

Donnerstag, 26. November 2026, 17:00 Uhr
~14 Minuten Lesezeit

Matrix unter Palmen

Der weltweite Hype um GTA VI ist ein Indikator für das gestiegene Bedürfnis nach Weltflucht, denn das wirkliche Leben erweist sich als immer unsicherer, während der künstliche Topos die verloren gegangene Kontrolle und Freude verheißt.

von Nicolas Riedl
Bild: Collage mit Fotos von Shutterstock.com (Lerca_STD, Melnikov Dmitriy, Mehaniq)

Es war einmal ... die Realität. Je besser die Grafik, je größer die künstliche Welt und je ausgefeilter die Handlungsmöglichkeiten in neuen Online-Spielen,

desto weniger erweist sich die gute alte materielle Wirklichkeit als konkurrenzfähig. Menschen — vor allem junge — tauchen dann gern in die weit verzweigten Welten des Virtuellen ab. Man kann's verstehen, es fühlt sich wohl an, als ob das richtige Leben sie nicht haben wolle. GTA VI, der sechste Teil der „Grad Theft Auto"-Reihe, markiert eine neue Stufe des „Gamings" als eines allumfassenden Kulturphänomens, das dabei ist, Film und Fernsehen den Rang abzulaufen. In einer Welt, die in spiefilmartigem Realismus gezeichnet ist, eröffnet sich ein Land der unbegrenzten Möglichkeiten vor den Spielern. Aber wie viel Virtuelles tut dem menschlichen Geist gut? Und welche „Werte" sind es eigentlich, die Gamern durch das Szenario dieses speziellen Spieles vermittelt werden, das vor allem eines verspricht: die Freiheit, ohne Skrupel und ohne Strafe Verbrechen begehen zu können?

„What to do, with all these useless people? [...] My best guess is a *combination of drugs and computer games*"

„*Was machen wir mit all den nutzlosen Menschen? [...] Mein Rat: eine Mischung aus Drogen und Computerspielen*"
(**Yuval Noah Harari** (https://odysee.com/@SOLRISING:4/Useless-Eaters-Yuval-Noah-Harari-4-9-2022:2?r=AhKjfbvtw6UvUmQXhhddAmuxM157mCoX))

GTA VI, der sechste Teil der „Grad Theft Auto"-Reihe von *Rockstar-Games* ist das **Detox-Album**

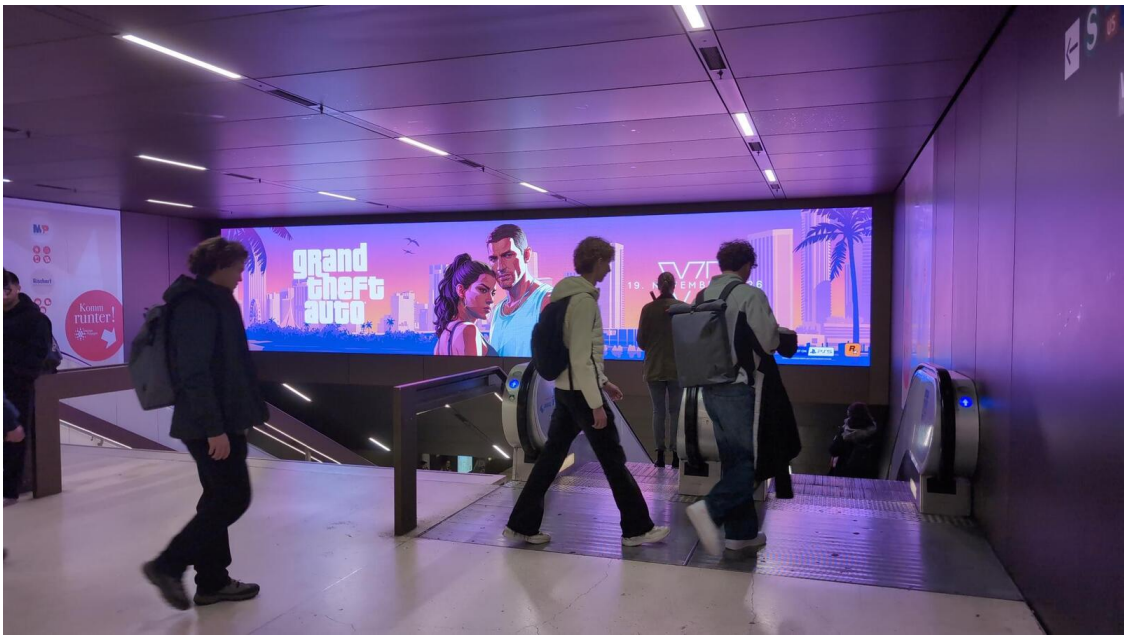
(https://www.rollingstone.com/music/music-news/dr-dres-detox-a-timeline-of-hip-hops-great-unfinished-album-34152/) der Gaming-Welt. Doch im Gegensatz zu dem 2002 angekündigten und bis heute „unerschienenen“ Dr. Dre Album, hat das neue GTA nach nun 13 Jahren das Licht der Spielewelt erblickt. Der Ausruf „Wir erleben / bekommen / erfahren etwas vor GTA VI“ wurde im Netz ein Meme. Zum Ausdruck gebracht wurde damit, dass viele aufgrund der unzähligen Verschiebungen gar nicht mehr daran glaubten, dass das Game noch jemals erscheinen würde.

