

www.iu.de

IU DISCUSSION

PAPERS

Design, Architektur & Bau

LOS SANTOS ALS SEHNSUCHTSRAUM

Ästhetische Erfahrung, In-Game-Fotografie und langsames
Spielen in Grand Theft Auto V

JÖRG BURBACH

IU Internationale Hochschule

Main Campus: Erfurt
Juri-Gagarin-Ring 152
99084 Erfurt

Telefon: +49 421.166985.23
Fax: +49 2224.9605.115
Kontakt/Contact: kerstin.janson@iu.org

Autorenkontakt/Contact to the author(s):
Prof. Jörg Burbach
ORCID 0000-0003-3100-8008
IU Internationale Hochschule – Campus Köln
Hildeboldplatz 20
50672 Köln

Telefon: +49-1793269461
E-Mail: joerg.burbach@iu.org

IU Discussion Papers, Reihe: Design, Architektur & Bau, Vol. 5, No. 7 (JUN 2026)

ISSN: 2750-6266
DOI: <https://doi.org/10.56250/4134>
Webseite: <https://repository.iu.org>

LOS SANTOS ALS SEHNSUCHTSRAUM

Ästhetische Erfahrung, In-Game-Fotografie und langsames Spielen in Grand Theft Auto V

Jörg Burbach

ABSTRACT:

The article examines Grand Theft Auto V not primarily as a phenomenon of violence, satire, or toxicity, but as a space of aesthetic experience. It begins with the observation that, despite its problematic and frequently discussed aspects, GTA V also enables positive, calm, and curiously enduring experiences: long drives through Los Santos, listening to the radio stations, observing changing light conditions, wandering aimlessly, and photographing street scenes, landscapes, or small details. The text asks how these forms of slow and aesthetic gameplay can be conceptualized theoretically and what role in-game photography plays within them. To this end, approaches from Game Studies, game aesthetics, gameworld tourism, spatial theory, virtual photography, and slow game time are combined with a close-playing-oriented analysis of GTA V. The article argues that Los Santos is not merely a backdrop for crime and escalation, but an inhabitable space of longing: a digital place that becomes lived space only through movement, routines, visual practices, and affective attachment. In-game photography and slow gameplay thus emerge not as marginal fan practices, but as forms of cultural appropriation that reveal GTA V as a complex, contradictory, and aesthetically effective media object.

KEYWORDS:

Grand Theft Auto V, Los Santos, Spielästhetik, In-Game-Fotografie, Virtual Photography, Slow Play, Gameworld Tourism, Open World, ästhetische Erfahrung

AUTOR:INNEN



Jörg Burbach ist Professor für Game Design an der IU Internationale Hochschule mit Schwerpunkt Entwicklung, Games History und Archäologie. Er studierte am Cologne Game Lab der TH-Köln. In Vorträgen erzählt er seinem Publikum von den Vorzügen von Retrogames und was von ihnen für die moderne Spieleentwicklung gelernt werden kann. Seit 2015 leitet er sein eigenes Studio für Spiele, Apps und Konzepte. Auf seiner Webseite bloggt er zu Technik, KI und Spielen und gibt zusammen mit Profs Trautsch und Dr. Brückerhoff den Sammelband „Generative KI: Handbuch für Praxis und Lehre“ heraus.

Einstieg: In Los Santos einfach da sein

Grand Theft Auto V ist ein Spiel, über das sich leicht problemorientiert sprechen lässt. Es handelt von Kriminalität, Aufstieg, Gewalt, Sexismus, sozialer Kälte, Satire, Zynismus und einer Spielwelt, in der fast jede Grenze überschreitbar wirkt. In vorliegenden Arbeiten wurde *GTA V* entsprechend als ambivalentes, satirisch überzeichnetes und kommunikativ problematisches Werk beschrieben (Burbach, 2025a; Burbach, i. V.-a). Der Online-Modus kann toxische Dynamiken hervorbringen, die nicht bloß individuelles Fehlverhalten einzelner Spieler:innen sind, sondern aus Spielmechanik, Plattformlogik, fehlender Moderation und sozialer Enthemmung entstehen (Burbach, 2025b). Diese Kritik bleibt wichtig.

Gleichzeitig wäre es falsch, *GTA V* nur als Problemfall zu behandeln. Denn ein Teil der Faszination des Spiels liegt gerade darin, dass es weit mehr ist als seine spektakulären und problematischen Momente. Wer *GTA V* gespielt hat, kennt wahrscheinlich auch eine andere Erfahrung: Man fährt ohne klares Ziel durch Los Santos. Das Radio läuft. Die Sonne steht tief über den Vinewood Hills. Der Verkehr rauscht. Irgendwo flackert eine Reklame, am Strand bewegen sich Körper, in der Ferne verschwimmt die Skyline. Man kann in diesem Spiel Missionen erfüllen, Schusswechsel austragen, Autos stehlen oder Chaos anrichten. Man kann aber auch einfach durch die Welt fahren, anhalten, schauen, fotografieren und weiterfahren.

Diese Erfahrung ist nicht nebensächlich. Sie ist ein wichtiger Grund dafür, warum *GTA V* kulturell so dauerhaft wirksam geblieben ist. Das Spiel wird seit 2013 immer wieder neu veröffentlicht, gespielt, gestreamt, modifiziert, fotografiert und diskutiert. Seine offene Welt ist nicht nur ein Spielfeld für Missionen, sondern ein Ort, an den Menschen zurückkehren. Los Santos ist eine simulierte Stadt, aber sie funktioniert für viele Spieler:innen auch als Erinnerungsraum, als Reisebild, als ästhetisches Versprechen. Das gilt besonders dann, wenn man das Spiel nicht auf Effizienz, Progression oder Eskalation reduziert. Der vorliegende Beitrag richtet den Blick deshalb auf jene Erfahrungsformen, die in der Kritik an *GTA V* leicht übersehen werden: ästhetische Wahrnehmung, langsames Spielen, virtuelles Flanieren, In-Game-Fotografie und die lustvolle Aneignung einer digitalen Welt. Dabei geht es nicht darum, die problematischen Aspekte des Spiels zu relativieren. Vielmehr soll die Analyse ergänzt werden. *GTA V* ist interessant, weil es beides zugleich ist: ein Spiel der Eskalation und ein Spiel der ästhetischen Bindung. Es kann toxische Kommunikation begünstigen und zugleich ruhige, genaue und fast kontemplative Spielweisen ermöglichen. Gerade diese Doppelstruktur macht es zu einem besonders aufschlussreichen Gegenstand der Game Studies.

