UNTERHALTUNG

Mut zur Unmoral

Das spektakuläre Computerspiel „Grand Theft Auto V“ verführt den Spieler zu asozialem Verhalten – und erzeugt damit Sehnsucht nach Sinn und Anstand.

Von Philipp Oehmke

Die Filme, die im Kino laufen, erzählen doch immer wieder nur die gleichen Lügen. Das Gute schlägt das Böse. Alles hat seinen Grund. Attraktive Menschen sind interessanter als andere.

Michael De Santa sagt diese Sätze irgendwann nach vielen Stunden des Computerspiels „Grand Theft Auto V“. De Santa, Ende vierzig, teurer Anzug, müde Augen, ehemaliger Bankräuber, inzwischen im Zeugenschutzprogramm, ist einer der Protagonisten in diesem Spiel, das eine Welt zeigt, die anders zu sein scheint als die Welt von Hollywood. Es ist ein Kosmos der Antihelden. Das Gute gewinnt hier selten, Gewalt bricht grundlos in das Leben der Menschen ein. Hoffnung, Moral gibt es, doch sie flackern nur noch ganz selten auf, wie ein Geisterschiff.

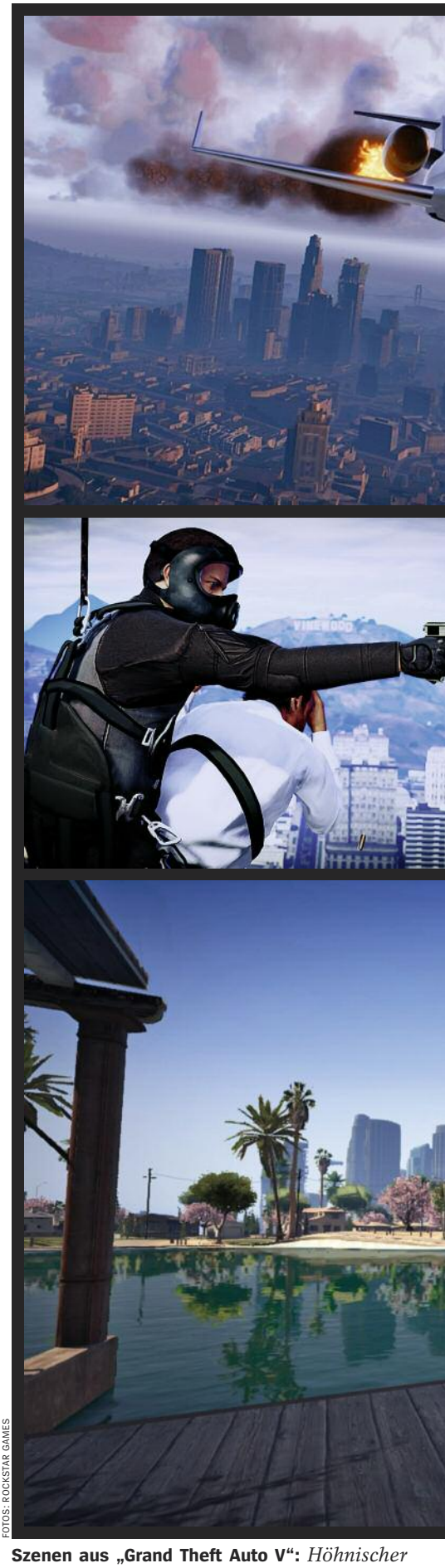
„Grand Theft Auto V“ erzählt die Geschichte von De Santa und zwei weiteren komplex angelegten Figuren, in die man sich als Spieler hineinversetzen kann. Man verbringt viel Zeit mit ihnen, mehr, als man normalerweise mit einem Filmhelden verbringt, mehr also als beispielsweise mit Walter White oder Carry Mathison, den Antihelden aus den Fernsehserien „Breaking Bad“ oder „Homeland“. Das Spiel dauert 45 Stunden – wenn man wirklich gut ist. Eher 60 Stunden oder 100, wenn man sich auf dem Controller der Playstation mit seinen 15 Tasten öfter mal verdrückt und Michael De Santa deswegen neun Anläufe benötigt, um mit einem Auto seiner gestohlenen Motoryacht hinterherzujagen.