Die Welt im digitalen Fieber

Am 19. November 2026, 13 Jahre nach dem Vorgänger GTA V und nach der Ausgabe von **schätzungsweise 1 bis 2 Milliarden US-Dollar** (https://www.businessinsider.com/strauss-zelnick-take-two-ceo-grand-theft-auto-gta-6-2026-5), ist es nun tatsächlich geschehen! GTA VI ist erhältlich. Selbst all jenen, die mit dem Zocken nichts am Hut haben, kann es kaum entgangen sein, dass in großen Städten – unübertrieben – jede zweite bis vierte Werbefläche mit GTA VI-Werbung zugekleistert ist. In manchen Stadtzentren hängen gar überlebensgroße Plakate, wenn nicht gleich direkt das Spiel in animierter Form auf gigantischen Werbe-Projektionsflächen angepriesen wird.



Ein überlebensgroßes Plakat im Münchner Stadtkern für ein Spiel, in welchem man unter Anderem Polizisten erschießen kann – im Vordergrund ein *echter* Polizeiwagen.



Eine digitale XXL-Werbeanzeige in einem Zwischengeschoss



Ein im GTA-Stil gehaltener Werbeaufdruck auf einem Leihwagen

Die Beben und Vorbeben dieses Spiels beschränkten sich vorher wie derzeit nicht auf den in sich geschlossenen Mikrokosmos der nerdigen Gamer-Welt. Die exklusive Veröffentlichung des Extended Trailer auf Netflix brachte – wenn man die Meldungen nicht als PR verbuchen möchte – den Server des selbigen zum temporären **Absturz** (https://search.brave.com/go/v1#AXyGorNein2Zav4yoAGshQ8Tqce4IF9TWj-IxMo9gKP45ovCSBmhqYQ5WUHSPGHCGBsNIN2QYEgGIDtYC6TiDLBG5Jzf1SVX2Qe7TZwolyUJTFDfh4HIGvkOe6NwnoHv3rkUosAMqjJsEWrm5GyBYMJtFwPUPpY8sljJJXq_7jFVMgOUziUKw0d8Idue5EPTAPDy-nFtm7ElZwoNWnqeJloOw18TwSWB3Ty_cycOveGbzop6duWtiZetxwA). Urlaubsanträge für den 19. November **stiegen** (https://www.tagesschau.de/wirtschaft/verbraucher/weltweit-mehr-urlaubsantraege-start-gta6-100.html) weltweit in ungekannte Höhen.