Die zentrale These lautet: Los Santos funktioniert als Sehnsuchtsraum, weil *GTA V* eine ästhetisch dichte, begehbare und wiederkehrfähige Welt erzeugt. Diese Welt lädt nicht nur zu Missionen ein, sondern zu Routinen, Blicken, Wegen und Bildern. Langsames Spielen und In-Game-Fotografie machen sichtbar, dass Spieler:innen Open Worlds nicht nur konsumieren oder beherrschen, sondern durch wiederholte Praxis in gelebte Räume verwandeln können.

GTA V als riesiges mediales Werk

GTA V wurde 2013 von Rockstar Games veröffentlicht und gehört zu den erfolgreichsten Spielen der Mediengeschichte (Rockstar Games, 2013; Burbach, 2025a). Schon der Umfang des Spiels ist bemerkenswert: eine große offene Spielwelt, drei spielbare Protagonisten, umfangreiche Missionen, zahlreiche Fahrzeuge, Radiosender, Sportarten, Freizeitaktivitäten, Gespräche, Werbeparodien,

Nebenfiguren und eine dicht ausgestattete Oberfläche. Im Beitrag zu *GTA V* im Sammelband *Computerspiele - 50 zentrale Titel* wird das Spiel als riesiges mediales Werk beschrieben, das sich mit Film, Fernsehen, Musik, Popkultur und digitaler Stadtimagination verschränkt (Burbach, 2025a).

Diese Größe ist nicht nur quantitativ. *GTA V* ist nicht einfach groß, weil es viele Inhalte hat. Es wirkt groß, weil sich seine Bestandteile zu einer Welt verdichten, die routiniert und bewohnbar erscheint. Los Santos ist keine realistische Kopie von Los Angeles. Es ist eine Imitation auf engem Raum. Palmen, Freeways, Hügel, Strände, Vororte, Industriegebiete, Trailerparcs, Shoppingzonen und das fiktive Vinewood werden so arrangiert, dass sie eine erkennbare, überzeichnete und dennoch plausible Vorstellung von Südkalifornien erzeugen. Gerade weil die Welt nicht dokumentarisch realistisch ist, kann sie als kulturelle Fantasie funktionieren.

GTA V arbeitet dabei mit einer doppelten Bewegung. Auf der einen Seite überzeichnet es die USA als Ort von Konsum, sozialer Kälte, Gewalt, Korruption, Körperkult und medialer Selbstbespiegelung. Auf der anderen Seite erzeugt es eine begehbare, klanglich und visuell reizvolle Welt, in der man sich gern aufhält. Das ist keine kleine Pointe. Der satirische Blick funktioniert überhaupt nur, weil die Welt attraktiv genug ist, um von Spieler:innen angenommen zu werden; gerade diese Ambivalenz gehört zur Logik ironischer und satirischer Verfahren (Hutcheon, 1994). Niemand würde stundenlang durch Los Santos fahren, wenn diese Stadt nicht auch als Ort des Begehrens funktionieren würde.

Der ästhetische Reiz entsteht aus vielen Schichten. Die Stadt besitzt Tageszeiten, Wetter, wechselnde Lichtstimmungen und unterschiedliche Topografien. Der Weg vom Stadtzentrum in die Hügel, vom Strand in die Wüste oder vom Flughafen in die Berge verändert nicht nur die Kulisse, sondern auch das Gefühl des Spiels. Dazu kommt die Radiokultur. *GTA V* lässt Spieler:innen nicht einfach Fahrzeuge steuern. Es lässt sie durch eine medial aufgeladene Welt fahren, in der Musik, Talk-Radio, Werbung und satirische Formate eine permanente akustische Begleitung bilden.

Das Autoradio macht Los Santos bewohnbar. Es verwandelt Wegstrecken in Erfahrung. Diese Struktur erklärt, warum *GTA V* auch dann funktioniert, wenn man gerade nichts "Wichtiges" tut. Man fährt, hört, schaut, biegt ab, hält an, steigt aus, geht ein Stück, steigt wieder ein, eventuell sogar in ein fremdes Fahrzeug oder einen Hubschrauber. Solche Handlungen sind im Sinne klassischer Spielziele oft unproduktiv. Sie bringen keine Mission voran, erhöhen keinen Score und erzeugen keinen Fortschritt. Und doch gehören sie zur eigentlichen Qualität des Spiels. *GTA V* bietet eine Welt, in der zwecklose Bewegung Bedeutung annehmen kann.

Ästhetische Erfahrung in digitalen Spielen

Digitale Spiele sind keine Bilder, die man nur anschaut. Sie sind Handlungs- und Wahrnehmungsräume. Ihre Ästhetik entsteht nicht allein durch Grafikqualität, sondern durch das Zusammenspiel von Bild, Klang, Bewegung, Eingabe, Rhythmus, Widerstand und Rückmeldung. In diesem Sinn unterscheidet sich die ästhetische Erfahrung eines Spiels von der Betrachtung eines Films oder eines Gemäldes. Man sieht nicht nur. Man handelt, wartet, reagiert und wird selbst Teil der Form. Für *GTA V* ist dieser Punkt zentral. Die Welt wird nicht nur durch Cutscenes oder Missionsdialoge erfahrbar, sondern durch Bewegung. Die ästhetische Qualität von Los Santos liegt in der Art, wie man durch diese Welt hindurchkommt: im Beschleunigen auf einem Highway, im plötzlichen Abbiegen in eine Seitenstraße, im langsamen Rollen durch Wohnviertel, im Blick auf die Stadt von den Hügeln aus, im Wechsel

zwischen dichter Stadt und offener Landschaft. Wer *GTA V* nur als Abfolge von Missionen versteht, übersieht diese räumliche Ästhetik.

Henry Jenkins hat in seinem Aufsatz zu Game Design als narrative architecture darauf hingewiesen, dass Spiele ihre Geschichten nicht nur über Figuren und Dialoge erzählen, sondern über Räume (Jenkins, 2004). Räume können narrative Informationen enthalten, Handlungen vorbereiten, Erinnerungen aktivieren und Bedeutungen nahelegen. *GTA V* arbeitet genau so: Ein Straßenzug, ein Werbeschild, ein heruntergekommenes Motel, ein Villenviertel, ein verlassenes Industriegebiet oder ein Sonnenuntergang über dem Meer erzählen nicht im klassischen Sinn, aber sie strukturieren Wahrnehmung und Erwartung.

