis »als Reproduktion eines Vorbildes nicht hinlänglich begriffen werden« kann, sondern »die Auseinandersetzung mit

literarischen Vorbildern zu neuen Werken« führt, »die aus einer Amalgamierung heterogener Elemente bestehen« (ebd., 95), lässt sich verstärkt noch auf die Renaissance anwenden, die nicht mehr nur Werke neu kontextualisiert, sondern gänzlich neue Schöpfungen vollständig an den ästhetischen Vorgaben der Antike orientiert, dabei aber anscheinend oder scheinbar unwissentlich verändert. Die Künstler der Zeit geben nur vor, die Werke der Antike zu imitieren, tatsächlich bauen sie auf der Basis der Antike einen eigenen künstlerischen Kosmos, indem sie im mimetischen Prozess, geprägt durch ihre eigene Epoche, Veränderungen am Vorbild vornehmen und es nach ihrem eigenen Geschmack und den Konventionen ihrer Zeit nachbilden.

5.1 Authentizität, Naturalismus und Realismus

Die Frage nach dem »Realismus« in Computerspielen ist im betreffenden Fachjournalismus längst zu einer etablierten Größe bei der Einschätzung der Qualität von Spielen geworden. (Vgl. Wolf 2003, 58 und Becker 2016, 137) Jede neue Generation von Spielen² schreibt sich auf die Fahnen, dem impliziten Ideal vom absoluten Realismus einen großen Schritt nähergekommen zu sein. (Vgl. Wolf 2003, 53 und Pruett 2005, 1) Journalisten und Laien verwenden den Terminus dabei ohne weitere Definition als praktisch bekannt; in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Medien im Allgemeinen und Computerspielen im Besonderen hat sich dagegen eine ganze Reihe von genaueren Bestimmungen dessen, was »Realismus« umfasst, etabliert. Ferwerda identifiziert im Hinblick auf die visuelle Umsetzung von virtuellen Welten drei Arten von Realismus: physikalisch, fotorealistisch und funktional (2003, 291), wobei physikalischer Realismus einer absoluten Entsprechung in messbaren Größen entspricht, Fotorealismus bereits einen gewissen Level an Stilisierung zulässt und funktionaler Realismus sogar stark abstrahiert sein kann, sofern er die Betrachtenden in die Lage versetzt, eine bildabhängige Aufgabe zu erfüllen. (Vgl. Chalmers und Ferko 2008, 20) Auf diese Typisierung gestützt, bringen Chalmers und Ferko den Begriff der »Glaubwürdigkeit« in die Diskussion ein und weisen darauf hin, dass computergenerierte Bilder oft zu makellos in der Darstellung virtueller Welten sind (2008, 20f) – eine Kritik, die sich heute vielleicht

-
- 2 Bei Betrachtung der Computerspielbranche in ihrer Gesamtheit ist oft die Rede von Generationen. Der Begriff bezieht sich dabei auf die Konsolen, die alle paar Jahre erscheinen und mittlerweile so populär sind, dass sie weitgehend die technische Obergrenze von Spielen definieren, obwohl gerade gegen Ende einer Generation die modular aufgebauten PCs zu deutlich mehr Leistung imstande wären. Zum Zeitpunkt des Verfassens dieser Arbeit befindet sich die Branche im Übergang von der 8. Generation, die von Sony Playstation 4, Microsoft Xbox One und Nintendo Switch geprägt wurde, zur 9. Generation mit Playstation 5 und Xbox Series X.

bereits anders darstellen würde, haben viele Spiele inzwischen doch die Simulation von natürlichen Makeln mehr oder minder gemeistert, beziehungsweise haben die Designer diese Makel auf die eine oder andere Weise in ihre Gestaltung integriert. Der Begriff der Glaubwürdigkeit ist dennoch ein Schlüsselwort in der Beurteilung einer virtuellen Situation, wenngleich sie sicherlich nicht ausschließlich durch den Realismus der Darstellung bedingt ist. Ribbens und Malliet relativieren den Begriff zum »wahrgenommenen Realismus« (*»perceived realism«*) und beschreiben sechs Konstituenten: Faktizität (*factuality*) als tatsächliche Übereinstimmung von Darstellung und Realität; Authentizität (*authenticity*) als Sammlung von Ähnlichkeiten mit der realen Welt; Sozialrealismus (*social realism*) als auf soziale Interaktion fokussierte Perspektive; Involviertheit (*character involvement*) als Identifikation mit dem Avatar; Wahrnehmungsdurchdringung (*perceptual pervasiveness*) als konsequente Geschlossenheit der sinnlichen Darstellung; und Simulationsrealismus (*simulational realism*) als Kombination aus Handlungsechtheit, Handlungsfreiheit und Transparenz des Mediums. (2009, 4ff) In einer späteren Arbeit modifizieren die Autoren ihre »sechs Dimensionen des Realismus«:

1. **Simulational realism:** The degree to which the programmed rules and the different types of behavior that are possible within these rules credibly simulate the real world, thereby making the game potentially instructive for life.
2. **Freedom of choice:** The degree to which the choices in a video game reflect the nature of choices one has in real life.
3. **Social realism:** The degree to which events and characters in a video game are considered similar to events in real life.
4. **Perceptual pervasiveness:** The degree to which a text creates a compelling audio-visual illusion, independent of the degree to which the content of the text may relate to real-world experience.
5. **(character) Involvement:** The degree to which a player feels embodied in the video game world through the engagement with an avatar and the video game world.
6. **Authenticity:** The degree to which the players have belief in the game designers' intention and ability to convey an authentic, emotionally convincing, or consistent message.

(Ribbens et al. 2016, 310)

Diese Klassifikation ist hilfreich, ignoriert aber die Spaltung des Mediums und bleibt letztlich zu vage und zu unsystematisch. Ryans Aufteilung in vier Kategorien ignoriert die spielerische Komponente sogar vollständig und bleibt einzig dem erzählerischen Realismus verbunden, (2001, 157f) während Alexander et al. noch allgemeiner von »Treue« sprechen: »Fidelity in this context can be described as the extent to which the virtual environment emulates the real world.« (2005, 4) Die getrennte Betrachtung ist aber von Bedeutung, denn »realistic narrative and realistic

representation are two different things.« (Galloway 2004, o.S.) Es erscheint sinnvoller, eine Systematik einzuführen, die das Verhältnis zwischen Realität und virtueller Abbildung nach den Sphären getrennt betrachtet. Ein »realistischer« Handlungsverlauf äußert sich technisch und emotional ganz anders als »realistische« Interaktionsmöglichkeiten oder eine »realistische« audiovisuelle Umsetzung. Entsprechend müssen die zugrundeliegenden Mechaniken getrennt betrachtet und benannt werden, auch wenn sie letztlich alle zusammen zu einem einheitlichen Gefühl von »Glaubwürdigkeit« beitragen. Hier vorgeschlagen wird die Unterscheidung zwischen Authentizität, Realismus und Naturalismus, wobei sich Authentizität auf die Erzählwelt, Realismus auf die Wirkwelt und Naturalismus auf die ästhetische Umsetzung bezieht. Naturalismus bezeichnet das Maß der sinnlichen Übereinstimmung zwischen der realen Welt des *meatspace* und ihrer virtuellen Abbildung. (Vgl. Rollinger 2016, 325ff; Abel und Klein 2016, 80f)³ Authentizität beschreibt die innere Entsprechung der dargestellten virtuellen Welt, gewissermaßen den Realismus der inhaltlichen Verbindungen, der Handlungen und Figuren. Realismus erfasst die interaktive Dimension, die Breite und Tiefe der Möglichkeiten für die Spielenden, mit dem Virtuellen in Austausch zu treten; McMahan et al. sprechen von »interaction fidelity«. (2016, 59) Alle drei Phänomene gemeinsam bestimmen die Glaubwürdigkeit. Eine virtuelle Welt ist also umso glaubwürdiger, je realistischer, authentischer und naturalistischer sie ist. Die Begriffe dürfen dabei nicht im Sinne der Epochenbezeichnungen verstanden werden, weder in ihrer Exklusivität noch in ihrer ideologischen Färbung. Realismus und Naturalismus, wie die Begriffe hier verwendet werden, stellen Kontinua dar, auf denen die Nähe des mimetischen Derivats zu seinem realen Vorbild abgetragen wird. Unabhängig von der Sphäreneinteilung spielt außerdem das Prinzip der Plausibilität noch eine Rolle für die Glaubwürdigkeit, also inwiefern eine Spielwelt intern logisch und in sich konsequent erscheint.

Wenn interaktive Eigenschaften der Simulationswelt identisch sind mit den entsprechenden Eigenschaften der Lebenswirklichkeit der Spielenden, so sind sie realistisch. GTA5 beispielsweise ist realistisch in seinen Basis-Annahmen der Spielwelt: Schwerkraft und Fortbewegung sowie generell die Gesetze der Physik funktionieren wie in der uns bekannten Realität, zumindest in dem Ausmaß, das für die Spielenden beurteilbar ist. Auch virtuell-physische Strukturen folgen offenbar denselben Gesetzen. Autos und Häuser sind so aufgebaut, wie man sie in Wirklichkeit erwarten würde – wiederum in einem Detailgrad, der den normalen Spielenden die Annahme von Realismus erlaubt. Die Handlung zeigt sogar eine Situation, in der Michael und Franklin die Statik nutzen: Als Michael seine Frau und deren Tenniscoach *in flagranti* erwischt, kommt es zu einer Verfolgungsjagd, an dessen

3 Lister et al. beschreiben ein vergleichbares Konzept unter dem Namen »verisimilitude«. (2005, 140)

Ende der Lehrer auf einem Balkon steht. Franklin befestigt ein Schlepptau an einer Stützstrebe des Balkons, Michael gibt Gas und der Balkon mitsamt der gesamten Villa stürzt ein. Dieses statische Verhalten der Gebäudestruktur ist realistisch, es bezieht sich auf Regeln und Gesetze, die die Spielenden auch in der wirklichen Welt beobachten können.

