

www.iu.de

IU DISCUSSION

PAPERS

Design. Architektur & Bau

DIGITALE ESKALATION: ZUR SYSTEMATIK
TOXISCHER KOMMUNIKATION AM BEISPIEL VON
GTA 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. 4, No. 4 (JUN 2025) ISSN: 2750-6266

DOI: <https://doi.org/10.56250/4062>

Website: <https://repository.iu.org>

Digitale Eskalation

Zur Systematik toxischer Kommunikation am Beispiel von GTA V

Jörg Burbach

ABSTRACT:

Der Beitrag untersucht systematisch die Dynamiken toxischer Kommunikation im Kontext digitaler Spielwelten am Beispiel von GTA V und seinem Online-Modus. Ausgehend von einer persönlichen Spielerfahrung wird gezeigt, wie Spielmechanik, Designentscheidungen und soziale Interaktionen toxisches Verhalten nicht nur ermöglichen, sondern strukturell fördern. Zentrale psychologische Konzepte wie der Online-Disinhibition-Effekt und der Proteus-Effekt werden herangezogen, um das Verhalten der Spieler:innen zu erklären. Das Paper versteht Toxizität als systemisches Phänomen und plädiert für eine differenzierte Verantwortungsteilung zwischen Entwickler:innen, Plattformen, Bildungseinrichtungen und Nutzer:innen.

This article systematically examines the dynamics of toxic communication in digital gaming environments using GTA V and its online mode as a case study. Starting from a personal gameplay experience, the paper explores how game mechanics, design choices, and social interaction structurally promote toxic behavior. Key psychological concepts such as the online disinhibition effect and the Proteus effect are employed to analyze player conduct. Toxicity is understood as a systemic phenomenon, and the article argues for a shared responsibility among developers, platforms, educational institutions, and users.

KEYWORDS:

Toxische Kommunikation, GTA V / GTA Online, Online-Disinhibition-Effekt, Proteus-Effekt, Digitale Spielkultur, Medienpädagogik

AUTOR:INNEN



Jörg Burbach ist Professor für Game Design an der IU Internationale Hochschule mit Schwerpunkt Entwicklung. Er studierte Allgemeine Verfahrenstechnik auf Diplom in Köln und Game Development and Research am Cologne Game Lab der TH-Köln. Sein Masterthema „The Future Perspectives of Point & Click Adventures“ sah das erneute Aufblühen des Genres vorher. In Vorträgen erzählt er seinem Publikum von den Vorzügen von Retrogames und was von ihnen für die moderne Spieleentwicklung gelernt werden kann. Zusammen mit seiner Kollegin Prof. Nadine Trautzsch hat er im Jahr 2025 das Fachbuch „Das Kreative Volumen“ veröffentlicht. Im Herbst 2025 erscheint sein Fachbuch „Das ultimative Handbuch zu Point & Click-Adventures“. Beide erscheinen bei Springer Link.

1. Einstieg

Die Gaming-Kultur der Gegenwart ist ein Ort starker Kontraste: Auf der einen Seite stehen technisch und narrativ hochkomplexe Werke wie *Grand Theft Auto V* (GTA V, Rockstar Games, 2013), das mit seinem detaillierten Weltdesign, multiperspektivischem Storytelling und ironischer Gesellschaftskritik weltweit beachtet wurde. Eine spielkulturelle Einordnung von GTA V als ästhetisch überzeichnetes, satirisch gebrochenes und zugleich grenzüberschreitendes Werk erfolgt in meinem Beitrag im Sammelband *Computerspiele – 50 zentrale Titel* (Burbach, 2025).

Auf der anderen Seite existiert eine zunehmend problematische Kommunikationskultur in Online-Spielumgebungen; ein Phänomen, das nicht selten als „toxisch“ beschrieben wird (Jane, 2017).

Im Kontext dieser Untersuchung bezeichnet „Toxizität“ nicht nur spontane Beleidigungen oder verbale Aggression, sondern ein breites Spektrum grenzüberschreitender Kommunikations- und Verhaltensformen. Dazu zählen gezielte Störungen, systematische Ausgrenzung, sexualisierte oder rassistische Sprache sowie die bewusste Ausnutzung von Machtasymmetrien in digitalen Spielräumen: Die Spieler:innen hochgelevelter Avatare greifen Noobs, also Neueinsteiger, im Spiel an. Toxizität wird hier als ein durch Design, soziale Dynamik und psychologische Verstärker entstandenes System verstanden und nicht als individuelles Fehlverhalten Einzelner.