Los Santos ist daher ein environmental storytelling space. Die Welt spricht nicht in einem einzigen Sinn. Sie streut Zeichen aus. Wer schnell fährt, nimmt andere Zeichen wahr als jemand, der anhält. Wer nur Missionen erfüllt, erlebt eine andere Stadt als jemand, der fotografiert. Wer den Online-Modus als Wettbewerb nutzt, sieht andere Möglichkeiten als jemand, der allein durch die Landschaft fährt. Die ästhetische Erfahrung ist also nicht vollständig vorgegeben. Sie entsteht in der Begegnung zwischen Welt, Spielmechanik und Spielweise. Zugleich erzeugt *GTA V* eine Form digitaler Presence: das situative Gefühl, sich innerhalb eines medial erzeugten Raums aufzuhalten, statt ihn nur zu betrachten. Das ist für die Bewertung von *GTA V* wichtig. Denn häufig werden Open-World-Spiele entweder nach ihrer Freiheit oder nach ihrer Inhaltsmenge beurteilt. *GTA V* zeigt aber, dass die Qualität einer Open World nicht nur darin liegt, was man alles tun kann. Entscheidend ist auch, ob die Welt genug Dichte besitzt, um wiederholt aufgesucht zu werden. Eine gute Open World ist nicht nur groß. Sie trägt Wiederkehr.

Gameworld Tourism: Die Stadt als Reiseziel

Ein naheliegender Begriff für diese Erfahrung ist Gameworld Tourism. Kiri Miller hat bereits 2008 in ihrem Aufsatz *The Accidental Carjack* die *GTA*-Serie als Fall für eine ethnografisch-touristische Perspektive auf Spielwelten untersucht (Miller, 2008). Auch neuere Arbeiten zu Medien- und Spieltourismus beschreiben, dass digitale Welten Reisebegehren, Ortsbindung und kulturelle Imagination erzeugen können (Lamerichs, 2018). Ihr Ausgangspunkt ist die Beobachtung, dass Spieler:innen in *GTA* nicht nur Missionen erfüllen, sondern sich wie Tourist:innen oder Ethnograf:innen durch eine fremde, zugleich vertraute Welt bewegen. Sie erkunden, beobachten, vergleichen, deuten, nehmen Rollen ein und erzeugen Erzählungen über Orte.

Diese Perspektive passt besonders gut zu *GTA V*. Los Santos ist nicht nur Schauplatz. Es ist eine Stadt, die besucht werden will. Schon Rockstars eigene Kommunikation spielte mit einer Reiseführerästhetik. "Visit Los Santos & Blaine County" rahmt die Spielwelt nicht nur als Spielraum, sondern als touristisches Ziel (Rockstar Games, 2013). Das ist ironisch gemeint, aber es funktioniert. Spieler:innen besuchen diese Welt tatsächlich. Sie kennen Wege, Lieblingsorte, Aussichten, Abkürzungen, Kurven, gefährliche Kreuzungen, ruhige Straßen, schöne Lichtstimmungen.

Gameworld Tourism bedeutet nicht, dass das Spiel harmlos wird. Tourismus ist selbst ambivalent. Er kann neugierig, ästhetisch und offen sein, aber auch konsumierend, oberflächlich oder kolonial. Miller weist darauf hin, dass *GTA*-Spieler:innen in komplizierter Weise zwischen Teilhabe und Distanz wechseln (Miller, 2008). Sie sind in der Welt, aber sie wissen, dass sie spielen. Sie beobachten und stören. Sie interpretieren und greifen ein. Genau diese Ambivalenz ist auch in *GTA V* zentral. Los Santos als touristischer Spielraum erzeugt eine Form der Lust am Ort. Man fährt an Orte nicht nur, weil eine

Mission es verlangt, sondern weil man dort sein möchte. Der Strand, die Hills, die Wüste, die Innenstadt, die Häfen und die Berge besitzen unterschiedliche ästhetische Versprechen. Sie sind mit bestimmten Stimmungen verbunden. Manche Orte wirken wie Kino. Andere wie Urlaub. Wieder andere wie soziale Diagnose. Wer die Stadt durchquert, bewegt sich nicht nur über eine Karte, sondern durch ein verdichtetes mediales Bild von Amerika.

Das touristische Moment erklärt auch, warum *GTA V* sich so gut für Fotografie eignet. Tourist:innen fotografieren. Sie halten Orte fest, suchen Perspektiven, sammeln Ansichten, erzeugen Beweise des Dagesenseins. In-Game-Fotografie überträgt diese Praxis in digitale Welten. Das Bild bezeugt dann keine Reise nach Los Angeles, sondern eine digitale Anwesenheit in Los Santos. Auch das ist eine Form von Anwesenheit.

Sehnsuchtsraum: Ort, Raum und gelebte Praxis

Der Begriff Sehnsuchtsraum soll hier mehr leisten als eine atmosphärische Beschreibung. Der Begriff wird dabei nicht psychologisch, sondern raum- und affekttheoretisch verstanden. Er bezeichnet eine spezifische Beziehung zwischen gestalteter Welt, wiederholter Bewegung und affektiver Bindung. Los Santos ist zunächst ein entworfenen Ort: modelliert, begrenzt, kartiert, mit Straßen, Gebäuden, Missionspunkten, Aussichtspunkten, Verkehrsflüssen und medialen Oberflächen. Zum Sehnsuchtsraum wird diese Welt aber erst, wenn sie nicht nur benutzt, sondern bewohnt, erinnert und wieder aufgesucht wird. Damit lässt sich der Begriff an raumtheoretische Überlegungen anschließen. Bachelards Poetik des Raumes beschreibt Räume nicht als neutrale Container, sondern als Speicher von Erinnerung, Imagination und Intimität (Bachelard, 1994). Übertragen auf digitale Spielwelten bedeutet das nicht, dass Los Santos ein Zuhause im klassischen Sinn wäre. Es bedeutet aber, dass auch simulierte Räume eine innere Topografie aus Lieblingswegen, wiederkehrenden Blicken, Stimmungen und Erinnerungsbildern erzeugen können.

De Certeaus Unterscheidung zwischen Ort und Raum schärft diesen Punkt weiter. Ein Ort ist eine Ordnung von Positionen; Raum entsteht durch Praktiken, Wege und Bewegungen (de Certeau, 1984). Los Santos ist in diesem Sinn nicht nur eine Karte, sondern ein Raum im Vollzug. Die Stadt wird durch Fahren, Gehen, Anhalten, Fotografieren und Wiederkehren produziert. Der Freeway, die Küstenstraße oder der Blick von den Vinewood Hills sind nicht bloß Levelarchitektur, sondern werden durch wiederholte Nutzung zu persönlich und kulturell aufgeladenen Bewegungsfiguren.

Auch Lefebvres Konzept des gelebten Raums ist hier hilfreich. Raum ist nicht nur geplant oder wahrgenommen, sondern gesellschaftlich produziert und symbolisch erfahren (Lefebvre, 1991). *GTA V* stellt einen geplanten, industriell produzierten digitalen Raum bereit. Spieler:innen schreiben diesem Raum jedoch eigene Bedeutungen ein. Sie folgen nicht nur der Missionslogik, sondern erzeugen Routen, Gewohnheiten, Fotomotive, Erinnerungen und Community-Praktiken. Sehnsucht entsteht dabei nicht als romantische Flucht aus der Kritik, sondern als affektive Bindung an eine Welt, die zugleich ästhetisch anziehend und moralisch beschädigt ist.