Sämtliche Details der Spielwelt sind dagegen erfunden. Los Santos, so der Name der virtuellen Stadt, in der ein Hauptteil der Handlung stattfindet, orientiert sich in jeder Hinsicht an Los Angeles, fiktionalisiert die Stadt und alle kulturellen Details aber konsequent.⁴ Aus Los Angeles wird Los Santos; aus Hollywood wird Vinewood; aus Facebook wird Lifeinvader. Die verfügbaren und in der Stadt ununterbrochen umherfahrenden Fahrzeuge sind in ihren Designs und Fahreigenschaften an echte Autos angelehnt, aber auch hier immer etwas abgewandelt: Mercedes-Benz wird Benefactor, Volkswagen wird Bürgerfahrzeug, Audi wird zu Obey, Dodge wird zu Bravado, und so weiter. Zum einen geschieht dies, um den satirischen Charakter von GTA5 zu unterstreichen, zum anderen aber sicherlich auch ganz pragmatisch, um Lizenzgebühren an die Markeninhaber zu sparen und rechtliche Auseinandersetzungen zu vermeiden. Manche Elemente der Handlung üben direkte Kritik an den fiktiven Marken und legitimieren sogar Gewalt gegen ihre Vorstände. In einer Mission schleicht sich Michael als IT-Spezialist in die Zentrale von Lifeinvader, einer seltsamen Mischung aus Facebook und Apple, und sabotiert dort deren neues Produkt, ein Mobiltelefon, mit einem Sprengsatz. Bei der im Fernsehen übertragenen Präsentation des Telefons zündet Michael die Bombe und tötet damit Jay Norris, eine Art GTA-Amalgam aus Facebook-Gründer Mark Zuckerberg und Apple-Vordenker Steve Jobs. Ein derart rabiater Umgang mit der virtuellen Version einer realen Person ist anders als durch Veränderung der Abbildung weder ethisch noch juristisch legitimierbar.

Die Welt von GTA5 und überhaupt der gesamten Spielserie (in vorherigen Teilen wurden bereits Miami und New York ähnlich persifliert) präsentiert sich als eine Art Paralleluniversum, in der die Naturgesetze unverändert Gültigkeit haben und auch strukturell fast alles identisch zu unserer Welt verläuft, allerdings mit kleinen, entscheidenden Änderungen. Es ist für die Spielenden nicht schwer, die realen Vorbilder, sofern diese irgendwie wichtig sind, zu identifizieren und damit den Spott von GTA5 zu verstehen, gleichzeitig ist die Welt des Spiels aber auch in

4 Der Begriff der Authentizität zeichnet sich grundsätzlich durch eine große Nähe zum Bedeutungskosmos der Fiktionalität aus, nähert sich den Phänomenen aber aus der genau entgegengesetzten Richtung: Fiktional ist, was nicht der Realität entspricht; authentisch ist, was der Realität entspricht. Gemäß der Systematik, der auch die Schwesterbegriffe Realismus und Naturalismus folgen, ist hier daher grundsätzlich die Rede von Authentizität. Weiterhin wird dadurch eine zu große Annäherung an die Prinzipien der Narratologie vermieden.

jeder Form und Weise überzeichnet, übertrieben, überladen. Werbung und Radio-sender in Los Santos sprechen selbst kontroverse Dinge in einer Direktheit aus, die in der Realität kaum möglich wäre, ohne rechtliche Konsequenzen nach sich zu ziehen. Der Name Lifeinvader selbst zeigt bereits deutlich, in welchem Licht Rockstar die realweltliche Entsprechung der sozialen Netzwerke darstellen möchte und fokussiert sich stark auf die Datensammelfreude moderner Medien. Beispielhaft für die unzähligen verschiedenen Werbespots, die in den virtuellen Radios der verschiedenen Autos laufen, ist hier der Sprechertext für »Digifarm« transkribiert, einer unverhohlenen Parodie des einstmals populären Browser-Spiels FARMVILLE (Zynga 2009):

Finally you can play video games without gameplay! Available on the iFruit phone, Drone and all overpriced tablets, it's Digifarm! All the mind-numbing tedium of an agrarian lifestyle combined with the soul-crushing loneliness of the internet in a game truly worth 99 cents. Digifarm! Finally, you're actually watching the grass grow under your feet. Digitally! [Ein Kind spricht:] »I'm a tiny farmer, I click on buttons and watch plants grow! If I get bored, there's always the farmer's daughter.« [Zurück zur Sprecherstimme:] It has an incredible sense of achievement: Buy sprites! Feel better about yourself. Do it again! [Kind:] Awesome! [Sprecher:] The digifamily of mobile games. It's a revolution in human interaction. It's a revolution in social.

(GTA5, Rockstar 2013; Transkription MH)

In unter einer Minute schießt Rockstar Anspielungen auf die unterschiedlichsten kulturellen Phänomene ab: Neben dem bereits genannten FARMVILLE werden das Landleben (»die betäubend langweilige Eintönigkeit des ländlichen Lebens«), die Internetkultur (»die deprimierende Einsamkeit des Internets«), moderne Monetarisierungen von Computerspielen⁵ (die Aufforderung zum wiederholten Kaufen von *sprites*, also zweidimensionalen animierten Figuren) und die schleichende Sexualisierung von Medieninhalten (bei Langeweile könne sich das Kind ja mit der Tochter des Bauern beschäftigen) angegriffen.

Entscheidend für die Wirkung des Werbespots ist auch seine Umsetzung, denn die Tonalität der Sprecher ist zweifellos an der übertriebenen Fröhlichkeit stereotypischer US-amerikanischer Werbespots orientiert. Die ästhetische Umsetzung ist damit in sich selbst paradox, weil sie sich vom alltäglichen Sprachgebrauch deutlich unterscheidet, dies aber in einer Art und Weise tut, die selbst wiederum eine Vorlage in der wirklichen Welt hat. Der exaltierte Enthusiasmus des Sprechers ist

5 Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, dass Rockstar für GTA5 selbst schließlich in den Online-Funktionalitäten ähnliche Praktiken eingeführt hat wie die hier kritisierte Maßnahme von Mikrotransaktionen, also den Kauf kleiner Spielbestandteile gegen echtes Geld.

naturalistisch, nur ist das »natürliche« Vorbild nicht der Sprachgebrauch durchschnittlicher Menschen, sondern die zur Konvention verhärtete übertrieben gute Laune der Radiowerbungswelt. In GTA5 entsteht dadurch eine Schere zwischen dem Sprachsinn und dem Hörsinn: Akustisch bleibt die Werbung dem Klischee treu, das sie sich als Vorbild genommen hat; inhaltlich dagegen ersetzt sie die überschwängliche Lobpreisung eines Produkts durch zynischen Sarkasmus. Der Hörkanal wird also mimetisch und realistisch gestaltet, der Sprachkanal dagegen trägt eine davon stark abweichende Bedeutung, die lediglich innerhalb der Welt von Los Santos immer noch schlüssig bleibt.

Die Dimension des Naturalismus ist vielleicht am stärksten von den möglichen technischen Beschränkungen eines Mediums betroffen. Besonders deutlich erkennbar sind diese Beschränkungen bei der Grafik, bei der die Prozessorleistung noch nicht den Punkt erreicht hat, ab dem das virtuelle Bild vom echten nicht mehr zu unterscheiden wäre, mehr noch aber beim Interface, das selbst in spezialisierten VR-Systemen mit Bewegungssensoren noch keine hundertprozentige Übertragung körperlicher Bewegungen in die digitale Welt ermöglicht. Diese Einschränkungen können dazu führen, dass die Entwickler die Entscheidung treffen, sich beispielsweise ästhetisch vom Naturalismus zu trennen und ein künstlicheres Design anzustreben; in anderen Fällen kann die Darstellung trotz der eingeschränkten technischen Kapazitäten immer noch als naturalistisch betrachtet werden. So erreicht GRAN TURISMO (Polyphony 1997) nicht die Auflösung oder Feinheit moderner Computerspiele, überträgt die Ästhetik des Autorennsports aber innerhalb der Kapazitäten der damaligen Systeme ins Digitale.

Plausibel sind klare Abweichungen von der Realität, sofern diese Abweichungen innerhalb der Spielwelt konsequent und in sich schlüssig erscheinen: »logic and consistency of the fictional world are used as referent for one's reality judgment« (Ribbens et al. 2016, 310). Tabatabaei konkretisiert: »plausibility can be defined as the viewer's construction of a possible world whose static and kinetic perceptual cues are in coherence and harmony, and are intelligible to the viewers of different cultures with various literacy of the cinematic language.« (2018, 1) Die Echsen- und Katzenmenschen in SKYRIM sind nicht authentisch, sie haben keine Entsprechung in der realen Welt, aber sie sind als Teil der Spielwelt akzeptabel und fügen sich in die Hintergrundgeschichte der virtuellen Welt problem- und nahtlos ein, damit sind sie plausibel. Carson betrachtet Plausibilität als absolutes Gesetz bei der Erstellung einer virtuellen Welt, das nicht gebrochen werden darf:

Most important of all is once you have created this story, or the rules by which your imagined universe exists, you do not break them! These rules can be broad, but if they are broken your visitors will feel cheated. They will be slapped in the

face with the contradiction and never again allow themselves to be as lost in your world as they may have been at the onset.

