

## Artikel erschienen in:

*Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)*

### **„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“**

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



Empfohlene Zitation:

Thomas West: Grand Theft Auto V, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 195–217.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48572>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>



# Grand Theft Auto V

Thomas West

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	Rockstar North
Publisher:	Rockstar Games
Erscheinungsjahr:	2013
Genre:	Open-World-Action
Perspektive:	Dritte/Erste Person
Plattformen:	PlayStation 3 und 4, Xbox 360 und One, PC
Geeignet für:	Ethisch-moralische Fragestellungen; sozialkritische Auseinandersetzung; Erlernen des korrekten Umgangs mit Videospiele
Fachrelevanz:	Eigener Kompetenzunterricht; Ethik; Deutsch; Geografie; Sozialkunde

## 1 INHALT

In *Grand Theft Auto V* (kurz: *GTA V*) ist der Spieler Teil eines satirischen Gangster-Epos, in dem er gleich drei Protagonisten auf ihren Weg durch die Welt des Verbrechens begleitet: Michael De Santa, Trevor Philips und Franklin Clinton. In der Spielwelt – der fiktiven Stadt Los Santos, die auf Los Angeles beruht – schlägt sich jeder der drei Hauptcharaktere auf seine Weise mit Kriminalität durch, auf

dem Weg zu mehr Geld. Trevor und Michael – zwei gestandene Gangster, die bereits viel kriminelle Erfahrung haben – und Franklin, der dieser Welt noch relativ unwissend gegenübersteht, jagen gemeinsam einer alten Vorstellung von Kriminalität hinterher. Sie sehen sich jedoch mit einer modernen, kriminellen Realität konfrontiert und verstricken sich immer tiefer in die Machenschaften korrupter Bundesbehörden. Gemeinsam versuchen sie dem zu entfliehen.

## 2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Nicht nur die Story des Spiels stellt eine Persiflage dar, sondern auch die Spielcharaktere selbst. Im fünften Teil der *Grand-Theft-Auto*-Reihe ist es zum ersten Mal möglich, drei Protagonisten zu spielen: Michael De Santa, Franklin Clinton und Trevor Philips. Diese werden dem Spieler nacheinander im Spielgeschehen vorgestellt. Später kann jederzeit zwischen den Hauptfiguren gewechselt werden. Der Spieler hat aber nicht gleichzeitig die Kontrolle über alle Charaktere. Jeder von ihnen hat seine eigene Geschichte und seinen eigenen Handlungsstrang.

**Michael De Santa:** Nach einer Einführung in das Spiel mittels eines spielbaren Prologs wird der Spieler zunächst mit Michael konfrontiert: kräftig gebaut mit etwas Übergewicht, dunkles Haar, kantiges Gesicht, ein Ende-40-Jähriger in der Midlife-Crisis, Familienvater, im scheinbaren Wohlstand lebender Pensionär und ehemaliger Verbrecher. Er führt ein behagliches und verhältnismäßig ruhiges Leben im Zeugenschutzprogramm. In seiner Verbrecherkarriere hat Michael viel erreicht.

Sein Charakter ist recht „durchsichtig“: Er wird schnell wütend, ist gewalttätig und nostalgisch, hegt einen gewissen Selbsthass, reagiert auf die meisten Situationen übertrieben, flucht extrem viel, ist ein Trinker mit Familienproblemen,<sup>1</sup> ein egoistischer Narzisst und ein klassischer Materialist. Allerdings hat er auch positive Charaktereigenschaften: Obwohl Michael Schwierigkeiten mit seiner Familie hat, liebt er sie und macht alles, damit sie ein erfülltes Leben hat und in Sicherheit ist. Auch für seine Freunde setzt er sich ein. Sobald es um seine verbrecherischen Tätigkeiten geht, ist Michael überaus rational und denkt sehr zweckgerichtet. Zu-

---

1 Diese bestehen unter anderem darin, dass seine Frau ihn betrügt und das Geld der Familie für unnötige Dinge ausgibt. Michaels Sohn Jimmy ist ein Müßiggänger, vermeidet Arbeit, ist äußerst faul, verbringt den ganzen Tag vor dem Fernseher und spielt ironischerweise Videospiele. Jimmy verärgert seinen Vater stets aufs Neue, indem er zum Beispiel versucht, die Yacht seines Vaters zu verkaufen oder selbigem Drogen einflößt, damit er seine Ruhe hat. Die Tochter Tracey verursacht ganz andere Probleme. In einer Situation spielt sie fast in einem pornografischen Film mit. Als Michael sie noch rechtzeitig davon abbringt, macht sie ihm den Vorwurf, dass er ihr Leben ruiniere. Vgl. GTA Wiki: Michael De Santa, (o.J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: [https://gta.fandom.com/wiki/Michael\\_De\\_Santa](https://gta.fandom.com/wiki/Michael_De_Santa) (zuletzt abgerufen am 25.03.19).

dem erkennt er, dass er Probleme hat, und will an sich selbst arbeiten. Dazu besucht er regelmäßig einen Psychiater.

Er ist außerdem sehr rücksichtsvoll: Das merkt man in seinem Umgang mit Franklin. Obwohl dieser in sein Haus eingebrochen ist, freundet Michael sich mit ihm an und behandelt ihn fast wie einen Sohn.<sup>2</sup> Er spielt sich Franklin gegenüber sogar als Mentor auf und hilft ihm, in der Welt des organisierten Verbrechens Fuß zu fassen.

Michael führt zwar ein gutes Leben in einem großen Haus im Reichenviertel der Stadt, aber es macht ihn nicht vollends glücklich. Er fühlt sich im Alltag gefangen und will diesem konsequent entfliehen. Damit er dieser Eintönigkeit entkommt, provoziert er bestimmte Situationen wie zum Beispiel beim Kennenlernen von Franklin: Dieser arbeitet zu Beginn des Spiels für den zwielichtigen Autoverkäufer Simeon Yetarian, der seine Kunden abzockt oder mittels fragwürdiger Finanzierungspläne betrügt. Bei einem Auftrag soll Franklin das Fahrzeug von Michaels Sohn zurückholen, der mit den Zahlungen in Verzug ist. Hierzu muss er in das Haus einbrechen, um in die Garage zu gelangen. Michael bemerkt den Einbruch. Doch anstatt die Polizei zu rufen oder Franklin zur Rede zu stellen, lauert er ihm in dem Auto auf, das Franklin wieder zurückführen muss.

Als Franklin die Fahrt antritt und sich in Sicherheit wiegt, gibt Michael sich zu erkennen. Anschließend zwingt er Franklin mit vorgehaltener Waffe, durch den gläsernen Eingang des Autohauses zu fahren. Daraufhin verprügelt Michael den Chef Simeon und geht.

Seine impulsive Wesensart bringt Michael immer wieder in Schwierigkeiten. Aufgrund seiner radikalen Reaktionsweise benötigt er wieder Geld und muss zum organisierten Verbrechen zurückkehren: Als Michael seine Frau in flagranti mit dem Tennislehrer erwischt, diesem nachjagt und durch eine Verwechslung das Haus eines mächtigen Drogenbosses zerstört, will letzterer den Schaden bezahlt haben. Michael fehlt das nötige Geld, und so muss er wieder das machen, womit er sich als Einziger gut auskennt: auf Raubzug gehen.

Ein narrativer Kniff macht den Hauptcharakter Michael De Santa besonders interessant und zu einem der unüblichsten Protagonisten in der *Grand-Theft-Auto*-Historie: Er ist die erste Hauptfigur mit einem Familienleben und Kindern. Sonst lassen sich alle bisherigen *GTA*-Protagonisten als abgeklärte, teilweise stille Antihelden beschreiben, die ein bescheidenes Sozialleben führen.

**Franklin Clinton:** Anders als Michael steht Franklin noch relativ am Anfang seiner Verbrecherkarriere und schlägt sich eher als Kleinkrimineller mit zwielichtigen Geschäften durch. Er ist der jüngste Protagonist, kommt aus einem dubiosen Sozialgefüge und einer niedrigeren Gesellschaftsschicht. Sein Wohnsitz befindet

---

<sup>2</sup> Vgl. GTA Wiki: Michael De Santa.

sich in einer der Bandengegenden von Los Santos. Obgleich Franklin sich vom Bandentum abwendet, nachdem er aus dem Gefängnis entlassen wurde, kann er sich nicht vollends davon distanzieren. Grund hierfür ist Lamar, sein Kumpel. Da Franklin noch viel mit ihm unternimmt und dieser noch stark in die Szene involviert ist, erledigen beide zusammen weiterhin Jobs im Auftrag ihrer Gang. Dass Franklin aber von dieser Abstand nimmt, merkt der Spieler unter anderem auch daran, dass der Protagonist sich nicht entsprechend kleidet und fast nie die grüne Gangfarbe trägt – außer ein grünes Tuch vor dem Gesicht, falls er doch Bandenjobs erledigt. Obwohl er ein Bandenleben nicht mehr anstrebt, geht er weiterhin einem kriminellen Alltag nach.