Sara Ahmeds Überlegungen zur kulturellen Organisation von Gefühlen ergänzen diese Perspektive. Gefühle haften nicht einfach an Objekten, sondern entstehen durch Zirkulation, Wiederholung und Ausrichtung (Ahmed, 2004). Los Santos wird zum Sehnsuchtsraum, weil bestimmte Bilder, Klänge und Bewegungen wiederholt affektiv aufgeladen werden: Sonnenuntergänge, Radiosongs, Küstenstraßen,

Skyline-Blicke, nächtliche Fahrten. Die Stadt wirkt nicht nur, weil sie schön gebaut ist, sondern weil sie wiederholbare affektive Situationen ermöglicht.

Snapmatic und In-Game-Fotografie

GTA V bietet mit Snapmatic eine im Spiel verankerte fotografische Praxis. Die Smartphone-Kamera der Figuren erlaubt es, Screenshots aus der Perspektive der Spielwelt heraus zu erstellen, Selfies aufzunehmen, Filter zu verwenden und Bilder zu teilen; Rockstar selbst hat diese Praxis früh über Snapmatic-Wettbewerbe sichtbar gemacht (Rockstar Games, 2013). Dass diese Funktion als Parodie auf soziale Foto-Apps gestaltet ist, ist offensichtlich. Aber wie so oft bei *GTA V* erschöpft sich die Sache nicht in der Parodie. Snapmatic macht Spieler:innen zu Bildproduzent:innen.

In-Game-Fotografie ist inzwischen ein eigenes Feld zwischen Spielkultur, Kunstpraxis und Medienwissenschaft. Cindy Poremba hat schon früh beschrieben, wie fotografische Praktiken in Spielräumen klassische Fotografie remediatisieren (Poremba, 2007); Gerling fasst Screenshot und In-Game-Fotografie später als Teil einer digitalen fotografischen Praxis (Gerling, 2018). Es geht nicht nur darum, ein Bild aus dem Spiel zu exportieren. Es geht um eine fotografische Haltung: Ausschnitt, Perspektive, Timing, Licht, Motiv, Moment.

Spieler:innen suchen nicht nur schöne Bilder. Sie üben einen Blick ein.

GTA V ist dafür besonders geeignet, weil seine Welt zugleich stabil und offen ist. Sie bietet Licht, Verkehr, Figuren, Landschaft, Architektur und Zufall. Ein gutes Bild kann geplant werden, aber oft entsteht es im richtigen Moment: eine Figur am Straßenrand, ein Auto im Gegenlicht, eine Polizeiszene, eine Bergstraße im Abendlicht, ein Werbeschild neben einem sozialen Abgrund. *GTA V* ist voller solcher Bilder, weil es als Weltmaschine permanent kleine Szenen produziert. Die künstlerische Praxis hat dieses Potenzial längst erkannt. Alan Butlers Projekt *Down and Out in Los Santos* dokumentiert Obdachlosigkeit und soziale Marginalisierung innerhalb von *GTA V* mit fotografischen Mitteln (Butler, 2016-). Butler legt die Waffen weg, bewegt sich durch die Stadt und fotografiert NPCs, die im normalen Spielverlauf meist übersehen werden. Das Projekt ist deshalb interessant, weil es *GTA V* nicht nur als Spiel nutzt, sondern als fotografisches Feld. Es zeigt, dass In-Game-Fotografie nicht bloß schöne Oberflächen sammelt, sondern soziale Wahrnehmung verschieben kann.

Auch *The Photographer's Guide to Los Santos* von Marco De Mutiis und Matteo Bittanti zeigt, dass Los Santos inzwischen als ernstzunehmender Ort fotografischer Praxis behandelt wird (De Mutiis & Bittanti, 2024). Das Projekt verbindet Archiv, Ausstellung, Unterrichtsmaterial und künstlerische Beispiele. Es macht sichtbar, dass *GTA V* für Fotograf:innen, Medienkünstler:innen und Studierende nicht nur ein Spiel ist, sondern ein experimentelles Fotostudio, eine simulierte Stadt und ein Übungsraum für den Blick. Für den vorliegenden Beitrag ist daran entscheidend: In-Game-Fotografie verändert die Spielweise. Wer fotografiert, spielt anders. Man bewegt sich langsamer, achtet auf Licht, wartet auf eine Situation, lässt Gegner vielleicht vorbeigehen, sucht nicht das schnellste Ergebnis, sondern den richtigen Moment. Das Spiel wird nicht verlassen, aber seine Logik wird umgelenkt. In einer Welt, die jederzeit Eskalation erlaubt, entscheidet sich der fotografische Blick für Aufmerksamkeit.

Langsames Spielen als Gegenmodus

Der Begriff *Slow Play* ist im Kontext von *GTA V* nicht selbstverständlich. Rockstar wird eher mit spektakulären Open Worlds, Schießereien, Verfolgungsjagden und großen Narrativen verbunden. In der Forschung zu *Red Dead Redemption 2* wurde jedoch gezeigt, dass Rockstar-Welten auch stark über

Zeit, Rhythmus und Langsamkeit funktionieren können. John Vanderhoef und Matthew Thomas Payne beschreiben in *Press X to Wait* den Begriff Slow Game Time am Beispiel von *Red Dead Redemption 2*. Sie zeigen, dass langsame Spielzeiten eine Alternative zur dominanten Logik von Effizienz, Optimierung und sofortigem Feedback eröffnen können (Vanderhoef & Payne, 2022).

GTA V ist kein langsames Spiel im gleichen Sinn wie *Red Dead Redemption 2*. Pferde sind eben langsamer als Autos. Aber der Unterschied ist analytisch wichtig. Bei *Red Dead Redemption 2* ist Langsamkeit stärker als Designphilosophie eingeschrieben: lange Ritte, Pflegehandlungen, Animationen, Wegezeiten und Wartemomente strukturieren das Spiel selbst. In *GTA V* ist Langsamkeit dagegen weniger Designnorm als spielerische Entscheidung. Die Missionen sind oft hektisch, laut und auf Aktion ausgelegt. Die Welt erlaubt jedoch, diese Geschwindigkeit zu unterbrechen.

Langsamkeit erscheint in *GTA V* daher als Praxis gegen die dominante Taktung des Spiels. Man kann die Geschwindigkeit herausnehmen. Man kann ein langsames Fahrzeug wählen, zu Fuß gehen, den Plot pausieren, am Strand stehen, ein Taxi nehmen, mit dem Fahrrad fahren, den Sonnenuntergang abwarten oder ohne Ziel durch Blaine County rollen.