(Carson 2000, o. S.)

Darin liegt denn auch die große Gefahr beim Bruch der selbst etablierten Regeln: Weil es sich ohnehin um Abweichungen von der aus der täglichen Erfahrung bekannten Realität handelt, ist ein Regelverstoß in der Weltbildung nicht einfach eine Verletzung der Integrität der Spielwelt, sondern eine Veränderung dieser Spielwelt. Ein solcher Bruch etabliert ein neues Gesetz; wenn dieses neue Gesetz mit bereits bestehenden Gesetzen in Konflikt steht, ist die Spielwelt zumindest in der betroffenen Hinsicht intern nicht mehr plausibel, nicht mehr glaubwürdig und damit nicht mehr funktionsfähig. Die Stabilität des Referenzrahmens, an dem sich die Spielenden orientieren können, bricht in sich zusammen; eine Orientierung in der virtuellen Welt ist nicht mehr möglich. Plausibilität oder Schlüssigkeit beschreibt eine besondere Konfiguration von Realismus oder Authentizität insofern, als sie Dinge umfasst, die zwar nicht echt sind, aber unter den gegebenen Umständen der virtuellen Welt echt sein könnten; es handelt sich um das »konstante Oszillieren zwischen Fiktion und Nichtfiktion« (Tröhler 2004, 152).

Die Glaubwürdigkeit eines Titels basiert darauf, dass sich letztlich jede fiktionale oder virtuelle Welt in ein mimetisches Verhältnis zur realen Welt bringen lässt, ob nun direkt durch Nachahmung der Natur oder indirekt über die Darstellungskonventionen von Genres oder anderen Medien. Eine Spielwelt ist also dann glaubwürdig, wenn sie in jedem Aspekt entweder realistisch/authentisch oder plausibel ist, wenn sich jeder ihrer Aspekte also auf die Regeln und Gesetze des *meatspace* oder die Abweichungen von diesen Regeln, wie sie in der Spielwelt definiert sind, stützen kann. Nur in einer glaubwürdigen Welt können sich die Spielenden sinnvoll und zielgerichtet orientieren.

Die Glaubwürdigkeit einer virtuellen Welt steigt generell mit ihrem ästhetischen Naturalismus, ihrem interaktiven Realismus und ihrer erzählerischen Authentizität; die Plausibilität ist dabei Grundbedingung und in den meisten Fällen und Aspekten durch die anderen Dimensionen gegeben. Beispielsweise gehen und laufen die Figuren in GTA5 realistisch. Sie bewegen ihre Beine und setzen einen Schritt vor den anderen. Sie können joggen oder sprinten, für beide Tätigkeiten brauchen sie einen Moment, um den Bewegungsablauf zu initiieren. Wenn sie aus vollem Lauf stehenbleiben, müssen sie ein paar Ausfallschritte machen. Die Figuren fangen sogar an, zu schwitzen, was sich in entsprechenden Flecken auf der Kleidung bemerkbar macht. Dieses gesamte Verhalten ist realistisch, authentisch und naturalistisch, es imitiert Verhaltensweisen echter Menschen in ihrer Interaktion mit der Umwelt, in ihrer individuellen charakterlichen Konfiguration und in ihrer äußeren Erscheinung; es ist zugleich auch plausibel, weil es innerhalb der Spielwelt Sinn ergibt, dass die Figuren sich so verhalten. Es kann als Norm an-

genommen werden, dass Realismus, Authentizität und Naturalismus im Spiel mit Plausibilität einhergehen. Es gibt aber auch die seltenen Fälle, in denen realistische oder authentische Aspekte die Geschlossenheit der Spielwelt bedrohen. In GTA5 betrifft dies beispielsweise das Verhalten von Fluggeräten. Flugzeuge und Hubschrauber sind vergleichsweise schwer zu steuern und werden ununterbrochen von Winden und Luftströmungen beeinflusst. Das ist durchaus realistisch,⁶ diese Einflüsse müssen echte Piloten bei der Steuerung ihrer Maschinen ebenfalls berücksichtigen. Im Kontext von GTA5 erscheint diese Form von Realismus jedoch störend und unangebracht. Das Spiel lässt die Spielenden in die Rollen typischer Film-Antihelden und -Schurken schlüpfen: der selbstherrliche Dieb, der Straßengangster, der Psychopath. Die filmische Ästhetik zieht sich dabei durch das gesamte Spiel und ermöglicht den Spielenden im Grunde die Teilnahme an einer interaktiven Inszenierung von entsprechenden Hollywood-Blockbustern mit spektakulären Explosionen, aufregenden Verfolgungsjagden und spannenden Feuergefechten. Den Spielenden wird ein Sandkasten zur Verfügung gestellt, mit dessen Hilfe sie sich selbst ins Zentrum irrwitziger Action-Szenen versetzen können. Ein zentraler Aspekt zum Gelingen dieser Momente ist, dass die Protagonisten und damit die Spielenden stets in einer angemessenen Coolness inszeniert werden. Wenn nun Franklin seinen Helikopter nur schwer gerade halten kann, lässt ihn das ungeschickt wirken, wodurch die Hollywood-Illusion zerbricht. Es entsteht ein Konflikt zwischen dem spielerischen Realismus und der ästhetischen Plausibilität der Figur, der vermutlich integriert wurde, um einerseits die Herausforderung im Spiel zu steigern und andererseits die progressiven Rollenspiel-Elemente und damit das Gefühl einer auch spielerischen Charakterentwicklung zu verstärken: Franklin wird mit steigender Erfahrung im Führen von Fluggeräten souveräner, der Einfluss von Luftströmungen macht sich weniger stark bemerkbar. Es ist dennoch zumindest fraglich, ob die Entscheidung zugunsten eines größeren Realismus der Freude am Spiel tatsächlich zuträglich ist. Rockstar hatte bereits im Vorgänger GRAND THEFT AUTO IV (2008) ein ähnliches Problem, wobei vor allem das Verhalten der Fahrzeuge betroffen war. Der bei weitem größte Teil der Vehikel wirkte schwerfällig und in Kurven kaum zu beherrschen. (Vgl. Kautz 2008; Siegismund 2008) Dieses Fahrverhalten ist sicherlich näher an der Realität als das mühelose Driften durch die engen Häuserschluchten einer Metropole, wie es in GTA5 möglich ist; es hat aber den Eindruck des Hollywood-Kinos nachhaltig getrübt und dem Spiel dadurch viel vom Charme vorheriger GTA-Teile genommen.

Generell sind die Konzepte von Realismus, Naturalismus und Authentizität nicht mit Faktizität zu verwechseln, selbst wenn es im Einzelfall große Überschneidungen geben kann. »Authentizität« bedeutet nicht faktische Akkuratess und es

6 GTA5 ist auch in diesen Momenten kein Flugsimulator, das Maß an Realismus ist lediglich relativ höher.

kann schwerlich darum gehen, historische Ereignisse so detailgetreu wie möglich wiederzugeben, denn damit wäre der Kerngedanke des Spielens (unabhängig vom Medium) ad absurdum geführt.« (Rollinger 2016, 316) Glaubwürdigkeit ist immer eine Frage von Wahrnehmung und Wissensstand und kann von den Fakten abweichen, da »eine persönliche Überprüfung des Wahrheitsgehalts von Informationen unmöglich ist« (Hallenberger 2011, 50). Das bereits im Zusammenhang mit HITMAN genannte Beispiel des Schalldämpfers veranschaulicht diesen Umstand. Eine Feuerwaffe, die mit einem Schalldämpfer versehen wird, gibt immer noch einen sehr lauten Knall ab; das Geräusch ist leise nur im Vergleich zum ungedämpften Schuss. (Vgl. Kapitel 1) Diese Tatsache ist den meisten Spielenden vermutlich gar nicht bewusst, weil ihnen eigene Erfahrung mit Waffen im Allgemeinen und Schalldämpfern im Besonderen fehlt. Das Konzept des Schalldämpfers, wie es von Filmen und Computerspielen gebildet wird, ist für die Spielenden Teil der Realität. Haar unterscheidet aus diesem Grund zwischen »Wahrheit« und »Realität«: »In der einen Welt leben wir, die andere ist jene, die wir wahrnehmen.« (2019, 66)

Das Schalldämpfer-Beispiel illustriert die Tatsache, dass bei der Rezeption fiktionaler und virtueller Werke eine Realismus-Vermutung eintritt: Die Rezipierenden gehen davon aus, dass das Dargestellte so gut als möglich realistisch abgebildet wird, bis es in Konflikt mit den eigenen Erfahrungen gerät – das Prinzip der minimalen Abweichung zeigt sich auch hier. (Vgl. Ryan 1991, 558 sowie Kapitel 4) Diese Vermutung sorgt dafür, dass die Rezipierenden annehmen, ein Schalldämpfer sei wirklich so wirkungsvoll, wie er in Filmen dargestellt wird; die Filme entsprechen ihrer Erwartungshaltung und werden als »realistisch« oder »authentisch« wahrgenommen, während eine realitätskonforme Darstellung paradoxerweise vermutlich eine stärkere Gegenwehr der meisten Spielenden provozieren würde. Entsprechend kann die Beurteilung des Realismus eines Spiels von Person zu Person variieren; ein Kind ohne eigene Fahrerfahrung mag beispielsweise das Fahrverhalten in GTA5 als realistisch einschätzen, während erfahrene Autofahrer dem sicherlich nicht zustimmen werden. Auch bei der Historizität, einer Sonderform der Faktizität, zeigt sich, dass absolute Genauigkeit nicht notwendig ist: »Authenticity is less about getting the past completely accurate and more about getting the feeling of period and timeline correct.« (Donald und Reid 2020, 17) Voigt spricht von »Authentizitätsfiktionen«, die immer »einen Rest von Unwahrheit, Inszenierung und Unglaubwürdigkeit erkennen« ließen. (2014, 299) Die Empfindung von Realitätsnähe ist entsprechend nicht deckungsgleich mit echter Realitätsnähe.