Dieser Artikel nimmt seinen Ausgangspunkt in einer persönlichen Spielerfahrung des Autors: Beim ersten Einstieg in den Online-Modus von *GTA V*, *GTA Online*, befanden sich mehrere jugendliche Spieler:innen in unmittelbarer Nähe. Sie äußerten lautstark Beleidigungen, homophobe und frauenverachtende Ausdrücke und ihre aggressiven Beschimpfungen dominierten die gesamte verbale Kommunikation. Die Entscheidung, das Spiel umgehend zu verlassen, initiierte die wissenschaftlich motivierte Auseinandersetzung mit der Frage: Wie wirkt sich die im Spiel kodierte Toxizität auf die sozialen Interaktionen der Spieler:innen aus?

Denn *GTA V* ist nicht nur ein Spiel über Kriminalität, Macht, Drogen, Sexismus und Gewalt. Es ist ein komplexes kulturelles Artefakt, das, ob satirisch überhöht oder nicht, eine spezifische Kommunikations- und Handlungskultur entwirft. Die darin enthaltenen Grenzüberschreitungen, Ambivalenzen und Tabubrüche setzen sich in der Interaktion der Spieler:innen fort. Der digitale Raum wird so zum Ort sozialer Spiegelungen, bis hin zur Eskalation.

Ziel dieses Artikels ist es daher, diese Verbindung systematisch zu untersuchen. Es handelt sich um ein theoretisch fundiertes Discussion Paper, das keine eigene empirische Erhebung vornimmt, sondern bestehende Forschung kontextualisiert, interpretiert und im Hinblick auf *GTA V* kritisch reflektiert. Der Fokus liegt auf argumentativer Verdichtung und nicht auf Datengewinnung. Der Autor nähert sich dem Thema sowohl als Game-Design-Professor als auch als Spieler mit eigener Erfahrung im Umgang mit toxischen Online-Räumen. Diese doppelte Perspektive ermöglicht eine fachlich fundierte, zugleich aber subjektiv sensibilisierte Auseinandersetzung mit dem Thema.

2. Toxizität im Spiel selbst

GTA V ist kein subtiler Text. Es operiert mit einer Ästhetik der Übertreibung, die Gewalt, Machtfantasien, Sexismus und soziale Entgleisung zu Elementen spielerischer Freiheit erklärt. Die Darstellung der Spielwelt ist nicht realistisch im dokumentarischen Sinn, sondern stilisiert und gerade in dieser Überzeichnung offenbart sich ihre Ambivalenz: Ist es Satire, kritische Überhöhung oder einfach kalkulierte Provokation?

Der Charakter Trevor Philips ist in diesem Kontext zentral. Er fungiert als bewusst überzeichnete Projektionsfläche für gesellschaftlich geächtetes Verhalten: ein unberechenbarer, sexistisch und aggressiv auftretender Soziopath, in dem sich gezielt Tabubrüche, Provokation und Grenzverletzungen bündeln. Von psychischer Instabilität über offene Gewaltbereitschaft bis hin zu Vergewaltigungsfantasien und Folter. Trevor ist kein „Antiheld“, sondern ein performativer Ausnahmezustand. Er scheint genau dafür geschaffen, alles das auszuleben, was anderen Figuren versagt ist oder im realen Leben Konsequenzen hätte und haben muss.

Besonders deutlich wird diese Entgrenzung in der Folderszene im Storymodus, in der Spieler:innen gezwungen werden, als Trevor einen Gefangenen systematisch zu misshandeln. Die Szene ist nicht überspringbar, ihre Spielmechaniken verlangen aktives Mitmachen. Das Spiel „zwingt“ die Spieler:innen in eine Täter:innenrolle und delegiert anschließend moralische Deutung an die Spielwelt selbst: Der gefolterte Charakter wird in einer abschließenden Szene moralisch aufgewertet, während Trevor über ihn reflektiert. Die Erzählung will offenbar schockieren, aber auch entlasten, indem sie sich ironisch von der eigenen Grausamkeit distanziert.

Diese Szene ist exemplarisch für das ambivalente Spiel mit Toxizität in *GTA V*: Gewalt ist überall präsent, wird aber selten reflektiert. Frauen tauchen primär als Stripperinnen, Opfer oder hypersexualisierte Karikaturen auf; rassistische Polizeigewalt wird zwar thematisiert. Aber sie ist in ein System eingebettet, das Ungleichheit als gegeben akzeptiert: Deutlich sichtbar in der unterschiedlichen Behandlung von Michael (weiß, reich) und Franklin (schwarz, aufstrebend).