> ***Am Tag der Veröffentlichung gab es kein Halten mehr. Ein Hype um ein Spiel entfachte sich, wie man ihn zuletzt 2016 bei Pokémon Go beobachten konnte.***

Zahlreiche Ministerien posteten auf ihren Social-Media-Kanälen, in ihrem verkrampft-verzweifelten Bemühen um Coolnesss und Anschlussfähigkeit an die Jugend, „Memes“ mit GTA VI-Bezug. So versuchte die zur Kleinpartei schrumpfende CDU, die „Erfolge“ des BlackRock-Kanzers Friedrich „keiner mag mich“ Merz, die dieser „vor GTA VI“ erreicht habe, mit **Bildern** (https://www.instagram.com/p/Df6xQZrjsef/?img_index=1) im GTA-Farbfilter zu visualisieren. Die vernichtende Kommentierung erfolgte direkt darunter. Ein Gameplay-Video zierte die Hauptseite der *Süddeutschen Zeitung* und die *Tagesschau* inszenierte ihren Stichwortgeber-Journalisten Ingo Zamperoni als Gamer, der sich im Fernsehstudio erst in letzter Sekunde von der Konsole lösen kann, um die Sendung zu moderieren.

Am Tag nach der Veröffentlichung wird der Umsatz, bei rund 32,5 Millionen verkauften Einheiten – das entspricht der Einwohnerzahl Madagaskas – auf 3,79 Milliarden US-Dollar geschätzt, was wiederum mit dem Bruttoinlandsprodukt (BIP) des Kosovos vergleichbar ist.

Rücksicht(slosigkeit)

In mehrfacher Hinsicht ist GTA VI das Spiel unserer Zeit. Es ist dabei gar nicht mal notwendig, auf die leidige „Killerspiele-machen-Kinder-zu-Amokläufer“-Debatte aufzusatteln, um darauf hinzuweisen, dass die in GTA zelebrierte Ethik-Freiheit ganz dem Zeitgeist entspricht. In allen Teilen der Reihe schlüpft der Spieler in die Rolle eines Verbrechers, der es dann im Laufe des Spiels mit noch größeren Verbrechern zu tun bekommt. Der Vollständigkeit halber muss hinzugefügt werden, dass die gesamten Storylines durchgehend satirische Elemente enthalten, der US-amerikanischen Gesellschaft den Spiegel vorhalten. Dabei – und das ist das Kernelement von GTA – ist das Durchspielen einer Story

optional. Was bei Spielern von „Grand Theft Auto“ schon seit dem ersten Teil – der noch aus einer Top-Shot-Perspektive gespielt wurde – Begehrlichkeiten weckt, ist die Open-World, das heißt die frei erkundbare Spielwelt. Diese besteht aus einer oder mehreren Städten, die realen US-Metropolen nachempfunden ist. So ist „Liberty City“ ein Pendant zu New York und „Vice City“ ein Abbild von Miami.

Seit GTA III von 2001, erfolgt das Spielen aus der **Dritten-Person-Perspektive** (https://www.makeuseof.com/first-person-games-vs-third-person-games-differences/). Das bedeutet, dass der Gamer die Spielfigur rückseitig betrachtet, während er sich in der alleinigen Vorausschau in der Spielwelt bewegt, während der Blickwinkel – je nach Spieldesign – zwischen 75 bis 125 Grad variiert. Diese Disposition von Spieler und Spielfigur hat sich seit nun einem viertel Jahrhundert durch die GTA-Reihe gezogen.

Jedoch hat sich seit dem letzten Teil von 2013 in der analogen Wirklichkeit insofern ein Wandel vollzogen, als dass dieser Dritte-Person-Modus, mit dem man sich in GTA durch die Spielwelt manövriert, zunehmend auch zu dem Modus wird, in dem sich immer mehr Menschen durch die *wirkliche* Welt bewegen. Die keineswegs nur anekdotisch evidenten Beispiele sind zahlreich; Pendler, die in vollgestopften U-Bahn-Wagons im Türbereich stehen bleiben und nicht merken, dass hinter ihnen noch Fahrgäste einsteigen möchten/müssen. Man sieht es ebenso an den E-Scootern, die acht- und wahllos vor Hauseingangstüren oder wie Barrikaden auf Bürgersteigen abgestellt werden – ungeachtet des Weges, den sie damit blockieren. Gleichermaßen erkennbar ist das Phänomen in der sich geradezu pandemisch ausbreitenden Rücksichtslosigkeit, mit der Smombies ihre Umgebung mit nervtötenden Inhalten ihres Smartphones beschallen.

> ***Immer mehr Menschen im heutigen „GTA: Stadtbild“ benehmen sich – zumindest prinzipiell – wie Spieler in***

GTA.