Franklin wirkt äußerst bodenständig, zielstrebig, sportlich, clever, sehr tolerant, reinlich und sehr hilfsbereit, auch wenn dafür manchmal Gesetze gebrochen werden beziehungsweise größere Risiken eingegangen werden müssen. Sein Charakter ist in vielerlei Hinsicht konträr zu dem von Michael (und auch zu dem von Trevor). Franklin ist der Ruhige, Bedächtige, der Stärkste sowie Jüngste in der Gruppe. Er ist zu ehrgeizig. Seine Stimmung schlägt manchmal ins Depressive um, zunächst, weil er keine beruflichen Erfolge erzielt und keinen Reichtum erlangt. Später, weil Franklin sich trotz des Geldes einsam fühlt. Gegenüber anderen (einflussreicheren) Personen beweist er wenig Durchsetzungsvermögen. Wie Michael hegt auch Franklin einen gewissen Selbsthass.<sup>3</sup>

Wie bereits bei Michaels Charakterisierung erwähnt, arbeitet Franklin zunächst noch in einem Autohaus als eine Art Sachpfänder. Durch den Vorfall mit Michael, bei dem er durch das Schaufenster des Autohauses fährt, verliert Franklin seinen Job. Er sucht Michael später auf, um ihm seine Hilfe anzubieten, wobei Franklin schon ahnt, dass Michael sein Geld auf verbrecherische Art verdient beziehungsweise verdient hat.

Michael lehnt sein Angebot zunächst ab mit dem Hinweis, dass er nicht mehr im „Geschäft“ ist. Als dieser jedoch wieder Geld benötigt und aus dem „Ruhestand“ zurückkehren muss, entschließt er sich, das Angebot von Franklin anzunehmen. Franklin erhält somit die Gelegenheit, tiefer in die Welt des Verbrechens vorzudringen und zu seinem ersehnten Erfolg zu gelangen. Seine Fähigkeiten als ausgezeichnete Fahrer sind dabei ein willkommenes Talent bei den Überfällen.

**Trevor Philips:** Trevor ist ein alter Freund und Partner von Michael. Zusammen mit Lester, einem Computergenie, haben sie zahlreiche Banken ausgeraubt. Er ist impulsiv, sexuell aufgeschlossen, mathematisch begabt, soziopathisch und die wohl exzentrischste Spielfigur in *GTA V*. Trevor ist ein ziemlich ambivalenter und teilweise widersprüchlicher Charakter. Von den drei Protagonisten scheint er der intelligenteste zu sein, obwohl sein Erscheinungsbild nicht darauf hindeutet.

---

3 Vgl. GTA Wiki: Franklin Clinton, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: [https://gta.fandom.com/wiki/Franklin\\_Clinton](https://gta.fandom.com/wiki/Franklin_Clinton) (zuletzt abgerufen am 25.03.19).

Trotz seiner gewalttätigen Züge wirkt Trevor auf widersprüchliche Weise sympathisch. Sein Charisma und seine Eigenheiten machen ihn zudem zu einem äußerst interessanten Protagonisten. Zu wenigen Menschen ist Trevor liebevoll und geradezu familiär. Zum Beispiel spielt er sich gegenüber Michaels Tochter in vielen Situationen als zweite Vaterfigur auf. Seinen engsten Freunden gegenüber ist er sehr treu und würde für sie sterben. Ansonsten neigt Trevor ähnlich wie Michael zu Wutausbrüchen. Diese nehmen jedoch extremere Ausmaße an.

Er ist schnell reizbar, cholerisch und überzogen brutal. Viele Leute, die mit ihm zu tun bekommen (aber auch Freunde von ihm), haben Angst vor ihm, da er sie tyrannisiert, ihnen physische Schmerzen zufügt und sie sogar mit sexueller Gewalt bedroht.<sup>4</sup> Bei kriminellen Ausübungen merkt der Spieler, dass Trevor das Verbrechen an sich liebt und nicht den finanziellen Erfolg danach.<sup>5</sup> Ihm kommt es auch allgemein nicht sehr auf materialistische Dinge an. Trevor hat bewusst gesellschaftliche Konventionen abgelegt. Obgleich er durch die Überfälle und seine Drogengeschäfte viel Geld besitzt, lebt Trevor in keiner Villa, sondern in seinem ausgebauten Wohnmobil in einem sehr entlegenen, fast hinterwäldlerischen und ödländischen Ort.

Trevor kommt aus zerrütteten Familienverhältnissen: Sein Vater war aggressiv, schlug seine Kinder, hat die Familie tyrannisiert und diese später auch verlassen. Gegenüber seiner Mutter, einer ehemaligen Striptease-Tänzerin und Gefängnisinsassin, verhält sich Trevor konträr zu seinem sonst aggressiven, selbstbewussten Wesen – nahezu kindlich. Der Grund hierfür ist der emotionale Missbrauch seitens seiner Mutter in seiner Kindheit. Mrs. Philips behandelte respektive behandelt ihren Sohn herabwürdigend und macht ihm schwere Vorwürfe, dass er angeblich nie für sie da war.<sup>6</sup>

Trevor erweckt den Eindruck, als sei er explizit für den „typischen“ *GTA*-Spieler geschaffen worden. Derartige Spieler stiften gern Chaos und handeln vollkommen irrational, anders als sie im Alltag agieren würden.<sup>7</sup> „Trevor ist die Inkarnation dessen, was passiert, wenn [den Spieler] in *GTA* die Langeweile packt“<sup>8</sup> und er einfach das macht, was ihm gefällt, ohne über eventuelle Konsequenzen nachzudenken. „Wenn ihr das mit ihm [Trevor] tut, geht euch nicht einmal das tiefgreifende Spielgefühl verloren. Verrückte und chaotische Taten passen zu

4 Vgl. *GTA Wiki: Trevor Philips*, (o. J.), in: *GTA Wiki*, online einsehbar unter URL: [https://gta.fandom.com/wiki/Trevor\\_Philips](https://gta.fandom.com/wiki/Trevor_Philips) (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).

5 Vgl. Fehrenbach, Achim: *GTA V – große Gangster, große Welt*, 16. 09. 2013, in: *Die ZEIT*, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2013-09/rockstar-gta5/komplettansicht> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).

6 Vgl. *GTA Wiki: Trevor Philips*.

7 Vgl. *GTA Wiki: Trevor Philips*.

8 Vgl. Gumprecht, Heiner: *Grand Theft Auto 5: Ein Monster von einem Spiel*, in: *gamona*, 17. 09. 2013, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20130920045751/http://www.gamona.de/games/grand-theft-auto-5,test-ps3:article,2331091.html> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).

ihm.“<sup>9</sup> Trevors Handlungen wirken teilweise so, als sei er der Auffassung, sie zögen keine Konsequenzen nach sich, beziehungsweise als ob ihm die Folgen egal sind.<sup>10</sup> Er ist so gesehen der einzige Spielcharakter, der dem Verhalten vieler chaotischer Spieler respektive des „typischen“ *GTA*-Spielers auf der narrativen Ebene gerecht wird. Franklin würde keine Passanten anfahren, aber der Spieler „zwingt“ ihn dazu. Trevor würde es wahrscheinlich auch ohne die Kontrolle des Spielenden machen. Und genau das macht ihn zu dem interessantesten Protagonisten.

**Lester John Crest:** Neben den Hauptcharakteren gibt es noch zahlreiche Nebenfiguren. Zu den wichtigsten gehört Lester, ein alter Weggefährte von Trevor und Michael, der ihnen damals bei der Planung und Durchführung von Überfällen geholfen hat. Nach einem fehlgeschlagenen Überfall gingen ihre Wege jedoch auseinander. Erst als Michael unverhofft erneut in kriminelle Geschäfte einsteigt, nimmt er wieder Kontakt zu Lester auf. Ab diesem Zeitpunkt ist Lester das Hirn hinter jedem großen Coup.<sup>11</sup>

Lester ist gehbehindert. Seine Stärken liegen im technologischen Bereich. Zudem besticht er durch seine Genialität und sein Auge für Details. Lester ist ein genialer Hacker, Verschwörungstheoretiker, sozial inkompetent (weswegen er sich von der Außenwelt abkapselt und diese nur durch seinen Computer wahrnimmt), paranoid und spielt sehr gern Videospiele.<sup>12</sup> Ferner verübt er Selbstjustiz und hat einen fragwürdigen moralischen Kompass, da er unter anderem Tötungen veranlasst, weil diese Personen seiner Ansicht nach ethisch falsch agieren. So muss Michael beispielsweise einen Tech-Giganten töten, weil dieser plagiiert und seine Produkte im Ausland produziert, obwohl er den Leuten etwas anderes sagt. Durch diese Attentäter-Aufträge beeinflusst Lester auch den Aktienmarkt, da es mitunter um die Tötung von beispielsweise wichtigen Vorständen von Software-Unternehmen oder Tabakherstellern geht. Auf diese Weise verdient Lester mit der richtigen Investition in die Konkurrenz schnell Geld.