Solche Momente widersprechen nicht dem Spiel. Sie sind in ihm angelegt, aber sie werden nicht durchgehend eingefordert. *GTA V* lässt sie zu, weil seine Welt mehr ist als eine Missionskette. Die offene Struktur ermöglicht Zustände der zweckfreien Anwesenheit. Gerade das macht den Unterschied zwischen einer bloßen Kulisse und einem ästhetischen Raum. Eine Kulisse muss nur funktionieren, solange die Szene läuft. Ein ästhetischer Spielraum trägt auch dann, wenn nichts Dramatisches geschieht. Langsames Spielen ist dabei nicht automatisch reflexiv oder moralisch überlegen. Es kann auch bloß entspannend sein. Aber genau das ist wichtig. Nicht jede positive Spielerfahrung muss als pädagogische Einsicht gerahmt werden. Manchmal besteht die Qualität eines Spiels darin, einen Ort bereitzustellen, an dem man sich gern bewegt. In Los Santos kann es genügen, Radio zu hören und durch die Stadt zu fahren. Diese Erfahrung ist nicht tief, weil sie kompliziert wäre, sondern weil sie eine Form von digitaler Gegenwart erzeugt.

In einer Gaming-Kultur, die häufig auf Fortschritt, Belohnung, Optimierung, Streaming-Tauglichkeit und spektakuläre Ereignisse ausgerichtet ist, besitzt langsames Spielen eine eigene Qualität. Es entzieht sich der sofortigen Verwertbarkeit. Es ist schwerer zu clippen, schwerer zu bewerten und schwerer in Rankings zu übersetzen. Trotzdem kann es intensiver sein als manche Mission. Der entscheidende Punkt lautet deshalb: Langsamkeit ist in *GTA V* weniger ein Regelangebot als eine Aneignungsleistung. Sie zeigt, dass Spieler:innen nicht nur innerhalb der vorgesehenen Aufgaben handeln, sondern auch den Rhythmus des Spiels selbst umdeuten können.

Spielerfahrung und analytische Distanz

In wissenschaftlichen Texten über Games besteht oft die Gefahr, konkrete Spielerfahrung zu stark zu verstecken. Natürlich braucht Analyse Distanz. Aber digitale Spiele sind interaktive Medien. Wer über ihre ästhetische Erfahrung schreibt, kann die Erfahrungsdimension nicht völlig ausblenden. Gerade bei *GTA V* ist die Ambivalenz nicht nur theoretisch. Sie wird gespielt.

Die hier zugrunde liegende Spielerfahrung mit *GTA V* ist doppelt. Der Online-Modus erscheint aufgrund seiner unmoderierten und aggressiven Kommunikationskultur als problematischer Sozialraum; diese Beobachtung bildet einen Ausgangspunkt der Beschäftigung mit toxischer Kommunikation (Burbach, 2025b). Der Singleplayer und die Welt von Los Santos eröffnen dagegen auch positive Erfahrungen.

Nicht nur wegen der Missionen, sondern wegen der Welt. Wegen der Fahrten. Wegen der Radiostationen. Wegen der Stadt als mediales Versprechen. Es gibt Spiele, die vor allem wegen ihrer Aufgaben erinnerbar bleiben. *GTA V* gehört eher zu den Spielen, die sich über Orte und Bewegungen einprägen. Eine Straße, ein Blick auf die Skyline, das Fahren bei Nacht, ein Song im Radio, ein Abstecher in die Wüste, ein plötzlicher Lichtwechsel. Diese Erinnerungen sind nicht bloß atmosphärischer Zusatz. Sie sind Teil der ästhetischen Leistung des Spiels.

Gerade deshalb ist die Kritik an *GTA V* kompliziert. Wer nur die Gewalt sieht, verfehlt etwas. Wer nur die Freiheit und Schönheit der Welt sieht, verfehlt ebenfalls etwas. Das Spiel fordert eine Analyse, die beides halten kann: die Freude an der Welt und die Kritik an ihren Strukturen. Eine solche Perspektive ist nicht unentschieden, sondern genauer. *GTA V* ist nicht gut, obwohl es problematisch ist, und nicht problematisch, obwohl es gut ist. Es ist ein Werk, dessen ästhetische Qualität und problematische Anschlussfähigkeit miteinander verschränkt sind.

Diese Verschränkung erklärt vielleicht auch, warum *GTA V* so oft missverstanden wird. Viele Spieler:innen nutzen die Welt als Chaosmaschine. Andere nutzen sie als Bühne für Rollenspiel. Wieder andere als Fotostudio, als Autofantasie, als Musikraum, als Erinnerung an Los Angeles, als soziale Plattform, als Streaming-Material oder als Ort des Rückzugs. *GTA V* ist nicht ein einziger kultureller Text, sondern ein Medienraum, in dem unterschiedliche Praktiken konkurrieren.

Gewalt-Spektakel und ästhetische Bindung

Los Santos ist keine Idylle. Es ist eine Stadt voller sozialer Brüche, Ausbeutung, Zynismus, Konsum, Gewalt und Karikaturen. Gerade deshalb ist der Begriff Sehnsuchtsraum nicht als Harmonisierung zu verstehen. Er bezeichnet keine reine Gegenwelt, sondern eine ambivalente Bindungsform: Die Stadt zieht an, obwohl sie beschädigt ist; sie wird erinnerbar, obwohl sie auf satirischer Überzeichnung und Gewaltfähigkeit beruht. Die gleiche Straße kann eine schöne Fahrstrecke, ein Ort sozialer Satire, eine Kulisse für Gewalt und ein fotografisches Motiv sein. Der Umschlag zwischen ästhetischer Ruhe und Eskalation ist kein Nebeneffekt, sondern Teil der medialen Form von *GTA V*.

Die Gewaltästhetik des Spiels ist eng mit filmischen Genres verbunden. Heists, Verfolgungsjagden und Schießereien werden mit großer audiovisueller Präzision inszeniert. *GTA V* übersetzt Bild- und Erzählmuster des Gangsterfilms und des Heist-Movies in spielbare Formen. Gerade darin liegt jedoch auch ein medienethisches Problem: Gewalt wird nicht nur dargestellt, sondern attraktiv gemacht. Sie wird sinnlich erfahrbar und spielerisch ausgeführt. Anders als im Film kommt dabei Agency hinzu, weil Spieler:innen selbst handeln, auch wenn diese Handlungen in Skripte eingebettet bleiben (Tavinor, 2009; Burbach, i. V.-a). Die berühmte Folterszene „By the Book“ ist deshalb so umstritten, weil sie Teilnahme organisiert und nicht bloß Beobachtung.

Vor diesem Hintergrund werden ästhetische Gegenpraktiken interessant. In-Game-Fotografie, langsames Fahren oder zielloses Erkunden entfernen Gewalt nicht aus dem Spiel, verschieben aber die Aufmerksamkeit. Sie zeigen, dass die Welt nicht vollständig von ihrer Eskalationslogik bestimmt ist. Spieler:innen können Los Santos anders lesen, auch wenn sie die problematischen Strukturen des Spiels nicht aufheben.