Die Frage, ob *GTA V* damit Gesellschaft kritisiert oder einfach reproduziert, bleibt offen. Der satirische Tonfall dient Entwickler:innen und Community als rhetorischer Schutzschild gegen Verantwortung: „Das ist doch alles nur Satire.“ Doch Satire ohne Kontext, ohne kritische Distanz, kann in ihrer Wirkung kippen, vor allem dann, wenn die Rezipient*innen jung, beeinflussbar oder medienunkundig sind. Insofern ist die Frage nicht, ob *GTA V* toxisch ist – sondern wie diese Toxizität wirkt, sich legitimiert und weitervermittelt.

GTA V ironisiert gesellschaftliche Abgründe, es bewegt sich zwischen subversiver Satire und kalkulierter Grenzüberschreitung. Doch Satire, wie Linda Hutcheon (1985) betont, ist nicht neutral – sie braucht Kontext, Rezipientenkompetenz und einen moralischen Rahmen. Fehlt dieser, läuft sie Gefahr, in zynische Affirmation umzuschlagen. Im Fall von *GTA V* scheint die ironische Brechung eher als rhetorische Immunisierung zu fungieren: Sie schützt die Entwickler:innen vor Kritik, ohne den Inhalt tatsächlich zu hinterfragen.

3. Toxizität in der Community / im Online-Modus

Was im Singleplayer-Modus von *GTA V* als provokante Erzählung inszeniert wird, verwandelt sich im Online-Modus in eine eigenständige soziale Realität. In *GTA Online* betreten die Spieler:innen dieselbe Welt, mit denselben Waffen, denselben Fahrzeugen, demselben anarchischen Regelwerk. Die Mitspieler:innen sind nun aber reale Menschen. Und damit beginnt ein anderes Spiel: eines, in dem nicht mehr nur Figuren, sondern Menschen miteinander agieren oder kollidieren.

Eine erste Erfahrung des Autors im Spiel verdeutlicht das: Kaum eingeloggt, wird automatisch ein Voice-Chat aktiviert. Dieser erlaubt es, mit anderen Spieler:innen in zu sprechen, jedoch ohne Filter oder Vorwarnung. In der erlebten Szene dominierten mehrere jugendliche Spieler den Chatraum mit lauten gegenseitigen Beschimpfungen, sexistischen Beleidigungen und aggressiven Drohungen. Es gab keinen

Kontext für den Lärm der Machtinszenierung. Nur gegenseitige Eskalation. Der Autor verließ das Spiel direkt wieder und kehrte nicht zurück.

Solche Erfahrungen sind keine Ausnahme. In Studien zu toxischem Verhalten in Online-Games wird deutlich, dass sprachliche Aggression, Beleidigungen, Sexismus, Rassismus und Homophobie zum Alltag gehören, vor allem in Spielen mit offener Interaktion. GTA Online ist hier besonders anfällig: Die Spielwelt selbst legitimiert Dominanz, Gewalt und Egoismus. Wer sich durchsetzt, gewinnt; wer verliert, hat „versagt“. Diese Logik setzt sich dann im sozialen Umgang innerhalb des Spiels fort. Das betrifft nicht nur GTA Online: Denn laut einer Umfrage der Fair Play Alliance (2020) berichten 74 % der Spieler:innen von persönlichen Erfahrungen mit toxischem Verhalten in Online-Games – besonders häufig genannt wurden dabei Titel wie *GTA Online*, *League of Legends* und *Call of Duty*.

Hinzu kommt ein weiterer Faktor: die Gruppendynamik, der natürlich nicht alle Spieler:innen unterliegen. Aber die oben erwähnten Jugendlichen (und nicht nur sie) agieren im Spiel nicht isoliert. Sie bilden temporäre Gruppen, verabreden sich, und „machen Spielstunk“. Das heißt, sie nutzen das Spiel gezielt zur Provokation oder zur Einschüchterung anderer. Verstärkt wird das durch das digitale Setting: Die Anonymität des Internets, die fehlenden realweltlichen Konsequenzen und die visuelle Distanz erleichtern es, Rollen einzunehmen, die im Alltag geächtet wären. Spieler:innen werden zu Kunstfiguren, zu Avataren, aber ohne reale soziale Auswirkungen für ihr Verhalten.