---

9 Vgl. Gumprecht, Heiner: *Grand Theft Auto 5*.

10 Vgl. Sullivan, Lucas: Trevor is the first GTA character that makes sense, 27.09.2013, in: Games-Radar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamesradar.com/trevor-first-gta-character-makes-sense/> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).

11 Franklin lernt Lester während der Planung eines Überfalls kennen.

12 Vgl. Vgl. GTA Wiki: Lester Crest, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: [https://gta.fandom.com/wiki/Lester\\_Crest](https://gta.fandom.com/wiki/Lester_Crest) (zuletzt abgerufen am 25.03.19).

### 3 SPIELKONZEPT

*Grand Theft Auto V* ist, anders als der Name es vermuten lässt, der elfte Teil der Videospieldreihe. Es handelt es sich um ein Open-World-Game mit Third-Person-Shooter-Elementen.<sup>13</sup> In der Next-Generation-Version für die PlayStation 4 und die Xbox One haben die Spieleentwickler das erste Mal in der *GTA*-Geschichte dem Spieler die Option gegeben, nicht nur verschiedene Perspektiven aus der Sicht der dritten Person auszuwählen, sondern ebenfalls eine Ego-Ansicht.

Das Videospiel stellt eine riesige Welt zur Verfügung. Die Idee, die jedem Teil zugrunde liegt, ist recht simpel und schnell zusammengefasst: spielerische Freiheit. Dem Spieler soll mehr als ein Spiel geboten werden; es legt sich ihm eine eigene Welt offen.<sup>14</sup>

Dabei entstand das Spielprinzip aus einer Not heraus. Ursprünglich sollte der Spieler im Videospiel einen Polizeiwagen durch eine fiktive Stadt fahren können. Allerdings blieb der Spaß aus, da sich an die Regeln gehalten werden musste. Sobald der Spieler etwas angefahren oder sogar einen Fußgänger überfahren hat, musste er theoretisch bestraft werden. „Es gab einfach keine Möglichkeit, ein schnelles und rasantes Arcade-Spiel zu haben und gleichzeitig nach den Regeln zu spielen.“<sup>15</sup> Da das Spielkonzept also nicht aufging, musste eine andere Lösung her. Statt einer Bestrafung wurde die Belohnung durch Punkte eingeführt und aus dem Polizisten wurde ein Bösewicht.<sup>16</sup>

„Was wäre, wenn man den Fußgängern nicht ausweichen müsste, sondern Punkte fürs Überfahren bekäme? Was wäre, wenn man der Böse sein würde? [...] Anstelle eines Spiels über Polizisten und Räuber hätte man ein Spiel über Räuber und Polizisten.“<sup>17</sup>

- 
- 13 Bei einem Open-World-Game hat der Spieler eine offene Spielwelt zur Verfügung, in der er sich frei bewegen kann und über zahlreiche Handlungsmöglichkeiten verfügt. Vgl. Whitehead, Dan: Born Free: the History of the Openworld Game, 04. 02. 2008, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.net/articles/born-free-the-history-of-the-openworld-game-article> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19); Third-Person-View beschreibt den Blickwinkel der Kamera im Videospiel. Sie nimmt die Perspektive einer dritten Person ein und ist hinter dem Spieler. Die Kamera verfolgt ihn. Vgl. Neitzel, Britta: Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen, in: Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Material zur Einführung in die Computer Game Studies, [5] Hamburger Hefte zur Medienkultur, 2007, S. 19; Ein Third-Person-Shooter ist es dann, wenn noch die Verwendung von Waffen eine zentrale Rolle spielt.
- 14 Vgl. Kushner, David: *Jacked: The unauthorized behind-the-scenes story of Grand Theft Auto*, Harper Collins Publishers: London 2012, S. 32.
- 15 Kushner: *Jacked*, S. 29 [Übersetzung des Verfassers].
- 16 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 29.
- 17 Kushner: *Jacked*, S. 29 f. [Übersetzung des Verfassers].

Das Spielprinzip entstand also aus einer pragmatischen und praktischen Entscheidung heraus. Und dieses Prinzip, aber auch die extreme Freiheit des Spielers, zieht sich, wie bereits erwähnt, durch die gesamte *GTA*-Reihe. Der Kern des Franchises ist es, dem Spielenden die Wahl und Möglichkeit zu geben, sich so zu verhalten, wie er das möchte.<sup>18</sup> Das Spiel erlaubt einem, seinen eigenen Weg zu gehen und keinem vordefinierten Pfad zu folgen.<sup>19</sup>

Die Story und die Hauptmissionen sind geprägt von Kriminalität. Die Schwerpunkte sind hier die durchdachten und cineastisch dargestellten Überfälle. Bevor es zum eigentlichen Ereignis kommt, muss der Spieler sich für eine Methode entscheiden, wie die Mission durchgeführt werden soll – zum Beispiel, ob er laut oder eher schlau vorgeht. Anschließend muss er eine Crew zusammenstellen. Je besser die Fertigkeiten des gewählten Mitglieds sind, desto höher ist der Anteil an der Beute. Außerdem muss der Spieler vor der Mission noch bestimmte Dinge organisieren. So werden etwa Fluchtautos sowie spezielle Waffen benötigt, und der Ort muss ausgekundschaftet werden. Erst wenn die verschiedenen Einzelschritte erledigt sind, findet der eigentliche Coup statt.<sup>20</sup>

Der Spieler muss allerdings keine Hauptmissionen außer die anfänglichen (das Tutorial) erledigen. Das Spiel arbeitet nicht zwangsweise auf eine Beendigung der Storyline hinaus. Zudem gibt es zahlreiche Nebenmissionen und -tätigkeiten, die der Spieler ausüben kann: Zufallsereignisse, Fahrradrennen, Minispiele wie Dart oder Armdrücken, Kleidung kaufen, sich die Haare schneiden lassen, ins Kino gehen, selbst Taxi fahren, NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere) beim Tennis zusehen etc. Die Möglichkeiten, die sich dem Spielenden bieten, erscheinen nahezu endlos.<sup>21</sup> Es bilden also *nicht nur* kriminelle Handlungen einen Teil des Spiels, obgleich sie das zentrale Spielelement sind.<sup>22</sup>

Schon seit *GTA III*<sup>23</sup> muss der Spieler nicht unbedingt den Bösen mimen. „Die Wahl, einen guten oder bösen Pfad zu beschreiten, lag in den Händen des Spielers.“<sup>24</sup> Es gab bereits in diesem Teil die Option, dass der Spieler seinem eigenen Spielpfad folgt, indem er nicht die Hauptmissionen spielt. Stattdessen kann er in *GTA III* zu Geld kommen, indem er als Taxifahrer durch die Stadt fährt und Pas-

---

18 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 81f.

19 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 35.

20 Vgl. Yilanci, Kadir: *Grand Theft Auto (GTA) V*, (o. J.), in: Spieleratgeber NRW, online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Grand-Theft-Auto-GTA-V.3916.de.1.html> (zuletzt abgerufen am 25.03.19).

21 Vgl. Yilanci: *Grand Theft Auto (GTA) V*.

22 Vgl. Schmidt, Sascha: *GTA V – Dauerbrenner unter den Videospielen*, 04.02.2015, in: Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, online einsehbar unter URL: <https://www.lmz-bw.de/nc/newsroom/aktuelle-beitraege-aller-bereiche/detailseite/gta-v-dauerbrenner-unterden-videospielen/> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).

23 Rockstar North: *GTA III*, Rockstar Games (Hrsg.), 2001.

24 Kushner: *Jacked*, S. 85 [Übersetzung des Verfassers].

santen an ihr Wunschziel bringt oder indem er Leute mit dem Krankenwagen rettet und diese im Krankenhaus abliefern.<sup>25</sup>

Ein Spielelement, das die Entwickler ursprünglich zur Regulation in *GTA* integriert haben, ist das „Wanted Level“.<sup>26</sup> Hierdurch haben gesetzeswidrige Handlungen im Spiel Konsequenzen. Dieses Element ist auch ein fester Bestandteil von *GTA V*. Sobald der Spielende beispielsweise um sich schießt, wird die Polizei auf ihn aufmerksam.<sup>27</sup> Und je mehr illegale Dinge er anstellt, desto höher wird die Fahndungsstufe. In dieser Hinsicht hat das Spiel also auch eine gewisse moralische Komponente. Brian Baglow, einer der Autoren des ersten Teils, sagte zum „Wanted Level“:

„Wir sind moralisch. [...] Jedes Mal, wenn die Spieler etwas Illegales machen, erhöht dies die Entschlossenheit der Polizei, sie zu fangen, und sie werden gefasst. Tatsächlich betonen wir, dass sich Kriminalität nicht auszahlt.“<sup>28</sup>