Being thus fragmented, contested, and performative, authenticity is constantly negotiated and infinitely (re)created and (re)discovered, always open to revision and reinvention – and yet constantly alludes to a realm beyond the profane and ephemeral.

(Funk et al. 2012, 13)

Im Zusammenhang mit dem Realismus muss man unbedingt auch die Frage diskutieren, ob der Zustand möglichst großer Nähe zur Realität im Computerspiel, oder in irgendeinem Medium, überhaupt erstrebenswert ist. Wie bereits Pruett (2005) feststellt, spielen dabei zwei Einwände gegen absoluten Realismus eine entscheidende Rolle: Spielspaß und das Problem relativer Glaubwürdigkeit. Ein Computerspiel wird als Produkt entwickelt, das verkauft werden muss, um die immensen Kosten der Entwicklung wieder einzuspielen und auch gegenüber Investoren rechtfertigen zu können. (Vgl. Dovey und Kennedy 2006, 46ff) Während Realitätsnähe im Marketing von Computerspielen einen großen Stellenwert einnimmt (vgl. Pruett 2005, 1), liegt die eigentliche Aufgabe für die Entwickler darin, eine glaubwürdige Welt zu schaffen, deren Interaktionsmöglichkeiten die Spielenden nachhaltig inspirieren. »If a developer conquers the technical and artistic barriers to creating a realistic world, he still must find ways to make his universe an enjoyable place for a video game.« (Ebd., 3) Im Bezug auf die auftretenden Figuren konstatiert auch Sloan, »that believable characters are in fact the product of deliberate design rather than replication.« (2012, 21) Der hypothetische Fall eines Spiels, das die Lebenswelt der Spielenden absolut identisch abbildet, wäre nicht nur ein technisches Wunderwerk, sondern außerdem eine herausragend unattraktive Spielerfahrung. Wenn Einkaufen, Kochen, Putzen und zur Arbeit gehen zur Einhaltung des Realismus als Spielmechaniken integriert werden, stellt sich die Frage, wozu man überhaupt noch spielen solle.⁷ Simuliert das Spiel dagegen Erfahrungen, die bei den Spielenden keinerlei realweltliche Referenz haben, ist die Beurteilung der Tiefe der Realitätsnähe nicht möglich. Es muss also darum gehen, das Gefühl von Realitätsnähe vorzutäuschen, während die Möglichkeiten und das Setting doch wieder ganz von der Realität gelöst sind – eben plausibel, nicht realistisch oder authentisch. Weiterhin können die Spielenden mit wachsender Realitätsnähe auf zusätzliche, unter Umständen unlösbare Probleme stoßen.

For example, if a game designer gives the player the ability to knock over a table and push it around, there is nothing to prevent the player from pushing the table against the door and blocking his own exit. Even worse, the door might become inadvertently blocked by the player during a brawl with an enemy. Of course, such an event might be realistic, but in this case it would not be fun; nobody wants to play a game that allows them to accidentally lock themselves in a room.

(Pruett 2005, 3)

Die Freiheit der Spielenden und damit ein entscheidender Faktor bei der Empfindung von Realitätsnähe muss also in gewissen Grenzen gehalten werden, um

7 Wills (2018) stellt beispielsweise fest, dass RED DEAD REDEMPTION 2 (Rockstar 2018) aufgrund seines hohen Realismus mitunter schon als anstrengend statt erholend gewertet werden kann.

zu vermeiden, dass die Spielenden versehentlich ihr eigenes Spiel sabotieren. Ein passendes Beispiel ist »friendly fire«, also die Möglichkeit, befreundete oder verbündete Figuren der Spielwelt zu verletzen oder sogar zu töten. Frühere Teile der GTA-Serie erlaubten *friendly fire*, was dazu führen konnte, dass Missionen scheiterten, weil man selbst versehentlich eine für den weiteren Handlungsverlauf wichtige Figur erschoss. Das ist zwar realistisch – in Wirklichkeit wäre es ja möglich, die Waffe auch auf Verbündete zu richten –, aber kann gerade in hektischen Missionen den Spielspaß mindern. GTA5 löst dieses Problem, indem eine Waffe schlicht nicht abfeuert, wenn ein befreundeter Charakter durchs Schussfeld läuft. In jedem Fall wird dadurch vermieden, dass eine Mission scheitert, weil einer der computer-gesteuerten Verbündeten genau im Moment des Abfeuerns durch das Schussfeld läuft. Es wird Realismus zugunsten des Spielspaßes geopfert. Das entspricht der Beobachtung von Rollinger im Hinblick auf inhaltliche Authentizität: »Die Umsetzung von historischen Details steht unter dem Vorbehalt, dass Fakten und Akkuratess dem Spielspaß nicht abträglich sind«. (2016, 317)

Das andere Problem mit der Realitätsnähe ist die relative Glaubwürdigkeit der Darstellung. Im Prinzip bedeutet das, dass sich alle Elemente des Computerspiels in ihrer Glaubwürdigkeit am schwächsten Glied orientieren müssen, denn

the more convincing their game world becomes, the more obvious is every flaw. After all, if Bugs Bunny's voice is slightly desynchronized with his lips, nobody really minds. If a photorealistic character suffers from the same problem, however, the effect is jarring. Simply put, the more effort that is put into suspending the player's disbelief through realism, the harder maintaining that suspension becomes.

(Pruett 2005, 1f)

Realitätsnähe wird also nicht nur absolut zwischen Realität und ihrer Darstellung verhandelt, sondern auch innerhalb des Mediums zwischen verschiedenen Aspekten der Darstellung. Dabei können Abweichungen innerhalb eines Sinneskanals auftreten, beispielsweise wenn alle optischen Marker realistisch gesetzt werden, dann aber eine fremdartige Farbpalette zum Einsatz kommt. Schwind et al. (2017) haben beispielsweise gezeigt, dass in VR-Anwendungen das Fehlen von Fingern an der virtuellen Hand leichter akzeptiert wird, wenn die Darstellung der Hand eher abstrakt ist, während bei einer naturalistischen Darstellung größere Probleme auftraten. Deutlich häufiger ist aber eine Abweichung der Wahrnehmung zwischen den verschiedenen Sinneskanälen, eine sogenannte intersensorische Diskrepanz.⁸ Im Beispiel von Pruett beträfe die Diskrepanz die beiden dominanten Kanäle Sehen und Hören, grundsätzlich ist dieser Effekt aber zwischen allen Kanälen möglich. In der Praxis ist es allerdings zumeist so, dass die meisten Kanäle kongruent

8 Zum Phänomen der intersensorischen Diskrepanz vgl. auch Heller et al. 1999 sowie Jovanovic und Drewing 2014.

sind und nur ein Kanal vom durch die anderen Sinne gemeinschaftlich vorgegebenen Weg abweicht. Mit wachsender Realitätsnähe in der Darstellung, so Pruetts Argumentation, sei die Gefahr größer, dass einzelne Kanäle mit diesem Naturalismus nicht Schritt halten können. Auch Kessing et al. stellen fest: »The closer game worlds depict reality, the more noticeable it is for gamers when objects do not behave accordingly. And the better graphics get, the bigger this gap between visual and behavioral realism becomes.« (2012, o.S.) Eine solche Diskrepanz führe dann zum Zerbrechen der *suspension of disbelief* und damit auf direktem Wege ins *uncanny valley*.⁹

Die Plausibilität ist weniger empfindlich und schwerer zu verletzen. Selbst völlig übertriebene Settings können schlüssig bleiben, sofern sie in Übereinstimmung mit den Regeln des Spiels bleiben. Wenn die Spielenden in *MANUAL SAMUEL* (Perfectly Paranormal 2016) alle sonst ganz automatisch ablaufenden Funktionen des Körpers, beispielsweise die Koordination der Gliedmaßen beim Gehen oder das Atmen, komplett bewusst steuern müssen, ist das außergewöhnlich weit von der Realität entfernt, in der diese Abläufe fast vollständig automatisiert sind. Innerhalb der Welt von *MANUAL SAMUEL* ist dieses Geschehen aber Tatsache, so absurd die Situation aus der realistischen Perspektive sein mag. Das Konzept von *MANUAL SAMUEL* ist aber insofern besonders, als es ein äußerst originelles Prinzip als Grundlage verwendet, das in dieser Form keine direkte Vorlage hat. Die meisten Spiele dagegen bedienen sich aus einem großen Topf kultureller und konventioneller Schemata, die sie sich einverleiben. Sie sind mit ihren Vorgängern und Konkurrenten durch ein komplexes Geflecht von Verwandtschaften verbunden.

