Selbst ein Anwalt wird zum Autodieb

Nach 13 Jahren Wartezeit erscheint das Videospiel „Grand Theft Auto VI". Für den Start nehmen sich weltweit Menschen Urlaub, auch in Salzburg. Ein Blick auf ein kulturelles Phänomen.

IRIS BURTSCHER

SALZBURG. Der Salzburger Rechtsanwalt Stephan Kliemstein freut sich auf Tätigkeiten, von denen er seinen Klientinnen und Klienten tunlichst abrät: Autos stehlen zum Beispiel oder Trafiken überfallen. Allerdings macht er das nur im Videospiel. Der Start von „Grand Theft Auto VI", kurz GTA 6, in der Nacht auf Donnerstag lockt Millionen Menschen an die Konsolen, die lange darauf warteten. 13 Jahre brauchte die Entwicklerfirma Rockstar Games, um das Nachfolgespiel von GTA 5 auf den Markt zu bringen. Am Donnerstag hat sich der Anwalt sicherheitshalber den Terminkalender frei gehalten. Was ihn am Spiel fasziniert? „Man hat unbegrenzt Möglichkeiten. Einerseits kann man einer filmisch inszenierten Geschichte folgen. Man kann aber auch stundenlang durch Sümpfe fahren, Fallschirm springen oder mit Haien tauchen. Und ja, es macht auch Spaß, sanktionslos Dinge tun zu dürfen, die im echten Leben verboten sind."

Kliemstein nennt es „das größte Medienprodukt, das je geschaffen wurde. Es sprengt alle Grenzen." Superlative fallen oft, wenn man mit GTA-Fans spricht. Der Start hat einen Hype ausgelöst. Weltweit häufen sich Meldungen über gestiegene Urlaubsanträge. Manche Arbeitgeber, darunter der Schweizer Computerzubehör-Hersteller Logitech, geben Mitarbeitern Sonderurlaub. Eine Einheit der US-Armee hat Soldatinnen und Soldaten zum GTA-Start vier Urlaubstage angeboten, wenn sie im Gegenzug ihren Vertrag verlängern. Laut der Softwarefirma Personio liegen die Urlaubsanträge in Deutschland rund um den 19. November fast 40 Prozent über dem Jahr zuvor. Man munkelt, dass auch die Zahl der Krankenstände am Donnerstag etwas höher liegen könnte – und es nicht an einer Grippewelle liegt.

Ein bis zwei Milliarden US-Dollar wurden in die Entwicklung des Spiels rund um die Protagonisten Lucia und Jason gesteckt. Einen großen Teil soll das Spiel durch Vorverkäufe bereits hereingespielt haben. „Die wirtschaftliche Bedeutung ist enorm", sagt Spieleforscherin Johanna Pirker, die an der TU München und der TU Graz forscht. „Die Branche macht längst mehr Umsatz als Hollywood." Hinzu kämen Hardware-Verkäufe und Streaming. Weil der Start des Spiels eine derartige Anziehungskraft hat, hätten andere Spielehersteller Veröffentlichungen verschoben.

„Durch die 13-jährige Wartezeit haben sich riesige Erwartungen aufgebaut", sagt Pirker. Das Besondere am Spiel sieht sie neben der immensen Entwicklerleistung in der Freiheit, die sich den Spielerinnen und Spielern bietet: „GTA verbindet Hollywood-Gangster-Filme mit amerikanischer Popkultur und Gesellschaftssatire. Man hat zwar eine Story, kann aber jederzeit auf eigene Faust mit der Welt interagieren." Sie betont aber auch, dass sich das Spiel dezidiert an Erwachsene richtet und erst ab 18 Jahren zugelassen ist. „Das ist kein Kinderspiel. Es geht auch um Kriminalität und um Drogen. Den Jugendschutz gibt es aus gutem Grund."

Computerspiele hätten viele positive Effekte und soziale Funktionen. „Die meisten Gamer spielen mit anderen. Man lernt Problemlösung und Fehlerkultur: Auch wenn ich scheitere – und ich werde scheitern –, kann ich es schaffen, wenn ich dranbleibe." Natürlich gebe es auch Schattenseiten: „Das Thema Sucht ist ein wichtiger Punkt. Es gibt Mechanismen, die in Richtung Glücksspiel gehen. Manche Monetarisierungsstrategien sind irrsinnig problematisch." Auch Rassismus und Sexismus und Cybermobbing seien Thema.