Nicht nur der „Wanted Level“ ist ein wichtiges und immer wiederkehrendes Spielelement von *GTA*, sondern auch die zahlreichen Referenzen: *GTA* spielt reihenweise auf Filme und andere Spiele an.<sup>29</sup> Ebenso nimmt Musik einen wichtigen Stellenwert ein. Die Radiosender von *GTA* sind legendär. Für jeden Musikgeschmack gibt es einen eigenen Sender mit einer vollständigen Moderation und Werbung, der im Spiel angewählt und -gehört werden kann.<sup>30</sup>

Ebenso zu erwähnen ist der Diebstahl von Autos: Wie der Name des Spiels schon verrät, handelt es sich hierbei um ein wichtiges Spielelement. In den neuen Teilen bildet der Diebstahl nur noch ein Element von vielen. Mit jedem bisher erschienenen *GTA* wuchs auch der Realismus. Das Spannende bei *GTA* ist, dass es sich einerseits sehr nahe an der Realität bewegt und andererseits davon strikt abgrenzen will.<sup>31</sup>

Geradezu fundamental für das Spiel sind die diversen spielbaren Darsteller. Im fünften Teil wurde sehr viel Wert auf die Ausgestaltung der Protagonisten gelegt. Das Spiel vermittelt dem Spieler auf glaubwürdige Weise Details aus dem Leben des jeweiligen Protagonisten: Familienprobleme, Stress mit den Freunden, Existenzängste und dergleichen mehr. Dan Houser, einer der Entwickler, sagte in einem Interview:

25 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 85.

26 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 34.

27 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 43.

28 Kushner: *Jacked*, S. 43 [Übersetzung des Verfassers].

29 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 32.

30 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 34 und S. 264.

31 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 30.

„Es gibt hier eine Glaubwürdigkeit – diese Charaktere sind keine Superhelden, sie haben diese Art von Schmutzigkeit, diese Nuancen. Das wollten wir mit Michael, Trevor und Franklin zeigen. Was machen sie, wenn sie keine Action-Antihelden sind? Das ist eine echte Stärke des Spiels, eine Stärke der Welt und möglicherweise eine Stärke der Spiele im Allgemeinen, wenn sie nicht mehr nur versuchen, überlebensgroße Übermenschen darzustellen.“<sup>32</sup>

Es ist bei einem Spiel wie *GTA* ein extremer Balanceakt, die Spielcharaktere einerseits als Teil einer Satire zu entwickeln und andererseits nicht als zu überzeichnete Antihelden zu positionieren. Und genau darauf wollten die Entwickler hinaus: Michael, Trevor und Franklin sollen keine übertrieben unrealistischen Übermenschen sein. Sie vermitteln eine Art von Glaubwürdigkeit. Zwar sind die Charaktere aus alltäglicher Sicht immer noch überzeichnet, aber trotzdem ist es möglich, sich vorzustellen, dass derartige Menschen wie diese Protagonisten auch fernab eines Videospieles existieren könnten.

Interessant ist, dass die beiden Protagonisten, die gerade nicht aktiv gespielt werden, einen eigenen Weg verfolgen, bestimmten Freizeitaktivitäten nachgehen, ihr Leben weiterführen und einen Nicht-Spieler-Charakter darstellen. Auf diese Weise wird der Spielende in die verschiedensten Situationen gebracht und sieht die Spielwelt aus unterschiedlichen Perspektiven.<sup>33</sup>

Die Charaktere unterscheiden sich nicht nur auf der narrativen Ebene, sondern ebenfalls hinsichtlich des Gameplays.<sup>34</sup> Jeder Protagonist besitzt unterschiedliche Skills und Statistiken, in denen sich teilweise auch seine Persönlichkeit widerspiegelt. Diese Charakterwerte unterteilen sich in Spezialfähigkeit, Ausdauer, Schießen, Stärke, Schleichen, Fliegen, Fahren und Lungenvolumen. Während die Werte der drei Hauptfiguren sich im Laufe des Spiels angleichen können, unterscheiden sie sich in jedem Fall hinsichtlich ihrer speziellen Fähigkeit. Diese ist nur dem jeweiligen Charakter zu eigen.<sup>35</sup> Bei der Betrachtung der Hauptcharaktere zeichnen sich folgende Unterschiede ab:

---

32 Stuart, Keith: Grand Theft Auto 5: Rockstar's Dan Houser on Los Santos and the future, 17.09.2013, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/17/grand-theft-auto-5-gta-dan-houser-interview> (zuletzt abgerufen am: 25.03.19) [Übersetzung des Verfassers].

33 Vgl. Rockstar Games: Grand Theft Auto V: The Manual. 2013. Hierbei handelt es sich um eine Anwendungssoftware von Rockstar Games, die nützliche Hinweise für das Spiel darlegt und auch die Protagonisten beschreibt.

34 Die drei Akteure haben sogar unterschiedliche Telefone, die rechts unten im Screen eingeblendet werden.

35 Vgl. Rockstar Games: The Manual und Wekenborg, Jonas: GTA 5: Skills und Stats steigern – Rauf mit Ausdauer, Schießen und Stärke, 09.01.2015, in: GIGA, online einsehbar unter URL: <https://www.giga.de/spiele/gta-5/tipps/gta-5-skills-und-stats-steigern-rauf-mit-ausdauer-schiessen-und-staerke/> (zuletzt abgerufen am 25.03.19).

Franklin ist ein ausgezeichnete Fahrer. Seine Spezialfähigkeit besteht darin, die Zeit beim Fahren zu verlangsamen, um geschickt auf den Verkehr zu reagieren, besser um die Kurven zu fahren und schneller ans Ziel zu gelangen.<sup>36</sup> Zudem kann er im Gegensatz zu den anderen Protagonisten lautlos und mit einem geringeren Zeitaufwand Autos stehlen.<sup>37</sup>

Michaels Spezialfähigkeit besteht dagegen darin, die Zeit zu verlangsamen, während er schießt. Der Balken zur Nutzung dieser Fähigkeit füllt sich schneller, wenn der Spieler unter anderem die Köpfe der Gegner trifft oder diese lautlos eliminiert. Darüber hinaus sind seine Schuss-Skills schon zu Beginn des Spiels sehr gut ausgebildet.<sup>38</sup>

Trevors bereits erwähnte Wutanfälle sind auch Teil seines Gameplays. So hat der Spieler die Möglichkeit, Trevor in Rage zu versetzen. In diesem Zustand verliert er weniger Gesundheitspunkte, wenn er von Kugeln getroffen und verletzt wird, und richtet größeren Schaden bei seinen Gegnern an. Der Balken für Trevors Spezialfähigkeit lädt sich schneller auf, wenn er rasant fährt, Widersacher eliminiert und dabei Kopfschüsse erzielt.<sup>39</sup>

#### 4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Die Intention der Entwickler Sam und Dan Houser von Rockstar Games war und ist es, das großartigste Spiel aller Zeiten zu schaffen:<sup>40</sup> eines, das für den Spieler ein immersives Erlebnis schafft. Deswegen bietet *GTA V* eine Vielzahl an alltäglichen Handlungsoptionen: Snacks an Automaten kaufen, zum Friseur gehen, sich Tattoos stechen lassen, Kleidung kaufen, sich mit Freunden treffen, etwas trinken gehen. *GTA V* soll einen Raum der Möglichkeiten bieten. „Sam war der Meinung, dass die Freizeitaktivitäten eine Möglichkeit darstellten, eine stärkere Verbindung zwischen Spieler und Spiel herzustellen und die Erfahrung zu personalisieren [...]“<sup>41</sup>

Die Houser-Brüder verstanden *GTA* zudem schon immer als eine „quirky urban satire.“<sup>42</sup> Auch *GTA V* ist als eine Persiflage und Satire des modernen Amerikas, des amerikanischen Traums und des Gangstertums anzusehen. Das lässt sich an zahlreichen Punkten und Sachverhalten im Spiel ausmachen. So ist das spielinterne soziale Netzwerk „Lifeinvader“ beispielsweise eine Anlehnung an Facebook, und der Gründer Jay Norris erinnert an Mark Zuckerberg. Als er im

36 Vgl. Rockstar Games: The Manual.

37 Vgl. GTA Wiki: Franklin Clinton.

38 Vgl. Rockstar Games: The Manual.

39 Vgl. Rockstar Games: The Manual.

40 Vgl. Rockstar Games: The Manual, S. 72.

41 Rockstar Games: The Manual, S. 172 [Übersetzung des Verfassers].

42 Kushner: *Jacked* S. 59.

Spiel bei einer Pressekonferenz sein neu entwickeltes Smartphone vorstellt, weckt dies Erinnerungen an typische Events des Unternehmens Apple. Aber auch wichtige Instanzen wie das FBI werden in Form des FIB persifliert. Das sind nur einige Beispiele.