5.2 Im Netz endloser Remediatisierung

Ein solches Gewebe war bereits der Grundstein für den Textbegriff von Roland Barthes und bildet damit einen Ausgangspunkt für die Diskussion von Intertextualität. (Vgl. Barthes 1986, 52f) Als Konzept ist die Intertextualität ebenso fruchtbar wie unüberschaubar, handelt es sich doch um »one of the most commonly used and misused terms in contemporary critical vocabulary« (Allen 2007, 2), der Gefahr läuft, nur noch das zu bedeuten »whatever each particular critic wishes it to mean.« (Ebd.) Bei aller Theoretisierung des Begriffs und den mannigfaltigen Bedeutungsfassungen, die er erhalten hat, bleibt in seinem allgemeinsten Kern die ganz grundsätzliche Aussage: »Im weitesten Sinne umfasst Intertextualität alle Bezüge eines literarischen Textes auf andere literarische und außerliterarische Texte.« (Scheiding 2010, 53; ähnlich bei Essmeyer 2007, D'Angelo 2009, Bsonek 2010, Kemper

9 Zu den Gefahren von zu großer Realitätsnähe bei der Steuerung eines Spiels vgl. Salen und Zimmerman 2004, 448f.

2017) Bei der Intertextualität richtet sich die Mimesis nicht auf das Außen der Realität wie bei Realismus, Naturalismus und Authentizität, sie bleibt aber auch nicht innerhalb des Innen des eigenen Kosmos, sondern greift auf eine Zwischenstufe zu: auf das Außen, das bereits von einem anderen Computerspiel oder anderen Medium zu dessen Innen gemacht wurde. Dabei lässt sich zwischen intertextuellen Bezügen unterscheiden, die bewusst platziert und für das volle Verständnis eines Titels notwendig sind, deren Kenntnis bei den Rezipierenden also vorausgesetzt ist, und solchen, die eher zufällig »zwar in den Text eingehen, deren Aufdecken diesem jedoch keine zusätzliche oder pointierte Bedeutung verleiht«. (Pfister 1985, 23; vgl. auch Broich 1985, 31) Diese letztere Bedeutung ist sicherlich für Quellenforschung interessant, für die Interpretation eines Titels ist aber die erste Form von Intertextualität spannender und ergiebiger. In der Unterscheidung zwischen einem »globalen« und einem »strukturalistischen oder hermeneutischen« Modell der Intertextualität, wie Pfister sie vorstellt, »ist sicher das engere und prägnantere Modell das heuristisch fruchtbarere, weil es sich leichter in operationalisierte Analysekategorien und Analyseverfahren überführen lässt«. (1985, 83) Für das Computerspiel wird Intertextualität dann zu einem fruchtbaren Konzept, wenn man die engere Bindung an die Medialität des Textes trennt und nurmehr das Prinzip inhaltlicher Parallelen zwischen verschiedenen medialen Äußerungen betrachtet.¹⁰ Funktional können intertextuelle Bezüge ganz verschiedene Rollen spielen: »Recognising resemblances of characters, settings and events from other texts, situational and discursive contexts and media makes players feel on quasi-familiar territory and can be exploited to evoke tragic, horror, nostalgic, comic and satirical effects.« (Ensslin 2012, 53)

GTA5 ist in diesem Sinne hochgradig intertextuell, kaum ein Aspekt des Spiels, der keinen Referenzpunkt in einem anderen fiktionalen Universum hätte. Das war schon immer ein Merkmal der GTA-Serie, von der Nacherzählung des Films SCARFACE (De Palma 1983) in GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (Rockstar 2002) bis zur vielfachen Verknüpfung mit verschiedenen Äußerungen der amerikanischen Gangsta-Rap-Subkultur in GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (Rockstar 2004). In den Spielen der Reihe geht es nicht darum, besonders ausgefeilte, innovative Narrative vorzuführen, im Gegenteil – die Mimesis bekannter Stoffe macht gerade den Reiz der Serie aus. Die Handlung ist vorhersehbar und voller Klischees, die Figuren sind stereotype Darstellungen einfacher, oberflächlicher Krimi- und Thriller-Standards. Die Geschichte, die GTA5 erzählt, muss nicht spannend sein – nur spannend genug. Viel wichtiger als ein erzählerisches Überraschungsmoment ist für die Fans der Serie die Möglichkeit, genau an den Filmen, die in der GTA-Serie aufgegriffen

10 Das kann natürlich trotzdem traditionelle Texte einschließen; Bojaryn (2016) beispielsweise findet strukturelle Ähnlichkeiten zwischen einigen modernen Computerspielen und der gothic fiction.

werden, aktiv teilzunehmen durch die Möglichkeiten, die das Medium Computerspiel bietet:

Gerade in Genres, die im Kino nur noch in sehr geringer Anzahl präsent sind bzw. in denen scheinbar schon alle Variationen erzählt wurden, bietet sich, durch die Zugabe von Interaktivität, eine neue, unverbrauchte Komponente, nämlich die Gelegenheit das bislang nur im Kino Gesehene nun selbst manipulieren zu dürfen. (Boldt 2011, 74f)

So begründet sich ohne Schwierigkeiten auch die ungewöhnliche Anlage des Spiels um gleich drei Charaktere, zwischen denen meistens völlig frei hin- und hergewechselt werden kann, obwohl sie sich an völlig unterschiedlichen Orten der großen virtuellen Welt befinden können: Alle Spielenden können sich ihren Favoriten aussuchen und die meiste Spielzeit mit dieser Figur verbringen. Zwar ist während bestimmter Missionen die Charakterwahl vorgegeben, in den offenen Spielmomenten zwischen Missionen kann die virtuelle Welt aber nahezu unbeschränkt erforscht werden. Jede der drei Figuren hat außerdem eine Reihe von ganz eigenen Missionen, die genau auf ihre Persönlichkeit zugeschnitten sind und die anderen Protagonisten nicht involvieren.

Nach der Klassifikation, die Frank D'Angelo erarbeitet, oszillieren die Spielwelt und Charaktere in GTA5 zwischen Parodie und Pastiche. (Vgl. D'Angelo 2009, 38ff) Dabei besteht eine generelle Tendenz, die realistischen, also der realen Welt entnommenen Motive zu parodieren, während die intertextuellen, also anderen Spielen, Filmen oder Büchern entstammenden Elemente eher zum Pastiche collagiert werden. Die Parodie identifiziert D'Angelo durch Verhöhnung, Übertreibung und Kritik an der Vorlage (ebd., 38). Diese Eigenschaften zeigen sich in der Darstellung der bereits oben diskutierten realweltlichen Parallelen wie »Lifeinvader« oder »Digifarm«, in der gesamten virtuellen Medienlandschaft sowie in vielen gesellschaftlichen Darstellungen. Gerade das Mittel der Übertreibung ist ein Stilelement, das Rockstar in der gesamten GTA-Serie effektiv einsetzt. Dabei sind die Übertreibungen teilweise extrem, wie in dem oben zitierten Werbespot, an anderen Stellen äußert sich die Parodie etwas, wenn auch nicht viel, subtiler.

Pastiche nutzt D'Angelo als Bezeichnung für Techniken, bei denen Komponenten aus verschiedenen medialen Quellen entliehen und neu zusammengesetzt werden. (Vgl. D'Angelo 2009, 39ff) Der Begriff trifft besser als die Parodie auf die meisten Abschnitte der Handlung sowie auf die Charaktere in GTA5 zu. Die Figuren sind nicht direkt aus anderen Werken übernommen, sondern verschmelzen typische Eigenschaften bestimmter Vorgängerfiguren und Stereotype. Franklin ist ein afro-amerikanisches Gang-Mitglied aus dem Ghetto, der aus armen Verhältnissen stammt und sich als Kleinkrimineller über Wasser hält. Er verbindet damit Filme wie *BOYZ n THE HOOD* (Singleton 1991) und *MENACE II SOCIETY* (Hughes und Hughes 1993), eine große Menge Musiktex-te der Gangsta-Rap-Szene sowie Elemente

aus dem Rockstar-eigenen Kosmos, nämlich aus *GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS*. Michael verkörpert eher den Typ des Gentleman-Diebs; er hat zwar keinerlei Skrupel, ein Leben zu nehmen, legt es aber auch nicht darauf an. Für ihn zählen einzig das erbeutete Vermögen und der damit eventuell verbundene Ruhm. Er personifiziert damit das Subgenre des *Heist*-Films mit Vertretern wie *THE ITALIAN JOB* (Collinson 1969 und Gray 2003). Trevor ist dagegen nicht nur skrupellos im Hinblick auf menschliche Leben, sondern hat sogar eine perverse Freude am Töten. Er ist in seinen kontrollierten Momenten der unheimliche Psychopath im Team der Kriminellen, in seinen unbeherrschten Momenten ein impulsiver Killer, der sich manchmal, aber nicht immer die Mühe macht, seine Taten zu rechtfertigen. Er verschmilzt Figuren wie den »Punisher« aus den gleichnamigen Marvel-Comics und William Foster aus *FALLING DOWN* (Schumacher 1993) mit dem generellen stereotypen Serienmörder, der als vages und unheimliches Schauerbild vor allem durch die amerikanische Kultur geistert.