Diese Dynamiken sind auch deshalb problematisch, weil sie sich nicht auf das Spiel beschränken. Der Tonfall, der Umgang, die Grenzüberschreitungen setzen sich oft in andere digitale Räume fort: in Chats, Foren oder sozialen Netzwerken. Toxizität in der *GTA*-Community ist daher nicht bloß ein Nebeneffekt. Sie ist Ausdruck einer strukturellen Verrohung in Teilen der digitalen Kultur, befeuert durch eine Spielmechanik, die wenig zur Reflexion anregt und in der positives Spiel nicht belohnt wird. Dazu kommt eine Plattformstruktur, die kaum eingreift.

Toxisches Verhalten ist kein Alleinstellungsmerkmal von *GTA Online*. Vergleichbare Dynamiken finden sich auch in anderen kompetitiven oder sozialen Multiplayer-Umgebungen wie *Call of Duty*, *Rust* oder *League of Legends* – jeweils mit spezifischen Ausdrucksformen, aber ähnlichen Grundmustern (Kwak & Blackburn, 2015; Kou & Nardi, 2014). *GTA V* wurde für diese Analyse ausgewählt, da es durch seine spezifische Verbindung aus Gewaltästhetik, ironischer Erzählstruktur und offener Interaktionsmechanik einen besonders prägnanten Untersuchungsrahmen bietet.

4. Toxizität als System: Dynamiken und psychologische Verstärker in *GTA*

Unter einem „System toxischer Kommunikation“ verstehe ich eine Konstellation aus spielmechanischen Verstärkern, sozialer Akzeptanz, psychologischer Disinhibition und kultureller Normalisierung, die destruktives Verhalten nicht nur ermöglicht, sondern in seiner Wiederholung habitualisiert. Diese Systematik folgt der Logik symbolischer Gewalt (Bourdieu) und affektiver Ökonomien (Ahmed): Toxizität dient als affektive Ressource, um Macht oder Zugehörigkeit zu demonstrieren, losgelöst vom Spielinhalt.

Toxisches Verhalten in *GTA Online* ist nicht als rein individuelles Fehlverhalten zu verstehen, sondern Ausdruck eines strukturell verankerten Systems. Die offene Spielwelt, das weitgehende Fehlen sozialer Konsequenzen und eine spielmechanische Belohnung von Dominanzverhalten schaffen ein Umfeld, in dem destruktive Muster gefördert, verstärkt und normalisiert werden. Aber auch Lachen über Aktionen andere oder schweigende Zustimmung zu toxischem Verhalten können zur sozialen Etablierung toxischer Normen führen (vgl. Kou & Nardi, 2014).

Ein zentraler psychologischer Verstärker dieses Verhaltens ist der sogenannte Online-Disinhibition-Effekt (vgl. Suler, 2004), der durch Anonymität, reduzierte soziale Kontrolle und ein Gefühl von Irrealität charakterisiert ist. Spieler:innen, die GTA Online starten, laufen möglicherweise direkt in unmoderierte Ausbrüche von Beleidigungen, Sexismus oder verbaler Aggression erleben - meist ohne erkennbaren Spielbezug. Wer einen aggressiv inszenierten oder hypermaskulinen Avatar steuert verhält sich auch selbst dominanter und grenzüberschreitender (vgl. Yee & Bailenson, 2007). Die Figur dient als Projektionsfläche und Handlungsvorgabe.

Diese psychologischen Effekte treffen auf eine Vielzahl konkreter Verhaltensformen, die sich als typische Muster toxischer Dynamik beschreiben lassen: Beleidigungen und verbale Übergriffe (Verbal Abuse), gezieltes Sabotieren und Stören anderer Spieler:innen (Griefing), Betrug durch Modifikationen (Cheating), wiederholte persönliche Belästigung (Harassment) oder die strategische Ausnutzung spielinterner Systeme (Exploitation). Dieses Modell der Fair Play Alliance bietet hier eine praxisnahe Differenzierung, die verdeutlicht, dass toxisches Verhalten nicht nur impulsiv, sondern oft auch ritualisiert und strategisch erfolgt (Fair Play Alliance, n.d.).