Irgendwann, nach einigen Verfolgungsjagden, Explosionen und Erniedrigungen durch Ehefrau, Psychoanalytiker und Kinder, versenkt De Santa sein Geld ausgerechnet in einem Filmprojekt über die Finanzkrise. Was wohl auch eine Art höhnischer Kommentar eines jungen Unterhaltungsmediums zu Hollywood ist, das sich der Filmindustrie inzwischen überlegen fühlt, und zwar moralisch, erzählerisch – und wirtschaftlich sowieso.

„Grand Theft Auto V“ hat im September, als es weltweit in die Läden kam, allein in den ersten drei Tagen eine Milliarde Dollar eingespielt. Das haben Hollywoods größte Blockbuster nicht geschafft, weder „Titanic“ noch „Avatar“.

Die Figuren in „Grand Theft Auto V“ sind ambivalenter und entwicklungsstärker als in Hollywood-Filmen. Michael und seine beiden Kollegen entwickeln sich einerseits durch die vom Spiel vorgegebene Erzählung, andererseits durch das, was der Spieler mit ihnen anstellt. Gleichzeitig wird die Geschichte aus drei Perspektiven erzählt, weil der Spieler zwischen den Protagonisten hin und her wechseln kann. Die Narration ist durch das Spiel nur lose vorgezeichnet, grundsätzlich kann der Spieler mit den drei Figuren tun, was er will, was wiederum die Erzählung und die Figurenentwicklung beeinflusst. Zum Beispiel ist es sinnvoll, mit Michael zwischen den von der Spiel-Erzählung vorgeschlagenen Aktionen ein bisschen zum Sport zu gehen. Das macht Michael widerstandsfähiger, der Besuch beim Psychiater macht ihn ausgeglichener (allerdings ist unklar, ob dieser Dr. Isiah Friedlander nicht doch ein Scharlatan ist; er scheint nie richtig zuzuhören).

Außerdem ist das Spiel auch moralisch komplexer. Zwar dürfte „Grand Theft Auto V“ im weitesten Sinne auch ein Ballerspiel sein, das seinen Spielern tatsächlich viel zumutet: ein Leben am Zivilisationsendpunkt, eingetaucht in kalifornisches Licht. Man wird geradezu ermutigt, sich unmoralisch zu verhalten. Zum Beispiel überfährt man anfangs, eher aus Unvermögen, ziemlich viele Fußgänger und Fahrradfahrer, ohne dass man je mit Konsequenzen konfrontiert wäre, die sich nicht doch noch durch rücksichtsloseres Verhalten aus der Welt schaffen ließen. Das Spiel erzieht seinen Spieler dazu, andere Verkehrsteilnehmer über den Haufen zu fahren, um schneller voranzukommen. Das allerdings kann in den mieseren Gegenden dazu führen, dass der Gerammte die Verfolgung aufnimmt und einem an der nächsten roten Ampel in den Kopf schießt, falls man so blöd war, dort anzuhalten.



FOTOS: ROCKSTAR GAMES

Szenen aus „Grand Theft Auto V“: *Höhnischer*

Kommentar eines Mediums, das sich Hollywood überlegen fühlt

Mit den Stunden jedoch, die vergehen, spürt der Spieler nicht nur in den Äußerungen der Figuren, deren Geschicke man lenkt, eine Sehnsucht nach Sinn und Anstand, sondern auch in sich selbst. Der Zustand, das sagt dieses Spiel, an kaum eine ethische Grenze gebunden zu sein, führt in die Leere, in die Sinnlosigkeit, in die Depression.

Auf den ersten Blick erscheint die Welt von „Grand Theft Auto V“ ziemlich vertraut. Das Spiel bildet die westlich-spätkapitalistische Zivilisation ab, und zwar in ihrer Reinform, einem stilisierten und popkulturell verdichteten Los Angeles. Hier heißt es Los Santos – aus der Stadt der Engel wurde die Stadt der Heiligen.

Michael De Santa lebt hier in einem Haus mit Pool in den Hügeln, die denen von Hollywood ziemlich exakt gleichen. Seine Frau Amanda schläft mit dem Tennislehrer. Seine Tochter filmt sich auf ihrem Handy in anzüglichen Posen und will in der Castingshow „Shame or Fame“ berühmt werden. Der Sohn kifft, sieht fern und masturbiert. Michael De Santas Existenz hat jeden Sinn verloren. Es ist nicht leicht, sich mit der Figur Michael De Santa zu identifizieren.