„Es gibt Anspielungen auf bekannte Fernsehserien, Filme und Videospiele, soziale Ungerechtigkeit, auf Steve Jobs, Facebook, den Krieg gegen den Terrorismus, den Schönheitswahn, die Machenschaften der Finanzwelt und vieles mehr.“<sup>43</sup>

Überall im Spiel finden sich Anlehnungen und Sachverhalte, die karikieren. Dabei sind sie mal mehr und mal weniger offensichtlich. Ein anonymer Nutzer hat in einem Forenbeitrag bemerkt, dass selbst das Verkehrssystem eine Satire darstellt.

„Ich denke nicht, dass sehr viele Leute das bemerkt haben, aber das Verkehrssystem in GTA V ist entsetzlich. Es gibt links abbiegende Fahrspuren, die kaum funktionieren, die Ampeln sind nicht synchron, die Autobahnen sind wie Spaghetti, nichts ist zu Fuß erreichbar und es gibt jede Menge Schlaglöcher. Ich denke, dass definitiv versucht wurde, damit etwas zu beweisen.“<sup>44</sup>

Wenn es wirklich so sein sollte, zeigt dies, wie detailversessen die Entwickler beim Leveldesign waren und wie sehr sich die satirischen Züge über das Spiel erstrecken, wenn sogar das Verkehrssystem einbezogen wird. Ein weiterer Beleg für die Detailversessenheit sind die im Spiel vorkommenden Kopfhörer „BO Beat off“, die von NSCs getragen werden und sehr stark an die reale Marke „Beats by Dr. Dre“ erinnern.<sup>45</sup>

Es gibt jedoch auch Stimmen, die die satirischen Züge des Spiels für eine Fassade halten.<sup>46</sup> Diese äußern, dass die Absicht der Entwickler tatsächlich keine Satire des amerikanischen Lebensstils sei, sondern reine Provokation. Sam und Dan Houser selbst wollten und wollen jedoch die Grenzen von *GTA* und allgemein von Videospiele weiter ausloten.<sup>47</sup> Mit jedem weiteren Teil der Reihe haben sie das

---

43 Yilanci: Grand Theft Auto (GTA) V.

44 Anonymer Nutzer: What are some good examples of satire in Grand Theft Auto V?, (o. J.), in: Quora, online einsehbar unter URL: <https://www.quora.com/What-are-some-good-examples-of-satire-in-Grand-Theft-Auto-V> (zuletzt abgerufen am 04. 01. 19).

45 Vgl. Zorn, Josef: Was mich ‚GTA‘ über Nächstenliebe gelehrt hat, 25. 12. 2014, in: Vice, online einsehbar unter URL: [https://www.vice.com/de\\_at/article/nn5kjjw/games-screenshots-gallery-release-hd-gta-v-naechstenliebe-emotionale-momente-666](https://www.vice.com/de_at/article/nn5kjjw/games-screenshots-gallery-release-hd-gta-v-naechstenliebe-emotionale-momente-666) (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).

46 Vgl. Hugendick, David: Fantasialand für Intensivtäter, 26. 09. 2013, in: Die ZEIT, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/2013/40/computerspiel-gta-grand-theft-auto-v> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).

47 Vgl. Kushner: *Jacked*, S. 180 f.

aufs Neue gemacht: sei es im Sinne einer Erweiterung der Spielweltgrenzen, der Ausweitung an Möglichkeiten, die dem Spieler gegeben werden, oder der inhaltlichen Themen, die das Spiel abhandelt. Dass mit Letzterem oft Provokationen einhergehen, ist unvermeidlich. Trotzdem sollte es nicht als erste Intention der Entwickler verstanden werden.

## 5 REZEPTION

*Grand Theft Auto V* hat schon in den ersten 24 Stunden nach seiner Veröffentlichung überragende Verkaufszahlen erreicht und damit neue Rekorde aufgestellt.<sup>48</sup> Allein dieser Fakt zeigt, welch hoher Beliebtheit sich das Videospiel und die ganze *GTA*-Reihe erfreut. Auch die zahlreichen einschlägigen Spielbewertungsseiten<sup>49</sup> haben *GTA V* mehrheitlich gute bis sehr gute Bewertungen gegeben. Das Spiel erreichte sogar einen Metascore<sup>50</sup> von 97/100 Punkten.<sup>51</sup>

Aber es gibt auch negative Meinungen zu *GTA V*, die sich – von der allgemeinen Debatte hinsichtlich „Killerspielen“ abgesehen – größtenteils auf die im Spiel vorkommende Folterszene konzentrieren. In dieser Spielsequenz muss Trevor ein Verhör durchführen, um an wichtige Informationen zu kommen, die eventuell dazu dienen, einen Terroristen zu fassen. Hierzu muss Trevor respektive der Spieler Foltermethoden anwenden.<sup>52</sup> Die von positiv gestimmten Kritikern vorgebrachte Ansicht, dass das Spiel als Persiflage der US-amerikanischen Gesellschaft verstanden werden muss und dass es viel sarkastisches Potenzial bietet, wird von der negativ eingestellten Seite der Kritiker als Vorwand der Spieler gesehen, gewalttätig agieren zu können.<sup>53</sup>

Neben der Diskussion um die Folterszene löste der fünfte Teil der Reihe weitere Debatten bezüglich der Frauenfeindlichkeit im Spiel aus. Dem Spiel wird der Vorwurf entgegengebracht, dass es nur männliche Hauptfiguren gibt und Frauen innerhalb der Story auch so kaum eine Rolle spielen.

48 Vgl. Martin, David: *GTA 5* stellt sieben Guinness-Weltrekorde auf, 09.10.2013, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/News/GTA-5-stellt-sieben-Guinness-Weltrekorde-auf-1091813/> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).

49 Hier seien zum Beispiel IGN US, VideoGamer.com, GameStar und PC Games genannt.

50 Der Metascore eines Spiels bezieht diverse Kritiken in seine Bewertung ein und bildet eine Gesamtbewertung. 100 Punkte stehen für die beste Wertung eines Spiels. Vgl. [Red.]: About Us, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/about-metacritic> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).

51 Vgl. [Red.]: Pressespiegel zu *Grand Theft Auto V* (PlayStation 3), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/grand-theft-auto-v> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).

52 Im Didaktikteil wird noch ausführlicher auf die Folterszene eingegangen.

53 Vgl. Hugendick: *Fantasieland für Intensivtäter*.

„GTA V hat nur wenig Platz für Frauen, außer wenn sie als Stripperinnen, Prostituierte, leidgeprüfte Frauen, humorlose Freundinnen und alberne New-Age-Feministinnen dargestellt werden, über die wir lachen sollen.“<sup>54</sup>

Frauen treten also nur als Nebendarstellerinnen auf, und dann meist als übersexualisierte oder ungebildete Charaktere. Es ist schwierig, ein starkes weibliches Vorbild im Spiel zu finden. In Australien wurde *GTA V* sogar aus den Regalen des Target (Warenhauskette) entfernt, da sich viele Kunden hinsichtlich der überzogenen Gewalt gegenüber Frauen im Videospiel beschwerten.<sup>55</sup>

*GTA* wurde schon immer als ein kontroverses Spiel verstanden. Selbst der eigene Mutterkonzern Take 2 Interactive sah Rockstar Games als rebellisch an.<sup>56</sup> Vor allem der erste Teil der Serie war eines der kontroversesten Spiele seiner Zeit.<sup>57</sup> Ein Spiel, das Grenzen immer wieder aufs Neue austestet, wird auch de facto immer kontrovers sein. Nichtsdestoweniger erfreut sich *GTA V* einer sehr großen Community, und der Fakt, dass auch im Jahr 2019, sechs Jahre nach der Veröffentlichung, noch Updates und neue Missionen erscheinen, zeigt, wie groß die Freude am Spiel bei den Spielenden zu sein scheint.

## 6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Mit dem Detailreichtum der Spielwelt und den sich entwickelnden Charakteren bietet *Grand Theft Auto V* nicht nur für den freizeithlichen Zeitvertreib einen interessanten Ort der Möglichkeiten. Auch für didaktische Zwecke und die unterschiedlichsten Anwendungsbereiche im Unterricht stellt das Spiel eine facettenreiche Chance sowie ein nahezu perfektes Fallbeispiel dar. Das Werk lässt sich *theoretisch* auf unterschiedliche Weisen in verschiedene Unterrichtsfächer einbinden. Wie gewinnbringend das im Endeffekt ist, kann sich nur in der Praxis erweisen. Erste Anwendungsfelder sind der Ethik- und Philosophieunterricht. *GTA V* bietet zahlreiche diskussionswürdige Situationen, in denen der Spielende moralisch relevante Entscheidungen treffen muss. Die oft diskutierte und bereits an-

---

54 Petit, Carolyn: City of Angels and Demons, 17. 11. 2014, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/> (zuletzt abgerufen am: 27. 06. 19) [Übersetzung des Verfassers].

55 Vgl. Falkenstern, Max: GTA 5: Wegen Gewalt an Frauen – Händler nimmt Spiel aus Sortiment, 03. 12. 2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/News/Wegen-Gewalt-an-Frauen-Haendler-nimmt-Spiel-aus-Sortiment-1144630/> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).