In-Game-Fotografie als Aneignung

Fotografie ist eine Praxis des Auswählens. Wer fotografiert, entscheidet, was sichtbar wird und was nicht. In *GTA V* erhält diese Entscheidung besondere Bedeutung, weil die Spielwelt permanent Reize

produziert. Snapmatic und andere Formen virtueller Fotografie zwingen zur Auswahl. Man hält einen Moment an, statt weiterzufahren. Man betrachtet, statt zu schießen. Man rahmt, statt nur zu reagieren.

Diese Umstellung verändert den Rhythmus des Spiels. Aus Spielzeit wird Bildzeit. Die Aufmerksamkeit richtet sich nicht mehr auf Fortschritt, sondern auf Komposition. In-Game-Fotografie kann dabei touristisch, dokumentarisch, experimentell oder performativ sein. Gerade diese Vielfalt zeigt, dass virtuelle Fotografie nicht auf Screenshot-Sammeln reduziert werden sollte.

Sontags Überlegungen zur Fotografie von Schmerz und Gewalt sind nicht direkt auf virtuelle Bilder übertragbar, schärfen aber die Frage nach der Blickverantwortung (Sontag, 2003). Auch in GTA V ist es nicht gleichgültig, ob ein Bild Obdachlosigkeit, Polizeigewalt, Luxus, Landschaft oder Selbstinszenierung rahmt. Der fotografische Akt entscheidet mit darüber, ob die Welt als Oberfläche, Spektakel, Sozialraum oder ästhetisches Detail erscheint. Projekte wie Down and Out in Los Santos zeigen, dass virtuelle Fotografie soziale Sichtbarkeit erzeugen kann, ohne mit realer Dokumentarfotografie identisch zu sein (Butler, 2016-).

Der Unterschied zwischen Screenshot und Fotografie ist dabei weniger technisch als kulturell. Ein Screenshot kann Beleg sein: So sah das Spiel aus. Eine In-Game-Fotografie kann Haltung zeigen: So wurde diese Welt gesehen. Sie macht Spieler:innen nicht zu Autor:innen des Spiels, aber zu Autor:innen einer Perspektive. In diesem Sinn erweitert In-Game-Fotografie Agency nicht durch neue Missionen, sondern durch neue Wahrnehmungsformen.

Damit schließt die Praxis an das Modell des Kreativen Volumens an: Entscheidend ist nicht nur, welche Inhalte ein Spiel bereitstellt, sondern welches kreative Potenzial es für eigene Spuren und Resonanzen eröffnet (Burbach & Trautzsch, 2025). GTA V ist dafür besonders geeignet, weil das Spiel selbst permanent mit Medien, Bildproduktion und Selbstinszenierung arbeitet. Wer in Los Santos fotografiert, antwortet auf diese Medienlogik mit eigenen Bildern.

Positive Spielerfahrung ohne Naivität

Positive Erfahrung bedeutet hier nicht, dass *GTA V* unproblematisch wäre. Sie bedeutet, dass das Spiel ästhetische Qualitäten besitzt, die real sind und ernst genommen werden müssen. Kritik wird schwächer, wenn sie nicht erklären kann, warum ein Werk fasziniert. Wer nur aufzählt, was an *GTA V* problematisch ist, versteht nicht, warum Millionen Menschen über Jahre immer wieder in diese Welt zurückkehren. Die Attraktivität des Spiels ist nicht bloß Marketing oder Gewöhnung. Sie liegt in einer außerordentlich dichten Verbindung aus Raum, Klang, Bewegung, Stil und Spielbarkeit.

Positive Erfahrung heißt auch nicht zwingend Identifikation mit den Figuren. Viele Spieler:innen mögen *GTA V* nicht, weil sie Michael, Franklin oder Trevor moralisch vorbildlich finden. Sie mögen es, weil die Welt auf bestimmte Weise antwortet. Weil Fahren gut funktioniert. Weil die Karte erinnerbar ist. Weil Musik und Landschaft zusammenpassen. Weil die Stadt voller Details ist. Weil man sich in ihr verlieren kann. Diese Form der Bindung ist ästhetisch, nicht moralisch. Hier liegt ein wichtiger Unterschied zu manchen medienkritischen Debatten. Oft wird so getan, als müsse ein Werk entweder problematisch oder wertvoll sein. *GTA V* zeigt, dass diese Alternative zu einfach ist. Ein Werk kann problematisch sein und dennoch starke ästhetische Erfahrungen ermöglichen. Umgekehrt kann ästhetische Qualität problematische Strukturen sogar wirksamer machen, weil sie sie attraktiver und anschlussfähiger gestaltet.

Der Begriff Sehnsuchtsraum ist deshalb kein Ausweg aus der Kritik, sondern ein Instrument, um die Bindungskraft des Spiels genauer zu beschreiben. Nur wenn verständlich wird, warum diese Welt schön, bewohnbar und erinnerbar ist, lässt sich auch erklären, warum ihre toxischen, zynischen oder gewaltförmigen Logiken kulturell so stark wirken.

Plattformöffentlichkeit und andere Sichtbarkeit

GTA V existiert heute nicht nur als Spiel, sondern als Plattformereignis. YouTube, Twitch, Reddit, TikTok, Social Club, Mods und Roleplay-Server haben ein zweites *GTA V* erzeugt: ein Geflecht aus Clips, Streams, Bildern, Memes, Tutorials, Chaos-Szenen, Rollenspielen und Fotoprojekten. Diese Plattformöffentlichkeit verstärkt häufig das Spektakuläre. Gewalt, Missgeschicke, absurde Mods, Provokationen und Eskalationen sind besonders gut teilbar.

Das bedeutet aber nicht, dass Plattformen nur Simplifizierung erzeugen. Sie können auch ästhetische Nischen stabilisieren. Communities für Virtual Photography, Fotowettbewerbe, Ausstellungen und kuratierte Projekte zeigen, dass digitale Öffentlichkeit nicht nur auf Eskalation angewiesen ist. Sie kann auch Blickpraktiken sichtbar machen, die im normalen Spielverlauf kaum auffallen würden. Der Anschluss an UGC und Bibliotheken in Games zeigt, dass digitale Spielräume kulturell weitergeführt werden, wenn sie Orte für eigene Beiträge, Sammlungen, Lesarten und geteilte Spuren bereitstellen (Burbach, i. V.-b).