Trevor Philips ist der zweite Protagonist und spielbare Charakter, ein Psychopath. Er lebt in einem Wohnwagen nahe der Wüste vor der Stadt, wo er mit anderen Psychopathen Crystal Meth kocht und Waffen verschiebt. Trevor flippt ständig aus. Allerdings scheint er innerlich nicht so tot zu sein wie Michael.

Die einzige Figur, die offenbar noch Hoffnungen für ihr Leben hegt, ist der dritte Protagonist, Franklin Clinton, ein junger Schwarzer, der es aus dem Ghetto herausschaffen will. Mit seinem Freund Lamar verstrickt er sich in lange brillante Dialoge, in denen er versucht, das moralische Für und Wider seiner Existenz zu erörtern, und von dem Wunsch spricht, „legit business“ zu betreiben, legale Geschäfte. Doch noch ist er ein sogenannter Repo Man, der für einen armenischen Händler Autos zurückholt, sobald die Kunden die Wucherzinsen nicht mehr bezahlen können. Sie nähmen den Menschen doch nur weg, was ohnehin nicht ihnen gehöre, erklärt Lamar. Franklin ist nicht überzeugt: „To fuck things up. That’s the story of your life.“

An kaum eine ethische Grenze gebunden zu sein führt in Sinnlosigkeit und Depression.

Zwei Brüder aus London, Dan und Sam Houser, haben sich dieses Spiel mitausgedacht, sie sind auch Mitbegründer der Firma Rockstar Games, die das Spiel entwickelt hat. Das erste „Grand Theft Auto“ kam 1997 auf den Markt, das aktuelle ist das elfte der Serie, die Folgen spielen in Abbildern amerikanischer Städte: Miami, New York, jetzt Los Angeles.

„L. A. ist die Verkörperung der amerikanischen Sehnsüchte des 21. Jahrhunderts“, hat Dan Houser in einem seiner raren Interviews dem „Guardian“ gesagt (angeblich machen es die Brüder zur Bedingung für ein Interview, dass der Journalist vorher 45 Stunden gespielt hat). „Die Häuser, die Gärten, die Bräunungsgrade, alles leicht gefakt. L. A. ist das Ende der westlichen Welt. Wenn die Sonne hier untergeht, dann ist Morgen. Die Industrie besteht aus dem Filmbusiness und, ähnlich verlogen, dem Immobiliengeschäft. Hier sind Menschen, die versuchen, ihrer Vergangenheit zu entkommen und sich neu zu erfinden. Hier ist der Endpunkt des amerikanischen Traums.“

Die Brüder Houser haben für ihr Spiel ein digitales Los Angeles nachbilden lassen, insgesamt 125 Quadratkilometer, in dem sich der Spieler als Michael, Trevor oder Franklin frei bewegen kann: ein sogenanntes Open-World-Game.

Sehen wir uns also um. Es gibt gute, teure Gegenden mit schönen Häusern wie in den Hollywood Hills und Ghettos wie in South-Central, es gibt den Pazifik, den Strand mit seinem Fahrradstreifen, einen Pacific Coast Highway, einen Hollywood Boulevard, ein Hotel Chateau Marmont, überhaupt die Celebrity-Kul-

ROCKSTAR GAMES

Spielfiguren aus „Grand Theft Auto V“: *Die Abtrünnigen, Verlorengegangenen, Verrücktgewordenen*

tur. Zum Einkaufen geht es in den Bio-Supermarkt, zum Autohändler oder ins Waffengeschäft, es gibt Alkohol und Drogen zu kaufen und Stripbars, in denen Lapdances angeboten werden. Man kann natürlich Autos stehlen, denn das ist die DNA dieses Spiels (Grand Theft Auto bedeutet im amerikanischen Polizeijargon Kfz-Diebstahl). Man kann surfen oder mit dem Mountainbike durch die Hügel fahren, Yoga üben, Boot fahren, Helikopter fliegen. Es gibt ein Internet, das sich über das Smartphone der Figuren ansteuern lässt, es gibt Facebook (LifeInvader), Twitter (Bleeter) und natürlich einen um sich greifenden Apple-Konzern (Fruit), der später in der Handlung noch eine Rolle spielt. In Aktien und Immobilien lässt sich investieren, aber da gilt es vorsichtig zu sein: Die Katastrophen im Spiel, für die man ja oft mitverantwortlich ist, beeinflussen die Wertentwicklung. Das bedeutet: Eine Riesenschießerei in einer Gegend, in der man gerade ein Haus gekauft hat, ist keine gute Idee.