Gamer sind hierzulande keine Minderheit: Mehr als 6,1 Millionen Österreicher und Österreicherinnen spielen zumindest gelegentlich, zeigt eine Studie des Österreichischen Verbands für Unterhaltungssoftware. Der durchschnittliche Spieler ist 39 Jahre alt. „Wir wollen spielen, das ist uns Menschen angeboren und altersunabhängig", sagt Josef Schinwald, der den Studiengang „Realtime Art & Visual Effects" an der FH Salzburg leitet. Mit Superlativen zum GTA-6-Start spart auch er nicht: „Das ist eines der größten kulturellen Ereignisse der letzten Dekade, größer als jede Fußball-WM." Die Spielebranche selbst stehe unter Transformationsdruck. „Wie Computerspiele funktionieren, hat sich verändert. Viele Spiele sind gratis und finanzieren sich darüber, dass Spieler Inhalte kaufen. Das ist nicht das, womit ich groß geworden bin: Man kauft etwas ein Mal und kann dann spielen." Auch KI verändere die Spielentwicklung. Andererseits würden Game-Technologien zunehmend auch in anderen Branchen benötigt, etwa in der Industrie, um Mitarbeiter zu schulen. Die FH Salzburg kooperiert dafür etwa mit Palfinger. „Dort werden digitale Kranschulungen mit VR-Systemen erstellt. Das ist im Grunde die gleiche Technologie wie für GTA."

Die Standardedition des neuen Spiels kostet 80 Euro. Voraussetzung ist aber die Hardware: Spielekonsolen stiegen im Preis, wohl nicht nur, weil der KI-Boom die Chips verteuert. Die Playstation 5 Pro ist seit dem Start der GTA-6-Vorbestellungen im Juni um 70 Prozent teurer geworden, zeigt eine Auswertung des Preisvergleichsportals Geizhals.at. „Preissprünge in dieser Größenordnung haben wir bei Spielekonsolen schon lang nicht mehr gesehen", sagt Geizhals-Chef Markus Nigl.

Selbst ein Anwalt wird zum Autodieb



A) Vor dem Lesen

a) Nennen Sie einige Videospiele, Filme oder Serien, die in Ihrem Freundes- und Bekanntenkreis zuletzt viel Aufmerksamkeit erregt haben.

b) Stellen Sie Vermutungen an über die Stellung von Videospielen im Vergleich zu Film, Musik und Literatur in unserer Gesellschaft.



B) Textbearbeitung

a) Lesen Sie den Artikel aufmerksam durch.

b) Geben Sie die im Artikel genannten Zahlen zur Verbreitung von Computerspielen in Österreich wieder.

c) Fassen Sie die Merkmale zusammen, die Johanna Pirker und Josef Schinwald dem Spiel und dem Medium Videospiel zuschreiben.

d) Erklären Sie die Aussage von Johanna Pirker, GTA VI verbinde „Hollywood-Gangster-Filme mit amerikanischer Popkultur und Gesellschaftssatire".

e) Ordnen Sie die Aussage, Videospiele seien „größer als jede Fußball-WM", in den Zusammenhang der Darstellung von Spielen als Kulturgut ein.

f) Beurteilen Sie die Berechtigung, Videospiele als gleichwertigen Teil der Kultur neben Film, Musik und Literatur zu betrachten. Beziehen Sie sich dabei auf Aussagen aus dem Artikel.



C) Textproduktion

Schreiben Sie eine Zusammenfassung.

Situation: Im Unterricht beschäftigen Sie sich in einem Projekt mit dem Thema „Videospiele als Gesellschaftsphänomen" und haben dafür einen Artikel über die kulturelle Bedeutung von Videospielen gelesen. Für Ihre Mitschülerinnen und Mitschüler fassen Sie den Beitrag zusammen.

Lesen Sie den Artikel „Selbst ein Anwalt wird zum Autodieb" von Iris Burtscher aus der Tageszeitung „Salzburger Nachrichten" vom 19. November 2026.

Schreiben Sie nun die **Zusammenfassung** und bearbeiten Sie dabei folgende Arbeitsaufträge:

- Geben Sie die kulturelle Bedeutung von Videospielen wieder.
- Beschreiben Sie die Chancen und Risiken von Videospielen.
- Nennen Sie die wirtschaftlichen Auswirkungen der Veröffentlichung von GTA VI.

Schreiben Sie zwischen 270 und 330 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.