Auch die Handlung der Hauptmissionen setzt sich aus Elementen diverser Filme zusammen oder bedient sich aus demselben Topf an Motiven. Kompliziert geplante Banküberfälle, Verschwörungen und Gesetzeshüter, die mehr Gesetze brechen, als sie beschützen, sind alles Elemente, die in den unterschiedlichsten Filmen vielfach verarbeitet wurden. *GTA5* bedient sich bei diesen Filmen, klebt sie geschickt zusammen und übertreibt die Details bis zur Skurrilität, sodass der Ton des Ganzen nie einen zu ernsten Charakter bekommt. So können die Spielenden genussvoll die Klischees klassischer Hollywood-Filme miterleben und selbst in ihnen tätig werden, in einigen Fällen sogar entscheiden, welchen von mehreren Lösungsansätzen sie verfolgen wollen. Selbstreferenziell wird Michael in einer Reihe von Missionen zum Filmproduzenten, sodass die Spirale der Intertextualität in wilder Rotation auch die Klischees der Hollywood-Traumfabrik erfasst.

Andere Spiele nutzen andere Formen von Intertextualität. D'Angelo nennt neben Parodie und Pastiche noch Adaptation, Retro, Aneignung und Simulation. (Vgl. D'Angelo 2009) Bei der Adaptation wird ein bestehendes Werk medial umgewandelt, also von einem Medium in ein anderes übersetzt. Dazu gehören beispielsweise Buchverfilmungen, aber eben auch Computerspiele, die andere Werke interaktivieren; der Begriff der Adaptation umfasst damit die erste der drei Bedeutungen, die Balme für Intertextualität vorschlägt: »the transposition of diegetic content from one medium to another«. (2004, 7)¹¹ Traditionell werden derartige Adaptationen oft skeptisch betrachtet (Hutcheon 2006, 2f) und sind selten erfolgreich. (Vgl. Picard 2008, o.S. sowie Rauscher 2015, 54) Das mag darauf zurückzuführen sein, dass sich rein rezeptive Medien konzeptionell einfach zu stark vom interaktiven Computerspiel unterscheiden, als dass eine direkte Adaptation funktionieren könnte.

11 Für Rajewsky ist die Adaptation eine Form der Intermedialität. (2005, 51ff; vgl. auch Rippl und Etter 2013, 195f)

(Vgl. Carr et al. 2006, 149 sowie Elkington 2009, 219f) Vielleicht hat es aber auch damit zu tun, dass derartige Lizenzspiele für die Entwickler vor allem eine schnelle Möglichkeit darstellen, etwas Geld zu verdienen, und deshalb nur wenig Mühe in die Entwicklung gesteckt wird. (Elkington 2009, 213f) Was auch immer der Grund sein mag, in den meisten Fällen sehen sich Übersetzungen vom Film ins Computerspiel mit massiver Kritik und wenig Lob konfrontiert,¹² wie auch Beil und Schmidt feststellen:

Video game adaptations of (blockbuster) movies especially enjoy a rather dubious reputation because they are often quickly-produced tie-in games. The developers are under pressure to finish the game in time for the film's release, and therefore these games are usually not very faithful adaptations, but rather mediocre genre clones which only use the movie plot (or certain story fragments, characters and locations) as a narrative background. In this way, the convergence between video game and film cultures presents itself more as a close connection between game and film *industries*, a franchise strategy in multi-media value-added chains.

(Beil und Schmidt 2015, 77)

Etwas besser schneiden Computerspiele ab, die zwar mit einem Film in Verbindung stehen, diesen aber nicht unmittelbar nacherzählen. Das Spiel *ENTER THE MATRIX* (Shiny 2003) findet im fiktionalen Kosmos von *MATRIX* (Wachowski und Wachowski 1999) statt, folgt aber einer Handlung, die parallel zu den Geschehnissen der Filme abläuft. Durch diese teilweise aufgelöste Mimesis, die entsprechend nur noch die Regeln der Welt und die Rahmenhandlung umfasst, nicht aber konkrete Figuren oder Ereignisse des Films, können die Entwickler freier walten und Erzählung sowie Spielgeschehen ganz für das Medium Computerspiel optimieren.¹³

Eine besondere Form der Adaptation hat in den letzten Jahren immer mehr an Bedeutung gewonnen und kann sehr oft auch Kritiker und Spielende überzeugen: das Remake. Besonders Capcom hat mit *RESIDENT EVIL* (2002, basierend auf dem Original von 1996)¹⁴, *RESIDENT EVIL 2* (2019, basierend auf dem Original von 1998) und *RESIDENT EVIL 3* (2020, basierend auf *RESIDENT EVIL 3: NEMESIS* von

12 Gleiches gilt übrigens auch umgekehrt, wie Verfilmungen von *STREET FIGHTER* (de Souza 1994), *HITMAN* (Gens 2007), *FAR CRY* (Boll 2008) oder *ASSASSIN'S CREED* (Kurzel 2016) zeigen. Pearce führt das Scheitern von Computerspiel-Verfilmungen darauf zurück, dass die Figuren im Spiel nicht die für einen Film nötige Tiefe besäßen, weil sie nur als Vehikel für die Spielenden dienten. (2006, 152f)

13 *ENTER THE MATRIX* gilt streng genommen nicht als Adaptation, sondern als transmediale Erzählung, weil nicht ein konkreter Handlungsstrang aus einem anderen Medium übernommen wurde, sondern die Handlung des Spiels lediglich in derselben fiktionalen Welt stattfindet. Vgl. die entsprechende Diskussion an späterer Stelle.

14 Die *HD*-Version von 2015 ist lediglich technisch überarbeitet und wird daher nicht als erneutes Remake gewertet.

1999) viel positive Resonanz aus der Fachpresse ernten können.¹⁵ Der entscheidende Unterschied zum ebenfalls beliebten Format des »Reboots«, bei dem eine Spiele- oder Filmserie komplett neu aufgebaut wird, ohne die bisher bereits erschienenen Titel zu berücksichtigen, übernimmt ein Remake inhaltlich den größten Teil der Elemente des Originals, wenngleich spielerisch und auch erzählerisch oft Anpassungen vorgenommen werden, um das Remake technisch an die in der Zwischenzeit geänderten Gewohnheiten anzugleichen und um den Spielenden trotz aller Vertrautheit des Originals ein gewisses Maß an Frischheit der Erfahrung zu ermöglichen. Ein Reboot übernimmt lediglich Eckpunkte der Vorlage; der Sinn ist meistens auch genau die Loslösung von etablierten Geschehnissen in der fiktionalen Welt.¹⁶ Das Remake bleibt bei der ursprünglichen Geschichte und passt sich gewissermaßen weiterhin in die Kontinuität aller erschienenen Spiele der Serie ein, es erzählt lediglich diesen speziellen Teil der Geschichte neu.

Die Aneignung (»appropriation«) ist nach D'Angelo im Grunde ein Plagiat: »To many critics, the biggest difference between adaptation and appropriation is that the adaptor acknowledges a prior text whereas the appropriator does not, often taking a prior text without permission.« (2009, 36) Damit ist sie für den wissenschaftlichen Diskurs, abgesehen von sehr spezifischen Fragestellungen, weitgehend irrelevant. Auch der Begriff der Simulation im intertextuellen Sinne als »Kopie von etwas, das nicht existiert« (D'Angelo 2009, 41)¹⁷ ist für die Auseinandersetzung mit dem Computerspiel wenig hilfreich, weil gewissermaßen der gesamte Inhalt eine Simulation darstellt und der Begriff damit keine Trennschärfe besitzt.

Die letzte Form der Intertextualität in D'Angelos Liste hat dagegen eine große Bedeutung für das Computerspiel: Retro. »Retro is related to *nostalgia*, an idealized longing for the past.« (D'Angelo 2009, 35) Der Retro-Gaming-Trend hat seine stärksten Unterstützer im sogenannten Indie-Bereich, also unter den Entwicklern, die unabhängig von den großen Spiele-Publishern über die leichter zugänglichen Wege der digitalen Distribution ihre Titel auf den Markt bringen. Retro im Computerspiel meint dabei vor allem die Präsentation in Form von einfacher 2D-Grafik und dazu passenden simplen Computersounds in »Chiptune«-Ästhetik. »Today, consumers have access to a wide range of original videogames that build upon nostalgia for past videogame series, styles, forms, and mechanics.« (Sloan

15 Vgl. Bathge 2015, Herold und Michel 2019, Krosta 2019, Michel 2019, Dörre 2019, Dörre 2020, Krosta 2020, Michel 2020.

16 Vgl. hier beispielsweise TOMB RAIDER (Core Design 1996 und Crystal Dynamics 2013), bei dem Protagonistin Lara Croft sowie das Spielprinzip von Erkunden, Klettern und Kämpfen strukturell ähnlich und nur an neuere Spielgewohnheiten angeglichen sind, während sowohl ästhetisch wie auch erzählerisch kaum noch Gemeinsamkeiten zwischen den Spielen festgestellt werden können. Schauplätze und Figuren (abgesehen von Avatar Lara Croft) sind völlig anders angelegt.