Bei den Radiosendern, die man beim Autofahren hört, legen der echte Bootsy Collins und der echte Lee „Scratch" Perry auf, in den Talk-Sendungen geht es um künstliche Befruchtung, die Werbespots preisen Fettabsaugtechniken. Es gibt Kinos, in denen tatsächlich Filme zu sehen sind, meist Parodien auf existierende Genres. Aber auch der Finanzkrisenfilm „Meltdown", in den Michael De Santa investiert, ist später zu sehen und tatsächlich erschütternd schlecht.

Man kann durch dieses Spiel den Menschen dieser Stadt bei ihrem Leben zusehen, von ihren Ängsten erfahren, zuhören, worüber sie sprechen, den Überlebenskampf in den Ghettos erleben oder in den Hügeln der Reichen zusammen mit einem Haufen Paparazzi den Wohlhabenden beim Yoga oder beim Vögeln mit dem Gärtner zusehen, bis man verscheucht wird.

„Grand Theft Auto V" verknüpft das alles, das Töten, das Rasen und das Versumpfen, zu einem großen gesellschaftspolitischen Kommentar. Die Ängste und Widersprüche, die dieses moderne Leben produziert, werden hier auf eine ziemlich zynische Art und Weise repräsentiert, und das ganze soziologische Spektrum von Los Angeles wird miteinbezogen: IT-Nerds, Hybridauto fahrende Bio-Bürger, yogabesessene Superreiche, manipulative Medien, allmächtige Nachrichtendienste und die vielen Abtrünnigen, Verlorengegangenen und Verrücktgewordenen in den Wohnwagenparks vor der Stadt.

An manchen Stellen überschreitet das Spiel bewusst die Grenze zur stumpfen Parodie. Aber es verliert nie den Kontakt zu einer Welt, deren Absurditäten wir sofort wiedererkennen. Wann hat es das überhaupt schon einmal gegeben, dass ein Massenmedium derart Stellung bezieht gegen die Massenkultur? Und damit gegen seine eigenen Konsumenten? „Grand Theft Auto V" ist misanthropisch, kulturpessimistisch, aber nie nihilistisch.

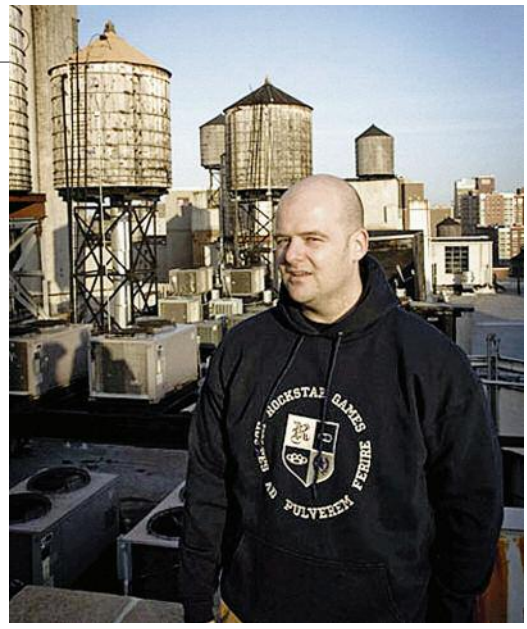
Das Spiel zeige, so hat es Dan Houser vergangenes Jahr in einem Gespräch mit SPIEGEL ONLINE formuliert, „die permanente Schlacht zwischen dem amerikanischen Traum: Sie können ein hübsches Haus mit einem Jägerzaun und eine wolkenlose Zukunft haben. Und dem amerikanischen Alptraum: Jemand kommt, um Sie umzubringen, besorgen Sie sich eine Waffe".

Den Niedergang des amerikanischen Glücksversprechens gab es schon in der Fernsehserie „Breaking Bad" über einen Crystal-Meth kochenden Lehrer oder in der Polizei-Serie „The Wire" über die Drogenszene in Baltimore zu besichtigen. Der Zuschauer begreift in diesen Serien eine Menge, mit „Grand Theft Auto V" aber lernt der Spieler, dass es etwas anderes ist, menschliche Abgründe nur zu konsumieren – oder sie mit den Augen der Protagonisten selbst zu durchleben.