56 Vgl. Kushner: Jacked, S. 72.

57 Vgl. Klappenbach, Michael: Grand Theft Auto Series Most Controversial Moments, 14. 04. 2018, in: Lifewire, online einsehbar unter URL: <https://www.lifewire.com/gta-series-most-controversial-moments-812433> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19). Außerdem Kushner: Jacked S. 44.

gesprochene Folterszene hat hier im richtigen Kontext extremes Potenzial. Hierzu soll die Spielsequenz genauer betrachtet werden.

Das Spielprinzip der freien Wahl wird bei dieser Stelle im Spiel extrem restringiert. Plötzlich sieht sich der Spieler mit einer Situation konfrontiert, die zugespitzter nicht sein könnte, und in der er keinen anderen Spielpfad beschreiten kann. Michael und Trevor treffen sich mit dem FIB, um für dieses wieder einen Job zu erledigen. Einer der Agenten bringt einen vermeintlichen Spion, Mr. K., herein, der verhört werden soll, um einen Terrorverdächtigen zu überführen. Während Michael wegfährt, um einen Verdächtigen bei einer Veranstaltung auszumachen, bleibt Trevor vor Ort und „kümmert“ sich um den angeblichen Spion. Die einzige Wahl, die der Spieler an dieser Stelle hat, ist jene zwischen verschiedenen Folterinstrumenten: eine Zange zum Ziehen der Zähne, ein großer Schraubenschlüssel zum Zertrümmern der Kniescheibe, eine Autobatterie mit Starterkabeln für Elektroschocks und ein Wasserkanister mit einem Tuch für Waterboarding (Abb.).



Abb.: Mr. K. wird durch Waterboarding gefoltert

Stets wird der Herzschlag des Gefolterten angezeigt, da bei der Folterung auch darauf geachtet werden muss, dass dieser nicht stirbt. Falls das Herz doch stehen bleibt, liegt eine Adrenalinspritze zum Wiederbeleben bereit.

Hier ist schon der erste Bruch mit dem eigentlichen Spielprinzip zu erkennen: kein unhinterfragtes Schießen und Töten, sondern das Opfer muss zunächst überleben. Der zweite Bruch entsteht, wenn der Spieler vor die Wahl gestellt wird, denn er kann nur zwischen den Folterinstrumenten wählen. Ohne das Weiterspielen zu unterlassen oder das Spiel einfach zu beenden, gibt es keine Möglichkeiten, die

Mission abzubrechen, einen anderen Weg als den der Folter zu wählen oder den Prozess zu verkürzen, indem der Spieler den Gefolterten beispielsweise eliminiert oder das Foltern verweigert. Auch das Gameplay wird an dieser Stelle immersiver. Hier reicht kein simpler Tastendruck aus, um zu foltern. Der Spielende muss zum Beispiel beim Zähneziehen die Analogsticks des Controllers rhythmisch bewegen, damit sich die Zähne lösen. Es gibt sogar ein haptisches Feedback durch Vibrationen. Die Szene wirkt dadurch äußerst realistisch und umso anschaulicher, dramatischer und brutaler.<sup>58</sup> Nach der Folter hilft Trevor dem vermeintlichen Spion, der eigentlich ein harmloser Techniker für Audiosysteme ist,<sup>59</sup> zu fliehen und hält hierbei eine interessante Rede:

„Die Medien und die Regierung wollen uns weismachen, dass Folter etwas Notwendiges ist. Wir brauchen sie, um Informationen zu sammeln, um uns durchzusetzen. [...] Folter ist für den Folterer. Oder den Typen, der dem Folterer Anweisungen gibt. Man foltert, um Spaß zu haben. Das sollte uns allen klar sein. Folter taugt nicht zur Informationsbeschaffung!“<sup>60</sup>

Diese Spielsequenz könnten die Lernenden in diversen Fächern wie etwa Ethik, Politik, Psychologie, Geschichte oder Sozialkunde diskutieren. Mögliche Fragestellungen wären hier: Welche psychologischen Auswirkungen hat die Folter auf Mr. K.? Trevor hat nur Befehle ausgeführt, inwiefern hat er moralisch fragwürdig agiert?<sup>61</sup> Wie kann die Szenerie aus verschiedenen moralphilosophischen Standpunkten bewertet werden? Wie lässt sich Trevor psychologisch analysieren in Anbetracht seiner Rede, dass Folter nur dem Spaß dient und nicht dazu genutzt werden kann, Informationen zu beschaffen? Hat in diesem Fall der Zweck die Mittel geheiligt, und wurden wahrhaftig Leben gerettet? Ist das Folterverbot vor diesem Hintergrund gerechtfertigt? Dieser Fragenkatalog ließe sich noch weiter fortführen und zeigt, wie viel Material diese Sequenz aus *GTA V* bietet.<sup>62</sup> Aber warum wird den Lernenden nicht einfach ein Film mit Folterszenen präsentiert, bei dem so ziemlich dieselben Fragen gestellt werden könnten?

---

58 Vgl. Yilanci: *Grand Theft Auto (GTA) V*.

59 Mr. K. heißt mit vollständigem Namen Ferdinand Kerimov und hat dem in der Mission Gesuchten eine Hi-Fi-Anlage eingerichtet. Daher weiß er, wie er aussieht.

60 Dialogtext Trevor aus *Grand Theft Auto V*: Mission 26 – Streng nach Vorschrift.

61 Es könnten in diesem Zusammenhang Bezüge und Vergleiche zu realweltlichen Folterungen hergestellt werden. Als Beispiel könnte das Gefangenenlager Guantanamo angeführt werden, in dem auch unter anderem Waterboarding als Verhörmethode eingesetzt wurde. Ein weiterer Ansatzpunkt wäre das Milgram-Experiment, bei dessen Versuchsanordnung es darum ging, ob die Probanden Befehle befolgen, die im Konflikt mit ihren eigenen Moralvorstellungen stehen.

62 Als weitere Einsatzmöglichkeit sei noch der Kunstunterricht erwähnt, da Videospiele eine interaktive Kunstform darstellen. Es ließen sich ebenso die Spielwelten zahlreicher Videospiele wie auch die von *GTA V* architektonisch analysieren.

Die Antwort ist die Interaktivität des Mediums Videospiele. Es geht über das reine Partizipieren hinaus. Der Spieler muss auch produzieren. Er ist also nicht nur Beobachter, sondern aktiver Teil der Szenerie. Beim Spielen der Folterszene kann der Lehrer oder Dozent beobachten, welche Auswahl getroffen wird und welche Reaktionen dies hervorruft. Der eigentliche Folternde ist nicht Trevor, es ist der Spieler. Und dieser wird hier in die Verantwortung genommen. Deswegen muss er sich auch darüber im Klaren sein, was er dem Gefolterten antut. Anschließend könnte darüber gesprochen werden, was in dem Spiel während der Folter vor sich ging und warum er gerade diese Reihenfolge der Folterinstrumente gewählt hat.

Andere Videospiele wie *Call of Duty: Black Ops*<sup>63</sup> sorgten ebenfalls für Skandale durch Folterszenen. Aber hier waren es entweder nicht spielbare Cutscenes (filmische Zwischensequenzen) oder der Spieler, der lediglich eine Taste drücken muss, um die Folter auszuführen. Bei *GTA V* ist der Spielende viel involvierter. Er hat keine Gelegenheit, sich von der Folter zu distanzieren. Er muss Entscheidungen treffen und nicht einfach nur Tasten drücken. Die „Qualität“ der ganzen Szene ist höher als bei anderen Spielen.<sup>64</sup> Zudem wird die Folter in einen moralischen Kontext gesetzt. Es wird gezeigt, wie sinnlos Folter tatsächlich ist.

Die Folterszene ist jedoch nur ein kleiner Teil von *GTA V*, und ein einzelnes Fach kann nicht das ganze Spiel erfassen.<sup>65</sup> An dieser Stelle bietet sich ein eigener Unterricht für Videospiele an, der Spiele mehr als nur als eine Art Ratgeber<sup>66</sup> einsetzt und eine umfassende Aufklärung betreibt. Dieser Kompetenzunterricht könnte dazu beitragen, einzelne Spiele komplett zu analysieren und als Gesamtwerk zu verstehen. Viel wichtiger ist jedoch, dass dieser Unterricht nicht nur der Frage nachgeht, wie sich Videospiele deuten lassen, sondern dass er eine Antwort

63 Treyarch: *Call of Duty: Black Ops*, Activision (Hrsg.), 2010.

64 Vgl. Bathge, Peter: *GTA 5: Kommentar zur Folterszene*, 15. 04. 2015, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/Specials/Grand-Theft-Guantanamo-Kommentar-zur-Folterszene-1090752/> (zuletzt abgerufen am 28. 04. 19).