Die Dritte-Person-Perspektive ist das Dispositiv der Rücksichtslosigkeit. Im Mittelpunkt steht die Spielfigur, beziehungsweise man selbst, während alle(s) andere(n), was/die sich rückseitig befindet/n, ausgeblendet wird; Passagiere, die Aussteigen möchten/müssen oder auch nur das Wohl der anderen.

Es lohnt sich in diesem Zusammenhang, das Wort „Rücksicht“ und folglich die „Rücksichtslosigkeit“ genauer anzusehen. Der Begriff beschreibt die Sicht auf das Rückseitige. Exemplarisch symbolisiert wird er durch Erfindungen wie den Rückspiegel oder die Rückwärtskamera in Autos. Etymologisch leitet er sich aus dem Lateinischen von *respectus* ab, was das Zurück-Blicken, das Sich-Umsehen beschreibt.

Als GTA V im Jahr 2013 erschien, war das Smartphone gerade einmal sechs Jahre alt. Inzwischen sind seit dem Verkauf des ersten iPhones im Jahr 2007 beinahe zwei Jahrzehnte vergangen und die Allgegenwart der Aufmerksamkeit, Gegenwärtigkeit und Menschlichkeit absaugenden Screens hat einen Großteil der Menschen charakterlich und sozial an die Spiel-Hauptfiguren aus GTA angeglichen.

In „Ohne Respekt“ schreibt Byung-Chul Han:

„*Die Respektlosigkeit und der Verfall der Öffentlichkeit bedingen einander. In der Öffentlichkeit als Handlungsraum haben wir eine Rolle zu spielen, wobei wir vom Privaten ausdrücklich absehen. Das Verhalten in der Öffentlichkeit ist dadurch gekennzeichnet, dass es Distanz vom Persönlichen und Privaten wahrt. Wir stellen nicht unsere persönlichen Neigungen, Gewohnheiten oder Gefühlsregungen zur Schau. Sie ist vielmehr eine Bühne, auf der wir als Handelnde von Angesicht zu Angesicht in Erscheinung treten. Wir müssen den Strukturwandel der Öffentlichkeit bis zur Gegenwart verfolgen, um*

ein Verständnis für die zunehmende Respektlosigkeit zu gewinnen. Zu berücksichtigen ist vor allem der mediengeschichtliche Aspekt. Es wird zu zeigen sein, dass die Digitalisierung den Verfall der Öffentlichkeit begünstigt. Sie lässt soziale Räume entstehen, in denen totale Distanz- und Respektlosigkeit herrschen. Die zunehmende Schamlosigkeit und Enthemmung in den sozialen Medien sind auf den digitalen Strukturwandel der Öffentlichkeit zurückzuführen.“ (1)

Wie in den obigen Beispielen beschrieben, entrücken sich mehr und mehr Menschen von dieser Rolle der öffentlichen Bühne und bewegen sich auf dieser, als sei sie das eigene Wohnzimmer. Das Betragen des Einzelnen ist zunehmend das eines Menschen, der sich allein in der Welt befindet, als gäbe es keine Mitmenschen. In GTA wird das auf die Spitze getrieben. Im Mittelpunkt steht die Spielfigur, während alle andere Menschen, genauer die NPCs – die nicht spielbaren Figuren –, dessen Handeln unterworfen sind. Ob als GTA-Spieler – oder in vermehrt auftretender Form in der analogen Öffentlichkeit der Einzelne – begreift sich weniger bis gar nicht mehr als *eine Rolle* unter *vielen*, sondern als *alleinige Hauptrolle*. Oder wie Han es beschreibt: „An die Stelle des Public Man tritt der Private Man.“ (2)

Die in diesem Daseins-Prinzip integrale Rücksichtslosigkeit ist zugleich ein Abrücken von der echten Welt. Wer sich allen Ernstes am 19. November Urlaub nahm oder sich krank meldete, um GTA spielen zu können, wandte der wirklichen Welt den Rücken zu.