Seit der Erfindung von Pac-Man 1980 sind die in Computerspielen beschriebenen Konflikte immer wirklichkeitsgetreuer geworden. In dem Egoshooter „Call of Duty: Modern Warfare 2" zog man in die jüngeren militärischen Konflikte; in „Cart Life" schlüpft der Spieler in die Leben dreier Niedriglöhner auf dem amerikanischen Arbeitsmarkt, es geht um die Entscheidungen, Entbehrungen und Erniedrigungen, die ein Leben am Existenzminimum so bereithält.

„Grand Theft Auto V" tut so, als spielte es in der Mitte der Gesellschaft, in einem funkelnden Los Angeles. In Wirklichkeit beleuchtet es nur ihre Ränder: das Leben in den verfallenden, überwiegend von Schwarzen und Latinos bewohnten, von Drogen zerstörten amerikanischen Innenstädten; die zombiehafte Verzweiflung der Opfer des modernen Amerika, in dem ein solidarischer Gesellschaftsvertrag keine Gültigkeit mehr besitzt; die Unaufrichtigkeit eines auf materielles Glück ausgerichteten Lebens. Die Erkenntnisse aus solchen Spielen sind möglicherweise nicht gleichermaßen differenziert, aber intensiver als die vieler Arte-Dokumentationen.

250 Millionen Dollar soll es gekostet haben, diese unterhaltende Sozialkritik auf den Markt zu bringen, ein Hollywood-Blockbuster hat ein ähnliches Budget. Dan Houser hat 2010 mit seinen Autoren Monate in Los Angeles verbracht. Sie trafen sich mit schrägen Gestalten aus der Unterwelt, mit abgehalfterten Cops und verdeckt ermittelnden FBI-Agenten, mit Insidern des organisierten Verbrechens und Gang-Mitgliedern, die ihnen ihre Sprache beibrachten, sogar ein Gefängnis besuchten sie in jener Zeit. Houser sagt, diese Monate hätten ihm die Augen geöffnet, es sei deprimierend gewesen.



Spieleproduzent Dan Houser
„Besorgen Sie sich eine Waffe"

Rockstar Games hat die besten Autoren angeheuert, um die Dialoge der Figuren zu schreiben. Fast alle Figuren reden viel und sind unablässig mit ihren Gedanken über die Bedingungen ihrer Existenz befasst: Franklin diskutiert mit seiner Ghettofreundin Tonya über die Zerstörungskraft von Crack; Michael sinniert mit seinem Psychiater über sein dysfunktionales Familienleben und die Leere, die ihn umgibt; Trevor erklärt, nachdem er einem Aserbaidschaner bei einem Verhör ein paar Zähne gezogen und ihn dem Waterboarding ausgesetzt hat, seinem Opfer, dass Folter eigentlich ineffektiv sei.

Am Ende vertraut „Grand Theft Auto V" auf die Moral seiner Spieler, die in Deutschland mindestens 18 sein müssen. Vielleicht ist dieses Vertrauen etwas naiv, wenn man auf dem Controller den Stick nur von links nach rechts ruckeln muss, um den Backenzahn des schreienden Aserbaidschaners endlich herauszubekommen.

Irgendwann, nach vielen, vielen Stunden, ist die vom Spiel vorgesehene Erzählung an ihr Ende gelangt. Für Michael, Trevor und Franklin gibt es keine Aufgaben mehr, keine Bank mehr zu knacken, keine Geisel mehr zu befreien, keinen Kampfhubschrauber mehr zu fliegen.

Eine merkwürdige Ruhe tritt ein. Andere Computerspiele wären jetzt zu Ende. Durchgespielt. „Grand Theft Auto V" hört nicht auf. Jetzt beginnt das selbstbestimmte Leben. Man könnte jetzt für einen Triathlon trainieren oder in die Berge fahren zum Wandern. Oder ins Kino, zum Sport, das Auto pflegen. Man könnte also genau das machen, was man in seinem tatsächlichen Leben auch tut, wenn alles erledigt ist. Und dann passiert etwas Seltsames mit dem Spieler: Erst in der Spiegelung dieses Computerspiels wird ihm bewusst, wie sinnlos das sein kann, dieses normale Leben. ◆