65 Es wäre auch vorstellbar, dass die Lernenden statt eines literarischen Werks ein Videospiele im Deutschunterricht analysieren und sich mit bestimmten Spielszenen auseinandersetzen sowie diese interpretieren. Sie setzen sich mit dem Inhalt auseinander, interpretieren und analysieren es. Jedoch treten hier Einschränkungen auf, denn es würden nicht alle Komponenten und Deutungsebenen des Spiels erfasst werden können. Zwar könnten die Lernenden beispielsweise Dialoge deuten, aber die ethische Ebene bliebe unter anderem ignoriert – einfach, weil es nicht Gegenstand des Fachs ist.

66 Ein Projekt, das hier einen wichtigen Schritt geht, ist der Spieleratgeber NRW. Die Schöpfer sehen Medienkompetenz als äußerst wichtig für Kinder und Jugendliche, damit diese korrekt mit derartigen Medien umgehen. Dieses Projekt wartet mit fundierten Datenbanken für pädagogische Untersuchungen von Videospiele auf. Das Interessante daran ist, dass diese Untersuchungen – oder besser gesagt: Analysen von Videospiele – auf Spieletests basieren, die von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen unter der Aufsicht eines kompetenten Pädagogen durchgeführt werden. Vgl. Spieleratgeber NRW, online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/> (zuletzt abgerufen am 05. 11. 19).

auf die Frage darstellt, wie den Jugendlichen Medien- respektive Spielkompetenz vermittelt werden können. Das heißt, Videospiele können nicht nur Teil des Unterrichts bilden, sondern ein eigenes Fach bilden.

*GTA V* ist hierfür ein Beispiel *par excellence*. Das Spiel ist ab 18, aber viele Jugendliche spielen es bereits vorher. Aus diesem Grund sollte die Argumentation genau konträr stattfinden. Wie gesagt: *GTA V* sollte nicht nur als Anschauungsbeispiel im Unterricht dienen, sondern es sollte Unterricht geben, der kompetent mit den Lernenden über derartige Spiele spricht.

„Spiele wie *GTA V* spielen in der Lebenswelt der Schüler/-Innen eine wichtige Rolle, weshalb es sich anbietet, das Thema Computerspiele auch im Unterricht aufzugreifen. Hierbei können generell folgende Inhalte behandelt werden: Die Spielgewohnheiten der Schüler/-Innen, Kriterien für ein gutes Computerspiel, Altersfreigaben und die Frage nach Gewaltdarstellungen in Computerspielen. Ziel ist es vor allem, dass die Lernenden vorhandene Angebote und auch die eigenen Spielgewohnheiten (kritisch) reflektieren. Die Thematik wirkt aufgrund des direkten Lebensweltbezugs auf Schüler/-Innen dabei generell sehr motivierend.“<sup>67</sup>

Dieser Unterricht hätte eine völlig andere Zielführung als ein Fach, das Videospiele nur als Illustration eines Sachverhalts zur Hilfe nimmt. Es geht nicht darum, den Jugendlichen über Videospiele zum Beispiel spezifische ethisch-moralische Themen zu erläutern, sondern ihnen eine allgemeine Kompetenz im Hinblick auf den Umgang mit eben diesen zu vermitteln. Den Jugendlichen muss unter anderem die Grenze zwischen Spiel und Nichtspiel verdeutlicht werden. Ihnen muss bewusst sein, wo virtuelle Welten anfangen und enden. Gerade vor dem Hintergrund von immer beliebter werdenden Virtual-Reality-Gadgets ist das relevanter denn je.

Speziell *GTA V* zeichnet sich gegenüber anderen Spielen mit einem starken Realismus aus. Das heißt, das Spiel ist sehr realistisch, was das Verhalten der NSCs, die Grafik und die Physik-Engine betrifft. Sollten nun Jugendliche *GTA V* ohne die nötige Kompetenz spielen, könnten sie falsche Schlüsse ziehen. Auf der anderen Seite stellt sich die Frage, ob es nicht besser ist, zu sehen, dass Straftaten und Gewalt wie in *GTA* verheerende Konsequenzen haben können, als beispielsweise in *Fortnite*<sup>68</sup> tanzen zu können, wenn der Spieler den Gegner erledigt hat.

An acht Schulen im britischen Merseyside wurde der Vorgängerteil *GTA IV*<sup>69</sup> schon genutzt, um Kindern Medienkompetenz zu vermitteln. Bei dem Projekt wurden diesen Kindern gewaltsame Bilder aus der realen Welt, einer Zeichen-

---

67 Schmidt: *GTA V – Dauerbrenner unter den Videospiele*.

68 Epic Games: *Fortnite*, Epic Games (Hrsg.), 2017.

69 Rockstar North: *GTA IV*, Rockstar Games (Hrsg.), 2008.

trickserie und eben *GTA* gezeigt. Diese sollten anschließend die gesehene Bilder kategorisieren in „good real life“, „bad real life“ und „not real“. Polizeibeamte und Vertreter der Organisation „Support After Murder And Manslaughter“ sprachen zusätzlich mit den Kindern und explizierten, dass es sich bei Videospiele nicht um echte Gewalt handelt und dass derartige Handlungen im realen Leben Konsequenzen haben. Die Ziele des Unterrichts waren es, die Kinder „für Gewalt in der Gesellschaft zu sensibilisieren“,<sup>70</sup> ihnen den Unterschied zwischen echter und fiktiver Gewalt zu vermitteln und ihnen einen korrekten Umgang mit dem Medium zu vermitteln.<sup>71</sup>

Was macht *GTA V* nun zu einem Paradebeispiel für den Einsatz im Unterricht? Dieses Videospiele ist ein digitales Faszinosum, ein eskapistisches Meisterwerk, ein narratives Epos. *GTA V* ist einer der größten AAA-Titel, eines der bekanntesten sowie beliebtesten Videospiele schlechthin und darf bei keiner Diskussion über eben jene fehlen. Der Titel ist ein fester Bestandteil der Populärkultur und prägend für viele Jugendliche und Gamer. Das Spiel ist in seiner Gesamtheit äußerst durchdacht: die verschiedene Handlungsstränge, die durchdachte Spielwelt, die Dialoge, die Liebe zum Detail oder auch die aufgebrochene Erzählstruktur, die es zu einem dramaturgischen Erlebnis macht. Jeder einzelne Charakter, sei es Franklin, Trevor, Michael oder eine der zahlreichen anderen Figuren, lässt sich nachvollziehen. Kurz gesagt: Das Spiel überzeugt durch seine Vielfältigkeit. Der wesentlich wichtigere Grund, warum *GTA V* im Unterricht behandelt werden sollte, ist jedoch der, dass (wie gesagt) viele Jugendliche das Spiel in ihrer Freizeit spielen. Und hier ist es schwierig, ihnen den kompetenten Umgang zu zeigen, zu sehen, wie sie auf bestimmte Szenen reagieren, und ihnen etwas zu den Spielsituationen zu vermitteln.

Für viele Jugendliche stellt die Spielwelt von *GTA* einen wichtigen freizeithlichen Platz der kreativen Freiheit dar. Aber nicht jeder besitzt genug Abstraktionsvermögen, um zu erkennen, dass es sich um eine Persiflage handelt, beziehungsweise genug Reflexionsvermögen, um sich mit dem Spiel ethisch/moralisch oder andersartig theoretisch auseinanderzusetzen. Zahlreiche Spiele sind in der Lage, in einigen Spielsituationen eine Reflexion des Spielenden hervorzurufen. Aber durch eine mögliche geistige/moralische Unmündigkeit des Spielenden können ihm mitunter gewisse Einsichten verwehrt bleiben. Das bedeutet, der Spieler

70 Smits, Peter: Grand Theft Auto 4 – bereichert den Schulunterricht, 11. 04. 2010, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/grand-theft-auto-4-bereichert-den-schulunterricht,2314127.html> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).

71 Vgl. Williams, Rachel: Video game and cartoons used to shock school children about violence, 09. 04. 2010, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/education/2010/apr/09/violence-games-schools-education> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19) und Held, Thomas: Grand Theft Auto 4 – Zur Abschreckung im Schulunterricht, 12. 04. 2010, in: gamona, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20100414160738/http://www.gamona.de/games/grand-theft-auto-4,zur-abschreckung-im-schulunterricht:news,1711778.html> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).

nimmt die Situation still hin. Und genau hier sollte die Didaktik eingreifen: Die Jugendlichen spielen zu Hause, und im Unterricht wird sich mit den Spielen befasst. Jeder kann seine Fragen stellen, und genauso bereitet der Lehrer die nötigen Fragen vor, um die Lernenden zum Nachdenken anzuregen. Spiele könnten viel mehr leisten, wenn jeder wüsste, wie mit dem Medium umgegangen wird.

Ein möglicher Ansatz wurde in der Arbeit noch nicht in Betracht gezogen und sollte noch erwähnt werden: Neben der Überlegung, das Spiel als Teil des Unterrichts zu erachten, und der Idee, das Spiel als unterrichtsbildende Maßnahme einzusetzen, ist es ebenso möglich, den Lehrer mitspielen zu lassen.