17 D'Angelo zitiert Allen (2007), der wiederum auf Baudrillard (1994) rekurriert.

2015, 526) Das bereits genannte *UNDERTALE* nutzt diese Darstellungsformen und umgeht damit die aufwendige Produktion komplexer dreidimensionaler Umgebungen, menschlicher Animationen oder umfangreicher Physikberechnungen. Die Retro-Ästhetik ist aber nicht einfach ein reiner Kompromiss, sondern erlaubt eben auch eine besondere Ästhetik, die durch Rekurs auf nostalgische Verbindungen mit früheren Computerspielen eine Erwartungshaltung in den Spielenden auslösen kann, die dann oft durch die Handlung durchbrochen wird. Die stark stilisierte Darstellung trennt sich vom Realismus fast vollständig und unterstreicht gewissermaßen die Medialität des Computerspiels, um diesen Punkt dann explizit im Rahmen der Handlung aufzugreifen: Der Charakter Sans in *UNDERTALE* ist sich offenbar seiner Existenz innerhalb eines Spiels bewusst; zugleich durchbricht das Spiel die üblichen Grenzen von ästhetisch vergleichbaren Titeln durch die Konfrontation der Spielenden mit ihren Handlungen über die Grenzen eines Speicherstands hinaus. Ein ähnliches Spiel mit der eigenen Medialität treibt *PONY ISLAND* (Daniel Mullins 2016) durch einen irrwitzigen Plot um einen vom Teufel besessenen Computerspielautomaten und den darin wie im Fegefeuer gefangenen Protagonisten, der kommunikativ mit den Spielenden identisch ist. In mehreren aufeinanderfolgenden Runden von Geschicklichkeits- und Puzzle-Sequenzen müssen sich die Spielenden intradiegetisch in den Code der Maschine hacken, um sich daraus befreien zu können. Das Retro-Design ist in *PONY ISLAND* nicht nur eine ästhetische Entscheidung, sondern diegetisch gerechtfertigt durch die Situierung der Handlung innerhalb eines alten Computerspiels. Der Titel *3D DOT GAME HEROES* (Silicon Studios/From Software 2009) dagegen spielt rein ästhetisch mit den visuellen Merkmalen von Retro-Titeln, indem auf der Basis einer groben 2D-Visualisierung eine dreidimensionale Welt erschaffen wird, die aus den quadratischen Bildpunkten schlicht Würfel generiert und damit eine eigenwillige Mischung aus Retro und Moderne schafft.

Retro bewegt sich oft schon an der Grenze zu einem anderen Phänomen, das von der Intertextualität zu unterscheiden ist. Wenn typische Stilelemente, vor allem aber technische Notwendigkeiten von einem anderen Medium ins Computerspiel übernommen werden, spricht man von Intermedialität. Eine allgemeine Definition des Begriffs, wie sie Rippl vorschlägt, erscheint grundsätzlich zu weit: »a huge range of cultural phenomena which involve more than one medium.« (2015, 1) Eindrücklich ist die Bestimmung von Rajewsky, die Intermedialität in drei Subkategorien einteilt: die erste, die dem entspricht, was hier als Adaptation und damit als Form der Intertextualität vorgestellt wurde; die zweite, die jede Form von multimodalen Vermittlungsmethoden als intermedial versteht; und schließlich die dritte, die dem entspricht, was hier als Intermedialität verstanden werden soll:

3. Intermediality in the narrow sense of **intermedial references**, for example references in a literary text to a film through, for instance, the evocation or imitation

of certain filmic techniques such as zoom shots, fades, dissolves, and montage editing. Other examples include the so-called musicalization of literature, transposition d'art, ekphrasis, references in film to painting, or in painting to photography, and so forth. Intermedial references are thus to be understood as meaning-constitutional strategies that contribute to the media product's overall signification: the media product uses its own media-specific means, either to refer to a specific, individual work produced in another medium (i.e., what in the German tradition is called Einzelreferenz, »individual reference«), or to refer to a specific medial subsystem (such as a certain film genre) or to another medium qua system (Systemreferenz, »system reference«). The given product thus constitutes itself partly or wholly in relation to the work, system, or subsystem to which it refers. In this third category, as already in the case of media combination, intermediality designates a communicative-semiotic concept, but here it is by definition just one medium—the referencing medium (as opposed to the medium referred to)—that is materially present. Rather than combining different medial forms of articulation, the given media-product thematizes, evokes, or imitates elements or structures of another, conventionally distinct medium through the use of its own media-specific means.

(Rajewsky 2005, 52f)

Es geht also um Phänomene der medialen Struktur, um »formal elements which seem to belong to a film, a book, a videogame, and so on.« (Schmidt 2017, 180) Dieser Begriff der Intermedialität entspricht der »transformationellen Intermedialität« bei Schröter (2011). »Von einer Übersetzung der Konstruktionsprinzipien, stilistischen Verfahren und ästhetischen Konventionen ist die Rede, wenn das eine Medium die Gestaltungs-/Darstellungsprinzipien des anderen Mediums wiederaufnimmt oder imitiert.« (Kattenbelt 2008, 128)¹⁸ Angepasst für die Verwendung bei der Analyse von Computerspielen und abgegrenzt vom Begriff der Intertextualität ist Intermedialität dann also die Integration von technischen und ästhetischen

18 Kattenbelt definiert in dieser Form den Begriff der »Transmedialität«, von der er die Intermedialität als Wechselwirkung verschiedener Medien unterscheidet. Henry Jenkins dagegen versteht unter Transmedialität die Realisierung eines fiktionalen Kosmos über mehrere komplementäre mediale Äußerungen hinweg: »integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience.« (2007) Darin stimmt Jenkins grundlegend mit vielen anderen Theoretikern überein (z.B. Jenkins und Proctor 2007, Mack 2016, Friedmann 2017, Tosca 2017; anders dagegen Dovey und Kennedy, die das Phänomen als »Intermediality« bezeichnen: 2006, 147) In der vorliegenden Arbeit wird Kattenbelts Verständnis von Transmedialität daher als Intermedialität bezeichnet. Transmedialität meint hier demnach die Auswertung eines inhaltlichen Kosmos aus Handlungsverläufen und Figuren über eine Reihe verschiedener Medien hinweg. (Vgl. Jenkins und Proctor 2007 sowie Freyermuth 2017) Zur Verwirrung der Begriffe vgl. auch Schmidt 2017, 178f und Friedmann 2017, 15.

Merkmale eines Mediums in der Darstellung eines anderen Mediums. Im Computerspiel tritt diese Form der Mimesis wiederum besonders im Hinblick auf den Film auf: Kamerafahrten, Schärfeverläufe und Linseneffekte bestimmen besonders in »cineastisch« orientierten Computerspielen weitgehend das Bild. Dabei geht es nicht nur um typische Stilelemente wie Schnitte und opulente Kamerafahrten in Videosequenzen, sondern vor allem auch um Effekte, die durch technische Fehler entstehen. So finden sich in der optischen Darstellung in Computerspielen sehr oft Linsenreflexionen, also die eigentlich ungewollten Spiegelungen einer Lichtquelle innerhalb eines Objektivs, verursacht durch die Kombination mehrerer Linsen – Tabatabaei spricht in diesem Zusammenhang von »cinematic realism« und »lens culture« (2018, 2). Eine virtuelle Kamera hat natürlich keine Linsen und erzeugt daher auch keine Linsenreflexionen, es sei denn, sie werden speziell einprogrammiert. Die Ästhetisierung derartiger technischer Unzulänglichkeiten eines Mediums kann technische Gründe haben. So erklären Chalmers und Ferko:

In the natural world, luminances can range from 10^{-3} cd/m² for a moonlit night to 10^5 cd/m² in the sunshine. A good quality LCD or CRT computer monitor is only capable of displaying a maximum luminance of about 200 to 300 cd/m². Even new high dynamic range displays are only able to achieve around 3,000 cd/m².
(Chalmers und Ferko 2008, 20)

Das bedeutet, dass die Darstellung von Helligkeit und Kontrast auf einem Bildschirm nicht annähernd die Werte erreichen kann, die in der Natur möglich sind und vom Menschen verarbeitet werden können. Die Spielenden kennen diese Beschränkungen aber bereits, vielleicht nicht namentlich, aber doch zumindest in ihrer Eindrücklichkeit durch das Fernsehen. Und sie kennen den Effekt, dass eine helle Sonne mit vielen Linsenreflexionen eine besonders intensive Sonnenstrahlung anzeigt. Auch wenn die virtuelle Kamera also keine Linsen hat, ergibt es trotzdem Sinn, diesen ursprünglich ungewollten technischen Effekt einzusetzen, um Informationen über die sensorischen Grenzen des Mediums hinaus zu vermitteln. Frohne vermutet hinter dem Einsatz dieser Artefakte dagegen eher eine »Authentisierungsstrategie«, eine »rhetorische Geste der Wirklichkeitsbezeugung« (2002, 82), also paradoxerweise eine mediale Transparenz durch Opazität – das Medium Computerspiel versteckt sich in den medialen Artefakten anderer Technologien.

Wenn Intertextualität das Aufgreifen von bereits bekannten Motiven, Handlungsfolgen und Charakteren ist, dann beschreibt Intermedialität im Computerspiel eine Art funktionalen Skeuomorphismus, eine Nachahmung vertrauter Formen der Kommunikation von Inhalten. In GTA5 verstärken die intermedialen Anleihen beim Film den insgesamt cineastischen Charakter des Spiels weiterhin; sie versetzen die Spielenden nicht in eine virtuelle Naturwelt, sondern in eine Welt, die selbst innerhalb der Virtualität ein Schein ist, eine konsequente Ästhetisierung mit parodistischer Schlagseite. Andere Spiele nutzen Darstellungsformen aus anderen

Medien. So bedienen sich beispielsweise MAX PAYNE (Remedy 2001) und INFAMOUS (Sucker Punch 2009) einer stark stilisierten Graphic-Novel-Ästhetik in den Zwischensequenzen, die von einer Darstellung der Bilder in Paneelen und mit Sprechblasen (MAX PAYNE) bis zur animierten Überlagerung mehrerer statischer Bildebenen (INFAMOUS) reicht und den Spielen damit eine ganz eigene Atmosphäre verleiht. Während bei MAX PAYNE dunkle, entsättigte Farben einen Neo-Noir-Ton vermitteln, dominieren bei INFAMOUS leuchtende Farben für ein Superhelden-Comic-Flair. Nochmal anders zeigen sich Skeuomorphismen in Sportspielen, wo die Darstellung weitgehend an den etablierten Konventionen von Fernsehübertragungen orientiert ist. In Fußballspielen wie FIFA (Electronic Arts seit 1993) oder PRO EVOLUTION SOCCER (Konami ab 2001) beispielsweise dominiert die Übersichtskamera, die einen großen Teil des Spielfelds zeigt, während in besonderen Situationen andere, durchweg »televisionär« geprägte Kameraeinstellungen genutzt werden. Das Ziel ist hier ähnlich wie bei GTA5: Die Spielenden sollen sich ganz ins Geschehen versenken können, und dieses Geschehen ist ihnen zumeist vor allem aus der Perspektive als Zuschauer bei der Fernsehübertragung vertraut. Die Spiele machen sich die Vertrautheit dieser medialen Vermittlungsstrukturen zunutze, um den Spielenden einen mühelosen Einstieg in das Spielgeschehen zu ermöglichen und das Gefühl zu vermitteln, tatsächlich an einem Spiel der eigenen Lieblingsmannschaft aktiv mitwirken zu können.