Digitale Open-World in einer zunehmenden Closed-World des Analogen

Das Versprechen von Freiheit, Entgrenzung und Folgenlosigkeit fällt in den 2020er Jahren auf einen, in der GTA-Historie beispiellos

fruchtbaren Boden. Man vergesse an der Stelle nicht, dass der vorangegangene Teil V im Jahr 2013 zu einer Zeit erschien, da Freiheitseinschränkungen, wie jene unter dem globalen Corona-Regime, noch vollkommen undenkbar waren. In der Zwischenzeit hat sich, in Sonderheit ab 2020, ein teils explizites, teils unterschwelliges Korsett aus Regeln, Schranken und Beschämungen über die Gesellschaften gelegt. Während Corona wiesen Pfeile auf dem Boden die Menschen an, in welche Richtung sie – nicht – zu gehen haben. Identitätspolitische Sprechnormen verknoten die Zungen. Reisebeschränkungen, steigende Spritpreise und zerfallende Infrastruktur limitieren im rasant zunehmenden Maße die Bewegungsfreiheit – ganz zu schweigen von den geplanten 15-Minuten-Smart-Cities. Die paternalistisch daherkommenden Bordcomputeransagen in modernen Leihwägen verkehren die Coolness und Freiheit des Knight Riders in sein Gegenteil. Und ganz grundsätzlich wird durch die Subventionierung der digitalen Sphäre, sowie der Verteuerung der analogen Welt, das **Offline-Leben zu einem Luxus** (https://www.youtube.com/watch?v=L8OrbqO99dA).

> ***Kurzum: Die analoge Welt wird immer unfreier, unflexibler und unbezahlbarer. Umso dankbarer wird einem immersiven Spiel entgegengesehnt, welches – im krassen Gegensatz zur Wirklichkeit – die völlige Entgrenzung ermöglicht.***

Es ist durchaus möglich, innerhalb vorgegebener Leitplanken das Spiel entsprechend der aus Missionen bestehenden Geschichte zu zocken, wobei die Open-World zur Story-Kulisse wird. Es ist hingegen genauso möglich, nach Lust und Laune durch die Stadt zu marodieren, wahllos Menschen zu verprügeln, zu erschießen, zu verbrennen oder sie mit geklauten Fahrzeugen aller Art totzufahren. Grenzen gibt es nur in Form der proportional zur Gewalttätigkeit steigenden Polizeifahndungsintensität, die sich im Spektrum von eins bis fünf Sternen bewegt, also von einfacher Polizeistreife bis hin

zum paramilitärischen Sondereinsatzkommando. Und selbst der Anreiz, durch das Absolvieren von Missionen neue Waffen und mehr Gelder zu erhalten, lässt sich durch die Eingabe von sogenannten „Cheats“, also Mogel-Codes, umgehen, die den Spieler unbegrenzt mit Waffen und Fahrzeugen versorgen, die wortwörtlich vom Himmel fallen.

Und apropos „vom Himmel fallen“. In GTA VI stößt man bei bestimmten – geheimen – Missionen tatsächlich direkt oder indirekt auf den vom Himmel gefallenen Engel. Im Gameplay wurde – passend zur Nummer sechs – **satanistische Rituale** (https://youtu.be/3C2uOcyN0BI) eingebaut. Wärmstens empfehle ich hierzu Lilly Geberts Essay „**Der Kult im Kult** (https://lillygebert.substack.com/p/der-kult-im-kult)“.

Hier, in der Welt von GTA, kann der Spieler sich derart jenseitig aller ethischen Grenzen austoben, wie es ihm – heute mehr denn je – in der analogen Wirklichkeit nicht einmal im Ansatz möglich wäre – selbst innerhalb ethischer Grenzen.

> ***Die Sehnsucht nach einem Spiel wie GTA ist ein Indikator für einen unerfüllten Drang nach Freiheit und Ekstase, der im wirklichen Leben keine Entsprechung mehr findet.***

Ich als jemand, der – wie ich zu meiner Schande gestehen muss – in der Jugend selbst mit Freunden GTA III, „Vice City“ und „San Andreas“ gespielt habe, kann von mir und meinen Zocker-Kameraden bestätigten, dass man nach zügellosen Amok-Orgien einen „GTA-Kater“ erlebt. Derart nämlich, dass während der am Bildschirm ausgelebten Entgrenzung das Dopamin aus dem neuronalen Speicher ausgepresst wird, wie Eiter aus einem Pickel. Hernach bereitet einem – in der analogen Wirklichkeit – nichts mehr Freude, weil man hier wieder mit den Grenzen der echten Welt konfrontiert ist. In den eben genannten Spiele-Titeln war die

Grafik und die Immersion nicht im Ansatz mit der von GTA VI vergleichbar – und dennoch zeitigte das Zocken derartige Effekte. Es ist gut vorstellbar, dass dieser im Falle des neuen Spiels um ein Vielfaches potenziert sein und die Spieler noch fester an das Game binden dürfte.