The Photographer's Guide to Los Santos ist dafür ein wichtiges Beispiel, weil es *GTA V* nicht einfach als Unterhaltungssoftware behandelt, sondern als fotografischen Lern- und Forschungsraum (De Mutiis & Bittanti, 2024). Die Welt von Los Santos wird dort in thematische Übungen, künstlerische Projekte und reflektierte Bildpraxis übersetzt. Das zeigt, wie weit die kulturelle Aneignung eines Spiels gehen kann. Ein AAA-Spiel wird zum Material für Kunsthochschulen, Fotofestivals und medienwissenschaftliche Arbeit. Diese Verschiebung ist für die Gesamtbetrachtung von *GTA-V* wichtig. In den Texten zu toxischer Kommunikation steht die Frage im Vordergrund, wie Design, Online-Modus und soziale Dynamiken Eskalation begünstigen. Das ist eine notwendige Analyse. Der Blick auf In-Game-Fotografie zeigt jedoch, dass dieselbe Welt auch andere Öffentlichkeiten erzeugen kann. Nicht alle Spieler:innen suchen Dominanz. Manche suchen Bilder. Manche suchen Atmosphäre. Manche suchen den richtigen Moment.

Damit wird *GTA V* zu einem Beispiel dafür, dass Spielkultur gestaltbar bleibt. Plattformen und Spielsysteme legen Praktiken nahe, aber sie determinieren sie nicht vollständig. Spieler:innen können vorhandene Werkzeuge anders nutzen. Sie können Missionen ignorieren, Spieltempo verändern, Bilder produzieren, Regeln auf Roleplay-Servern neu setzen oder die Stadt als ästhetischen Raum behandeln. Solche Praktiken sind keine Lösung aller Probleme, aber sie zeigen Alternativen innerhalb derselben technischen Welt.

Methodische Einordnung

Der vorliegende Beitrag versteht sich auch als theoretisch fundiertes, essayistisch verdichtetes Discussion Paper. Er nimmt keine eigene empirische Erhebung vor, sondern verbindet bestehende Forschung mit eigener Spielerfahrung, Close Playing und medienästhetischer Analyse. Diese Form entspricht dem Gegenstand. Denn ästhetische Erfahrung entsteht in konkreten Wahrnehmungs- und Handlungssituationen und entzieht sich daher einer rein quantifizierenden Beschreibung. Sie entsteht in der konkreten Begegnung mit Spiel, Welt, Rhythmus und Wahrnehmung.

Close Playing meint hier die genaue Betrachtung spielerischer Praktiken: Fahren, Gehen, Fotografieren, Warten, Sehen, Hören. Im Unterschied zu einem reinen Close Reading von Text oder Film steht nicht nur das Zeichenmaterial im Mittelpunkt, sondern auch die Art, wie Spieler:innen damit umgehen. Bei *GTA V* ist dieser Punkt entscheidend, weil dieselbe Spielwelt sehr unterschiedliche Erfahrungen ermöglicht. Eine Missionsanalyse allein würde die ästhetische Qualität des ziellosen Spielens verfehlen.

Die Analyse stützt sich auf vier Materialbereiche. Erstens auf *GTA V* selbst als Spielwelt und Medienobjekt (Rockstar Games, 2013). Zweitens auf vorhandene eigene Arbeiten zu *GTA V*, insbesondere zum Spiel als zentralem Titel, zur digitalen Eskalation und zur satirisch-toxischen Kommunikationsstruktur (Burbach, 2025b; Burbach, i. V.-a). Drittens auf Forschung zu Gameworld Tourism, Virtual Photography, Spielästhetik und Slow Game Time (Miller, 2008; Poremba, 2007; Gerling, 2018; Tavinor, 2009; Vanderhoef & Payne, 2022). Viertens auf künstlerische und kuratorische Projekte, insbesondere *Down and Out in Los Santos* und *The Photographer's Guide to Los Santos* (Butler, 2016-; De Mutiis & Bittanti, 2024).

Diese Verbindung ist bewusst interdisziplinär. Ein Spiel wie *GTA V* lässt sich nicht mit einer einzelnen Methode erschließen. Es ist Spiel, Stadtmodell, Satire, Klangraum, Filmreferenz, Plattformereignis, Online-Sozialraum und Fotostudio zugleich. Der Beitrag wählt daher einen medienästhetischen Zugang, der nicht alles erklärt, aber einen bisher untergeordneten Aspekt sichtbar macht: die positive, langsame, bildhafte Aneignung von Los Santos.

Konsequenzen für Design und Medienbildung

Aus der Analyse folgt zunächst, dass Game Design nicht nur Aufgaben, Mechaniken und Inhalte gestaltet, sondern Möglichkeiten der Aufmerksamkeit. *GTA V* zeigt dies gerade deshalb so deutlich, weil es keine pädagogisch oder kontemplativ gemeinte Welt ist. Die ästhetischen Gegenpraktiken entstehen innerhalb eines Systems, das zugleich Beschleunigung, Eskalation und Spektakel ermöglicht.

Für Game Design bedeutet das: Werkzeuge der Wahrnehmung sind keine Nebensache. Foto-Modi, freie Kameras, Replay-Systeme, Radiokultur, langsame Fortbewegungsarten, Tageszeiten und Orte ohne direkten Zweck verändern, was Spieler:innen mit einer Welt tun können. Sie erweitern nicht nur den Funktionsumfang, sondern die möglichen Haltungen zur Welt. Für Medienbildung ergibt sich daraus eine präzisere Konsequenz als der bloße Hinweis, Spiele kritisch zu reflektieren. *GTA V* eignet sich nicht nur als Beispiel für Gewalt, Satire oder problematische Online-Kultur. Es eignet sich auch als Beispiel dafür, wie ästhetische Medienkompetenz an konkreten Praktiken entwickelt werden kann: am Blick, am Bildausschnitt, an Bewegung, Klang, Plattformlogik und der Frage, warum bestimmte digitale Orte wieder aufgesucht werden. Dieser Zugang knüpft an Arbeiten zu Medienkompetenz und KI-Kompetenz an, in denen kritisches Verstehen, kreative Nutzung und reflektierte Teilhabe nicht getrennt, sondern zusammen gedacht werden (Burbach, 2024; Burbach et al., 2024).

Damit verschiebt sich der Ton der Medienbildung. Nicht: *GTA V* ist problematisch, also muss es entlarvt werden. Sondern: *GTA V* ist faszinierend und problematisch, also muss genauer beschrieben werden, wie diese Faszination entsteht. Warum wirkt ein Ort schön? Warum kehrt man zu einer Spielwelt zurück? Was macht ein gutes In-Game-Foto aus? Wie unterscheidet sich ein Clip von einer Fotografie? Welche Rolle spielt Musik beim Fahren? Solche Fragen öffnen Medienkompetenz, ohne den Spaß am Medium zu zerstören. Gerade bei *GTA V* ist dieser Zugang hilfreich. Wer das Spiel nur moralisch verurteilt, erreicht viele Spieler:innen nicht. Wer seine ästhetische Qualität ernst nimmt, kann

differenzierter über Verantwortung sprechen. Los Santos ist faszinierend. Gerade deshalb muss analysiert werden, welche Praktiken diese Welt ermöglicht, welche sie belohnt und welche sie an den Rand drängt.