Das Computerspiel lässt sich in mimetische Verbindung bringen mit der Realität einerseits und anderen Medien andererseits. Innerhalb der Virtualität des Computerspiels haben beide Quelldomänen dieselbe Wertigkeit, denn »the still widely accepted theoretical distinction between mimesis as imitation or representation of reality and mimesis as imitation of other literary works has outgrown its operative value.« (Spariosu 1984, XXII) Die Grenze zwischen realistischer oder authentischer Mimesis einerseits und intertextueller Mimesis andererseits zeigt sich spätestens dann verwischt, wenn die Sonderstellung der Faktizität berücksichtigt wird: realistisch, authentisch und naturalistisch kann sein, was die Spielenden dafür halten, unabhängig davon, ob die empfundene Parallelität der Wahrheit entspricht oder eben nur in der subjektiven Realität der Spielenden begründet ist. »The mimetic effects of the artwork are produced by a proper ›match‹ between the work and the expectations of its audience. Fidelity to convention, not fidelity to nature, is the source of mimesis.« (Potolsky 2006, 4) Für die Analyse kann die Identifikation der Quelle natürlich dennoch von großer Bedeutung sein, weshalb eine Systematisierung der Verbindungen, die das Computerspiel außerhalb seiner eigenen Geschlossenheit unterhält, hilfreich erscheint.

Die mimetische Relation zum *meatspace* läuft unter dem Dachkonzept der Glaubwürdigkeit, die eine Reihe von Aspekten vereint. Die spielerische Glaubwürdigkeit beschreibt als Realismus die Eigenschaften von Spielwelt und Spielfiguren, die ihr interaktives Potential dem der realweltlichen Erfahrung angleichen. Die er-

zählerische Glaubwürdigkeit meint mit Authentizität die Entsprechung narrativer Elemente mit tatsächlichen Entitäten des *meatspace*. Die ästhetische Glaubwürdigkeit findet im Naturalismus ihren Niederschlag, also in der Nähe der vom Medium vermittelten sinnlichen Empfindungen zu ihren realweltlichen Entsprechungen. Die innere Geschlossenheit einer Spielwelt drückt sich als Plausibilität aus, im konsequenten Befolgen der selbstgeschriebenen Regeln. Die Plausibilität ist der Zustand der Wahrheit, der das virtuelle System vom fantastischen System unterscheidet. (Vgl. Cherniavsky 1994, 84)

Mit anderen Medien verbindet das Computerspiel eine Mimesis zweiter Ordnung, die Nachahmung einer Nachahmung – eine Remediatisierung. (Vgl. Bolter und Grusin 2000, 45 sowie Boldt 2011, 10) Newman bezeichnet diese Verbindungen als »Dialog« (2017, 154), während Rapp durch einen sehr weiten Medienbegriff Mimesis generell als eine Art der Remediatisierung versteht: »Mimesis is the transference of certain materials into *another medium*, subjecting them to the channels and codes of that medium.« (1984, 143) Drei Formen einer solchen medialen Verknüpfung wurden identifiziert: Intertextualität in einem relativ weiten, nicht auf physische Texte beschränkten Verständnis als Remediatisierung konkreter Strukturen; Transmedialität als Remediatisierung genereller Konzepte; und Intermedialität als Remediatisierung medialer Merkmale. In dieser Reihung fehlt allerdings noch ein Konzept: Nachdem sich Intertextualität und Transmedialität auf die Inhalte, also auf die erzählerische Ebene beziehen und Intermedialität die ästhetische Komponente umfasst, fehlt es an einem Begriff für die Übertragung spielerischer Aspekte; eine Interludizität. Die Übernahme spielerischer Strukturen, von Regeln und Abläufen von Spielen, wie sie teilweise in den Betrachtungen zu Spielgenres bereits Niederschlag gefunden hat, ist bislang noch nicht in den Fokus der Forschung gerückt. Dabei haben gerade in jüngerer Zeit immer wieder einzelne Spiele durch besondere strukturelle Merkmale ganze Genres geprägt, die einfach nach dem ursprünglichen Spiel oder einem für diese Strukturen besonders bekannten Entwickler benannt sind. Ein prominentes Beispiel ist die »Ubisoft-Formel«: Computerspiele mit einer offenen Spielwelt, in der neben der Haupthandlung eine ganze Reihe von Nebenaktivitäten und Sammelobjekten um die Aufmerksamkeit der Spielenden buhlen. Ein typischer Spielablauf gibt einen Teil der Spielwelt frei, in dem Haupt- und Nebenmissionen absolviert werden können. Mit entsprechendem Fortschritt in der Haupthandlung wird ein zusätzlicher Teil der Karte freigeschaltet, wo wieder neue Nebenaktivitäten bereitstehen. Diese Missionen und Aktivitäten gleichen sich oft stark, sogar über Titel und Serien hinweg – so fallen beispielsweise zwischen den Teilen der ASSASSIN'S-CREED-Reihe und denen der FAR CRY-Serie strukturelle Ähnlichkeiten auf, wie das Erklettern von architektonischen Strukturen zur Aufdeckung von Arealen auf der Karte in ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS (Ubisoft 2011) und FAR CRY 3 (Ubisoft 2012).

Noch stärker durchgesetzt hat sich in den 2010er Jahren das neue Genre der »Souls-like« Spiele. Dieses Genre zeichnet sich durch besonders tückische, schwer zu bezwingende Gegner und eine starke Betonung der Dynamik aus Tod und Neuvorversuch aus. Mögliche Elemente eines Souls-like-Spiels sind weiterhin ein Zusammenhang zwischen Speicherpunkten und der Wiederkehr bereits besiegtter Gegner, die Notwendigkeit, errungene Schätze nach dem virtuellen Ableben an der Stelle des *game over* wieder aufzusammeln und die Herausforderung der Spielenden durch die Notwendigkeit des Erlernens sich im Kampfverlauf ändernder Angriffsschemata größerer Gegner. Diese Elemente prägten *DEMON'S SOULS* (From Software 2009) und die inzwischen drei Teile der *DARK-SOULS*-Serie (From Software 2011, 2014 und 2016) sowie verschiedene Remakes. Inspiriert vom immensen Erfolg dieser Titel wurden ihre spielerischen Besonderheiten von From Software selbst sowie von der Konkurrenz aufgegriffen und in anderen Spielen verarbeitet: *BLOODBORNE* (From Software 2015), *THE SURGE* (Deck13 2017), *NIOH* (Team Ninja 2017), *SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE* (From Software 2019). Selbst bereits etablierte Spieleserien ließen sich von der Renaissance fordernder Zweikämpfe inspirieren, beispielsweise neuere Teile der *ASSASSIN'S-CREED*-Reihe und *THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD* (Nintendo 2017).¹⁹ Diese Form der Interludizität ist sicherlich zumeist ökonomisch motiviert – ein erfolgreiches Spielkonzept wird übernommen, um dieselbe Zielgruppe anzusprechen. Dennoch muss in der Analyse für den jeweiligen Einzelfall entschieden werden, ob die interludischen Bezugnahmen nicht doch eine Bedeutungserweiterung mit sich bringen. In *SAINTS ROW IV* (Deep Silver Volition 2013) beispielsweise werden Abschnitte des Spiels in Form alter Text-Adventures umgesetzt, was sich perfekt in den absurden, Matrix-inspirierten Plot einfügt.

Kommt man schließlich noch einmal auf die Kategorisierung verschiedener Arten von Realismus zurück, wie sie Ribbens et al. (2016, 310) aufgestellt haben, ist noch eine Dimension bislang unbeachtet geblieben. *Simulational realism* und *freedom of choice* finden sich im Realismus verwirklicht; *social realism* und *authenticity* sind im Konzept der Authentizität zusammengefasst; *(character) involvement* kann entweder dem Realismus oder der Authentizität zugehören, weil der Avatar auch zwischen beiden Sphären steht. Offen ist damit noch die *perceptual pervasiveness*. Der Impuls, diesen Faktor dem Naturalismus zuzuschreiben, ist nachvollziehbar; allerdings deutet die sinnliche Durchdringung auf einen Themenkomplex hin, der so einfach nicht zu fassen ist und im folgenden Kapitel detailliert diskutiert wird.

19 Zur Bedeutung des Schwierigkeitsgrads für Computerspiele vgl. Juul 2009, 245.