Die hyperrealistische Grafik reicht schon nahe an die Wirklichkeit heran, woran ersichtlich ist, dass für selbige ein Spiel wie dieses ein Substrat darstellen soll. Begeistert wurde in Gamer-Kreisen **berichtet** (https://www.gamestar.de/artikel/gta-6-102-npcs-vergleich,3459318.html), dass die nicht spielbaren Personen – die NPCs – nicht prozedural, sondern individuell handgefertigt wurden. War es in den vorangegangen Teilen noch so, dass die NPCs lediglich aus einem überschaubaren und sich entsprechend wiederholenden Figuren-Ensemble bestand, so trifft man in „Vice City“ nun „individuelle NPCs“ an – was wie ein Widerspruch klingt. Auch darin liegt ein Kompensationsbedürfnis, hat sich das NPC-Konzept unlängst auf die Wirklichkeit übertragen, sodass im echten Leben Passanten vielfach als solche bezeichnet werden. Der NPC-Vorwurf hat durchaus seine Berechtigung, ist es doch augenfällig, dass Menschen im Straßenbild immer ähnlicher gekleidet sind, zunehmend im Rahmen vorgefertigter Phrasen und paradigmatischer Schablonen denken und sprechen und in der gesamten Wesenheit Individualität mehr und mehr vermissen lassen.

> ***GTA VI ebnet den Weg zu einer Parallelwelt, wo die programmierten „Menschen“ individueller erscheinen als so manche leibhaftige Menschen.***

B(r)ot und (Computer)Spiele

Was bei der **WM** (https://www.manova.news/artikel/im-schatten-der-wm) gilt, gilt bei GTA VI umso mehr. Es ist selbstredend eine

gewaltige Ablenkung, in deren Schatten sich allerlei unliebsame Entscheidungen und Veränderungen durchdrücken lassen, während die quadratisch werdenden Augen von der 4K-Grafik geblendet werden. Zeitgleich, da sich erwachsene (!) Menschen wie Kinder auf ein Konsolenspiel freuen, gehen die – westlichen – Gesellschaften wirtschaftlich, sozial und kulturell in mehrfacher Hinsicht vor die Hunde. Dass ein nicht unerheblicher Gesellschaftsanteil dennoch oder *gerade* deswegen in ein Gamingfieber verfällt, offenbart die Herrschaftsfunktion dieses und anderer Spiele, die mit dem anfänglich erwähnten Harari-Zitat umschrieben wurde; Sedierung und Widerstandsprophylaxe. Für all jene sozialen Gruppen, denen Straßenrandalen wie in Paris fernliegen, die jedoch aufgrund der systemischen Ungerechtigkeit gleichermaßen Aggressionen in sich tragen – für die wird ein Ablassventil in Form eines derartigen Spiels bereitgestellt.

> ***Der Gamingstuhl ist der Sarg für Veränderungsenergie.***

Zugleich sind derartige Games eine Form der Ruhigstellung und Aufmerksamkeitslenkung. Wer in fiktiven Welten versinkt, bekommt es nicht mit, wenn die reale umgebaut wird. Was sich bereits seit 2020 in Marschschritten vollzieht, wird seit 2026 in einen noch höheren Gang geschaltet. Die eben erwähnten Randale sind schließlich kein systemischer Unfall, sondern Kalkül, derart, dass hiermit das Chaos geschaffen wird, welches den Ruf nach (einer) Ordnung(smacht) laut werden lässt, die Social-Engineers bereits in Form totaler Überwachung und Enteignung bereithalten.

Ein derartiges Chaos muss sich, um seine gänzliche Wirkmacht zu entfalten, auch auf der digitalen Ebene entfalten. Dass es nur wenige Tage vor dem GTA VI-Release, am Freitag dem 13., zu einer Reihe dramatischer Systemausfälle kam – beispielsweise bei Microsoft oder der US-amerikanischen Luftfahrtbehörde –, erscheint im Lichte dieser günstigen Ablenkungsgelegenheit weniger als Zufallsereignis.