Fazit: Mehr als Eskalation

Grand Theft Auto V ist mehr als ein Spiel über Gewalt, Kriminalität und zynische Satire. Es ist ein ästhetischer Erfahrungsraum, in dem Spieler:innen fahren, schauen, hören, warten, fotografieren und eigene Routinen ausbilden können. Los Santos funktioniert als Sehnsuchtsraum, weil es eine dichte, wiederkehrfähige und kulturell lesbare Welt bereitstellt, die durch Praxis zum gelebten Raum wird.

Der Beitrag hat gezeigt, dass langsames Spielen und In-Game-Fotografie zentrale Zugänge zu dieser Seite von *GTA V* sind. Sie verschieben den Blick von Eskalation zu Wahrnehmung, von Fortschritt zu Anwesenheit, von Mission zu Moment. Dabei entstehen keine einfachen Gegenwelten. Wer fotografiert oder langsam spielt, befindet sich weiterhin in *GTA V*. Aber die Praxis macht sichtbar, dass Spieler:innen Spielwelten nicht nur nach ihren dominanten Logiken nutzen müssen. Damit ergänzt der Text die kritischen Analysen zu toxischer Kommunikation, Satire und moralischer Ambivalenz nicht nur um eine versöhnliche Gegenperspektive, sondern um einen eigenen konzeptuellen Beitrag: Die ästhetische Bindung an digitale Spielräume lässt sich als Ergebnis von Raumproduktion, affektiver Wiederholung und spielerischer Aneignung beschreiben. Kurzum: *GTA V* ist nicht nur Eskalationsraum. Dieses Discussion Paper hat gezeigt, warum die Faszination des Spiels nicht als bloßer Widerspruch zur Kritik behandelt werden sollte. *GTA V* ist ein Beispiel dafür, dass digitale Spielkultur nicht nur dort entsteht, wo Regeln, Missionen oder Plattformen Verhalten steuern. Sie entsteht auch dort, wo Spieler:innen langsamer werden, ein Bild suchen, Wege wiederholen und eine simulierte Stadt in einen eigenen Erfahrungsraum verwandeln. Vielleicht liegt die kulturelle Bedeutung von *GTA V* gerade darin, dass seine Spieler:innen aus einer satirisch beschädigten Welt dennoch einen Ort machen, zu dem sie zurückkehren wollen.

Literatur

Ahmed, S. (2004). *The Cultural Politics of Emotion*. Routledge.

Bachelard, G. (1994). *The Poetics of Space*. Beacon Press.

Burbach, J. (2025a). *Grand Theft Auto V*. In D. M. Feige & R. T. Inderst (Hrsg.), *Computerspiele - 50 zentrale Titel*. transcript.

Burbach, J. (2025b). *Digitale Eskalation: Zur Systematik toxischer Kommunikation am Beispiel von GTA V*. IU Discussion Papers, Reihe Design, Architektur & Bau.

Burbach, J. (2024). Förderung von Medienkompetenz durch KI. *Neue Gegenwart. Magazin für Medienjournalismus*, Nr. 64. <http://www.neuegegenwart.de/medienkompetenz.html>

Burbach, J., Meyer, A., Plank, M., & Trautzsch, N. (2024). Leitfaden: Sieben Eckpunkte für deine KI-Kompetenz. IU Internationale Hochschule.

Burbach, J. (i. V.-a). Satire und toxische Kommunikation in *Grand Theft Auto V* und *GTA Online*. In A.-K. M. Günther, R. T. Inderst, L. E. Konietzko & D. Meis (Hrsg.), *Diskurse, Dynamiken und Dissonanzen in Grand Theft Auto*. [Verlag noch offen].

- Burbach, J. (i. V.-b). *Von Spielenden geschrieben: Der kulturelle Effekt nutzergenerierter Bücher in digitalen Spielen*. In S. Stoppe & B. Bigl (Hrsg.), *Games und Bücher [Tagungsband Science MashUp 2025]*. HTWK Leipzig.
- Burbach, J., & Trautzsch, N. (2025). *Das kreative Volumen: Verantwortung im Game Design*. Springer Nature.
- Butler, A. (2016-). *Down and Out in Los Santos*. <https://www.alanbutler.info/down-and-out-in-los-santos-2016/>
- De Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life*. University of California Press.
- De Mutiis, M., & Bittanti, M. (2024). *The Photographer's Guide to Los Santos*. <https://gta5.photography/about>
- Gerling, W. (2018). *Photography in the digital: Screenshot and in-game photography*. *Photographies*, 11(2-3), 149-167. <https://doi.org/10.1080/17540763.2018.1445013>
- Hutcheon, L. (1994). *Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony*. Routledge.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Hrsg.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (S. 118-130). MIT Press.
- Lamerichs, N. (2018). *Hunters, climbers, flâneurs: How video games create and design tourism*. In C. Lundberg & V. Ziakas (Hrsg.), *The Routledge Handbook of Popular Culture and Tourism* (S. 161-169). Routledge.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Blackwell.
- Miller, K. (2008). The accidental carjack: Ethnography, gameworld tourism, and Grand Theft Auto. *Game Studies*, 8(1). <https://gamestudies.org/0801/articles/miller>
- Poremba, C. (2007). Point and shoot: Remediating photography in gamespace. *Games and Culture*, 2(1), 49-58. <https://doi.org/10.1177/1555412006295397>
- Rockstar Games. (2013). *Grand Theft Auto V* [Videospiele]. Rockstar Games.
- Rockstar Games. (2013). Grand Theft Auto V Official Website Update: Visit Los Santos & Blaine County. Rockstar Newswire. Gespiegelt auf GTABase: <https://www.gtabase.com/news/grand-theft-auto-v/grand-theft-auto-v-official-website-update-visit-los-santos-blaine-county>
- Rockstar Games. (2013). The first Snapmatic photo contest: #EpicPhotobomb. Rockstar Newswire. Gespiegelt auf The GTA Place: <https://thegtaplace.com/news/28393/snapmatic-photo-contest-epicphotobomb/>
- Sontag, S. (2003). *Regarding the Pain of Others*. Farrar, Straus and Giroux.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell.
- Vanderhoef, J., & Payne, M. T. (2022). Press X to wait: The cultural politics of slow game time in Red Dead Redemption 2. *Game Studies*, 22(3). https://gamestudies.org/2203/articles/vanderhoef_payne

Ludographie

Grand Theft Auto V. Rockstar Games. PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One, PC, PlayStation 5, Xbox Series X/S.

Grand Theft Auto Online. Rockstar Games. Bestandteil von *Grand Theft Auto V*.

Red Dead Redemption 2. Rockstar Games. PlayStation 4, Xbox One, PC.