Der Lehrer kann an der Spielwelt partizipieren oder vielleicht sogar für eine digitale Regulation sorgen. *GTA V* verfügt nicht nur über einen Einzelspielermodus, sondern es kann ebenso online gespielt werden. Jeder, der das Spiel besitzt, hat die Möglichkeit, daran teilzunehmen. In geführten Sessions kann der Lehrer zusammen mit den Lernenden spielen und ihnen entweder im Spiel Sachverhalte erklären, ethisches Verhalten fördern oder sie zurechtweisen, falls sie moralisch zweifelhaft handeln. Der Lehrer könnte darüber entscheiden, was mit einem Spieler geschieht, der gegen bestimmte Regeln verstoßen hat. Ebenso könnte der Lehrer mitspielen, das Verhalten der Lernenden analysieren und später mit ihnen darüber diskutieren. Oder er könnte dem Spiel als Zuschauer beiwohnen und Spieler, die sich unfair verhalten, Regeln brechen oder moralisch fragwürdig handeln, aus dem Spiel verbannen oder eine Strafe auferlegen – sei es eine spielinterne Bestrafung oder sogar eine echte.<sup>72</sup>

Abschließend sei gesagt, dass Videospiele viel didaktisches Potenzial bieten und die meisten Unterrichtsfächer zu kurz greifen, da immer ein oder mehrere Aspekte unberücksichtigt bleiben. Ein eigener Spielunterricht würde jedoch alle Vermittlungsebenen in sich vereinen und böte genau die didaktischen Mittel, um den Lernenden beziehungsweise Spieler alles zum Spiel zu vermitteln.

---

72 Vgl. West, Thomas: *Camping N00b-Tuber and Other Annoying Players. Unfairness and its Regulation*, in: Freyermuth, Gudolf S./Gotto, Lisa (Hrsg.): *Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games*, transcript Verlag 2017, S. 413 f. Außerdem Schott, Dom: *Wie weit sollen Spieler gehen dürfen?*, 27.03.2015, in: *Moviepilot*, online einsehbar unter URL: <https://www.moviepilot.de/news/wie-weit-sollen-spieler-gehen-durfen-146920> (zuletzt abgerufen am 05.11.19).

## 7 QUELLEN

- [Red.]: Pressespiegel zu Grand Theft Auto V (PlayStation 3), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/grand-theft-auto-v> (zuletzt abgerufen am: 26. 03. 19).
- Anonymer Nutzer: What are some good examples of satire in Grand Theft Auto V?, (o. J.), in: Quora, online einsehbar unter URL: <https://www.quora.com/What-are-some-good-examples-of-satire-in-Grand-Theft-Auto-V> (zuletzt abgerufen am 04. 01. 19).
- Bathge, Peter: GTA 5: Kommentar zur Folderszene, 15. 04. 2015, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/Specials/Grand-Theft-Guantanamo-Kommentar-zur-Folderszene-1090752/> (zuletzt abgerufen am 28. 04. 19).
- Epic Games: Fortnite, Epic Games (Hrsg.), 2017.
- Falkenstern, Max: GTA 5: Wegen Gewalt an Frauen – Händler nimmt Spiel aus Sortiment, 03. 12. 2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/News/Wegen-Gewalt-an-Frauen-Haendler-nimmt-Spiel-aus-Sortiment-1144630/> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Fehrenbach, Achim: GTA V – große Gangster, große Welt, 16. 09. 2013, in: Die ZEIT, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2013-09/rockstar-gta5/komplettansicht> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- GTA Wiki: Franklin Clinton, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: [https://gta.fandom.com/wiki/Franklin\\_Clinton](https://gta.fandom.com/wiki/Franklin_Clinton) (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).
- GTA Wiki: Lester Crest, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: [https://gta.fandom.com/wiki/Lester\\_Crest](https://gta.fandom.com/wiki/Lester_Crest) (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).
- GTA Wiki: Michael De Santa, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: [https://gta.fandom.com/wiki/Michael\\_De\\_Santa](https://gta.fandom.com/wiki/Michael_De_Santa) (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).
- GTA Wiki: Trevor Philips, (o. J.), in: GTA Wiki, online einsehbar unter URL: [https://gta.fandom.com/wiki/Trevor\\_Philips](https://gta.fandom.com/wiki/Trevor_Philips) (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).
- Gumprecht, Heiner: Grand Theft Auto 5: Ein Monster von einem Spiel, in: gamona, 17. 09. 2013, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20130920045751/http://www.gamona.de/games/grand-theft-auto-5,test-ps3:article,2331091.html> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).

- Held, Thomas: Grand Theft Auto 4 – Zur Abschreckung im Schulunterricht, 12. 04. 2010, in: gamona, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20100414160738/http://www.gamona.de/games/grand-theft-auto-4,zur-abschreckung-im-schulunterricht:news,1711778.html> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).
- Hugendick, David: Fantasialand für Intensivtäter, 26. 09. 2013, in: Die ZEIT, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/2013/40/computerspiel-gta-grand-theft-auto-v> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Klappenbach, Michael: Grand Theft Auto Series Most Controversial Moments, 14. 04. 2018, in: Lifewire, online einsehbar unter URL: <https://www.lifewire.com/gta-series-most-controversial-moments-812433> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Martin, David: GTA 5 stellt sieben Guinness-Weltrekorde auf, 09. 10. 2013, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/GTA-5-Grand-Theft-Auto-5-Spiel-4795/News/GTA-5-stellt-sieben-Guinness-Weltrekorde-auf-1091813/> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Neitzel, Britta: Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen, in Bartels, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Material zur Einführung in die Computer Game Studies, [5] Hamburger Hefte zur Medienkultur, 2007, S. 8–28.
- Petit, Carolyn: City of Angels and Demons, 17. 11. 2014, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/> (zuletzt abgerufen am 27. 06. 19).
- Rockstar Games: Grand Theft Auto V: The Manual, 2013.
- Rockstar North: GTA III, Rockstar Games (Hrsg.), 2001.
- Rockstar North: GTA IV, Rockstar Games (Hrsg.), 2008.
- Schmidt, Sascha: GTA V – Dauerbrenner unter den Videospiele, 04. 02. 2015, in: Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, online einsehbar unter URL: <https://www.lmz-bw.de/nc/newsroom/aktuelle-beitraege-aller-bereiche/detailseite/gta-v-dauerbrenner-unter-den-videospielen/> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Smits, Peter: Grand Theft Auto 4 – bereichert den Schulunterricht, 11. 04. 2010, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamestar.de/artikel/grand-theft-auto-4-bereichert-den-schulunterricht,2314127.html> (zuletzt abgerufen am 26. 03. 19).
- Stuart, Keith: Grand Theft Auto 5: Rockstar's Dan Houser on Los Santos and the future, 17. 09. 2013, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/17/grand-theft-auto-5-gta-dan-houser-interview> (zuletzt abgerufen am 25. 03. 19).

- Sullivan, Lucas: Trevor is the first GTA character that makes sense, 27.09.2013, in: GamesRadar, online einsehbar unter URL: <https://www.gamesradar.com/trevor-first-gta-character-makes-sense/> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).
- Treyarch: Call of Duty: Black Ops, Activision (Hrsg.), 2010.
- Wekenborg, Jonas: GTA 5: Skills und Stats steigern – Rauf mit Ausdauer, Schießen und Stärke, 09.01.2015, in: GIGA, online einsehbar unter URL: <https://www.giga.de/spiele/gta-5/tipps/gta-5-skills-und-stats-steigern-rauf-mit-ausdauer-schiessen-und-staerke/> (zuletzt abgerufen am 25.03.19).
- West, Thomas: Camping N00b-Tuber and Other Annoying Players. Unfairness and its Regulation, in: Freyermuth, Gudolf S./Gotto, Lisa (Hrsg.): Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games, transcript Verlag: Bielefeld 2017.
- Whitehead, Dan: Born Free: the History of the Openworld Game, 04.02.2008, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.net/articles/born-free-the-history-of-the-openworld-game-article> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).
- Williams, Rachel: Video game and cartoons used to shock school children about violence, 09.04.2010, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/education/2010/apr/09/violence-games-schools-education> (zuletzt abgerufen am 26.03.19).
- Yilanci, Kadir: Grand Theft Auto (GTA) V, (o. J.), in: Spieleratgeber NRW, online einsehbar unter URL: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Grand-Theft-Auto-GTA-V.3916.de.1.html> (zuletzt abgerufen am 25.03.19).
- Zorn, Josef: Was mich ‚GTA‘ über Nächstenliebe gelehrt hat, 25.12.2014, in: Vice, online einsehbar unter URL: [https://www.vice.com/de\\_at/article/nn5kjjw/games-screenshots-gallery-release-hd-gta-v-naechstenliebe-emotionale-momente-666](https://www.vice.com/de_at/article/nn5kjjw/games-screenshots-gallery-release-hd-gta-v-naechstenliebe-emotionale-momente-666) (zuletzt abgerufen am 26.03.19).