Wir wollen an dieser Stelle folgendes Gedankenspiel wagen: Seit 2021 wird weltweit die Angst vor einer Cyber-Pandemie geschürt. Entsprechend gab es Plan-*Spiele* wie „Cyber Poligon“, bei denen – so die offizielle Erzählung – die Abwehr massiver Cyberangriffe geübt wurde, die erhebliche Teile der digitalen Infrastruktur in Mitleidenschaft ziehen sollen. Die dieser Angstmache untergeschobene Lösung, ist die eines unfreien, regulierten, ent-anonymisierten Internets, an welchem Menschen nur noch unter Preisgabe ihrer Identität sowie ihrer Nutzerinformationen teilnehmen dürfen. Angenommen, die Zunahme an aufmerksamkeitsstarken Cyberangriffen und Systemausfällen der letzten Wochen und Monate stellten eine Art Vorbeben einer baldigen – fingierten – Cyberpandemie dar:

> ***Was würde geschehen, käme es nun, genau jetzt, zu einem überregionalen, gar globalen Internet-Blackout?***

Von der ohnehin schon pandemischen Online-Sucht, befinden sich nun Millionen Spieler weltweit im Zocker-Vollrausch. Gänzlich offline lässt sich GTA VI **nicht spielen** (https://www.4fansites.de/news,1687,GTA-6-offline-spielen-ganz-ohne-Internet-geht-es-nicht). Was tun Süchtige, werden sie von ihrem Stoffzugang abgeschnitten? Alles! Will heißen, dass die Verhandlungsmacht jener, die die letzten Reste des – noch – freien Internets beschneiden wollen, nun, in der Primetime von GTA VI, so stark ist wie nie.

Überspitzt aus der Sicht eines GTA VI-Süchtigen gesprochen:

„Ja, ja, hier sind meine eID, meine Bonitätsauskunft und meine Live-Körperscann-Daten. Jetzt lass mich wieder ins Netz, damit ich weiter GTA zocken kann!“

Vielleicht ist dieses Gedankenspiel alarmistisch, zu dystopisch gedacht. Wenn es nicht jetzt passiert, so ist in den nächsten Jahren

mit einem solchen oder ähnlich geartetem Szenario zu rechnen. Ob eine Massen-Sedierung wie mit GTA VI nur ein Appetizer oder schon die Hauptspeise ist, werden die nächsten Jahre zeigen. Erkennbar ist, dass für den zwangsläufig anstehenden Systemumbau – in die destruktive Richtung – derartige Digital-Sogkräfte unweigerlich vonnöten sind. Was – von **Sven Böttcher** (https://www.manova.news/artikel/ich-sterbe-also-bin-ich), **Snicklink** (https://t.me/snicklink3000/1663) und wenigen anderen mal abgesehen – nirgends in aller Klarheit artikuliert wird, ist das technologisch, genauer robotisch bedingte Ende des „Leistung gegen Existenz"-Prinzips, dem seit Jahrhunderten vorherrschenden Verständnis von Lohnarbeit. Damit steht die Menschheit vor der haarscharfen Wegscheide zwischen Dystopie und Utopie, zwischen Dasein als sedierter Zocker oder eigenmächtiger Schöpfer.

Unabhängig davon, wohin sich einzelne oder gar die gesamte Menschheit hinbewegt – eines ist gesichert: Bei der – etwaigen – Veröffentlichung eines GTA **VII** wird sich niemand mehr Urlaub nehmen müssen.



Eine Litfaßsäule mit einem GTA VI-Werbebanner – dahinter die Tristesse der analogen Welt.



Nicolas Riedl, Jahrgang 1993, geboren in München, ist Redakteur bei Manova und leitet hier die Videoredaktion. Er studierte Medien-, Theater- und Politikwissenschaften in Erlangen. Den immer abstruser werdenden Zeitgeist der westlichen Kultur dokumentiert und analysiert er in

kritischen Texten. Darüber hinaus ist er Büchernarr, strikter Bargeldzahler und ein für seine Generation ungewöhnlicher Digitalisierungsmuffel. Entsprechend findet man ihn auf keiner Social-Media-Plattform.