Verstärkt wird dieses Verhalten durch eine weitgehende Abwesenheit von Moderation. GTA Online bietet kaum technische oder soziale Instrumente zur Regulation: Der Voice-Chat ist standardmäßig aktiv, Blockfunktionen sind wenig sichtbar, Reputationssysteme fehlen. Die Verantwortung zur Konfliktvermeidung wird an die Spieler:innen delegiert, in einem Raum, der durch sein Design gerade zur Entgrenzung einlädt. Wer nicht mitspielt oder ständig gegenhalten will, verlässt die Plattform. Das ist kein Ausdruck von Schwäche, sondern ein legitimer Akt des Selbstschutzes; zugleich aber auch ein Hinweis auf die fehlenden Regulierungsmechanismen im Spiel als sozialem Ort.

5. Psychologische Grundlagen

Die Frage, warum toxisches Verhalten in digitalen Spielräumen so häufig auftritt, lässt sich nicht allein aus den Spielmechaniken oder sozialen Rahmenbedingungen erklären. Vielmehr sind tiefere psychologische Prozesse beteiligt, die in den letzten Jahren verstärkt erforscht wurden. Einige zentrale Konzepte helfen zu verstehen, warum sich Spieler:innen online anders – oft enthemmter – verhalten als im realen Leben.

5.1 ONLINE-DISINHIBITION-EFFEKT

Der bereits erwähnte Online-Disinhibition-Effekt (Suler, 2004) beschreibt die Tendenz, dass Menschen sich in digitalen Kontexten enthemmter verhalten. Anonymität, Unsichtbarkeit, Asynchronität und ein Gefühl von Irrealität führen dazu, dass soziale Hemmungen abgebaut werden. Spieler:innen sagen und tun Dinge, die sie in einem analogen oder persönlichen Gespräch nie äußern würden. Diese psychologische Distanz ermöglicht verbale Gewalt, Provokation und aggressives Verhalten ohne Reue oder der Notwendigkeit für Empathie für das Gegenüber.

Hinzu kommt die Wirkung von sozialer Verstärkung: Wenn toxisches Verhalten nicht sanktioniert, sondern durch Lachen, Mitmachen oder Schweigen toleriert wird, wird es zur Norm. Gerade in jugendlichen Spielgruppen herrscht oft ein starker Gruppendruck, sich anzupassen, auch vollkommen unabhängig von Spielen wie GTA Online. Selbst wenn dies bedeutet, verbal oder spielmechanisch übergriffig zu agieren. Toxisches Verhalten wird dadurch nicht nur erlaubt, sondern aktiv verstärkt (Kou & Nardi, 2014).

5.2 DER PROTEUS-EFFEKT

Der Proteus-Effekt (Yee & Bailenson, 2007) bezeichnet das psychologische Phänomen, dass das Verhalten von Personen im digitalen Raum durch die äußeren Merkmale ihrer Avatare beeinflusst wird. Spieler:innen übernehmen, meist unbewusst, Eigenschaften, die mit dem Aussehen ihrer Spielfigur assoziiert werden. So zeigen Studien, dass Personen, die einen groß gewachsenen, dominanten oder sexualisierten Avatar steuern, dazu neigen, sich ebenfalls dominanter, aggressiver oder selbstsicherer zu verhalten.

In GTA Online ist dieser Effekt besonders relevant: Viele Avatare sind hypermaskulin, gewaltzentriert oder auf Statussymbole wie Waffen, Muskelkraft oder Kleidung ausgerichtet. Dadurch wird nicht nur ein bestimmtes Rollenbild verkörpert, sondern auch internalisiert und mit realen Auswirkungen auf das kommunikative und soziale Verhalten der Spieler:innen.

Der Proteus-Effekt liefert zwar eine plausible Erklärung dafür, wie sich die äußeren Merkmale digitaler Avatare auf das Verhalten von Spieler:innen auswirken können. Doch auch dieses Modell ist nicht unumstritten. Kritiker:innen weisen darauf hin, dass der Effekt stark von situativen Faktoren, der Persönlichkeitsstruktur der Spieler:innen und der Spielmechanik abhängt (Ratan et al., 2020). In sozialen oder kooperativen Spielsettings etwa zeigt sich der Effekt deutlich schwächer oder anders ausgeprägt. Auch lassen sich alternative Erklärungen heranziehen, etwa dass nicht der Avatar das Verhalten verändert, sondern dass Spieler:innen gezielt Avatare wählen, die ihrer beabsichtigten Rolle entsprechen – ein sogenannter Selection Bias. Der Proteus-Effekt bleibt damit ein spannender und passender, aber kontextabhängiger Erklärungsansatz, der nicht isoliert betrachtet werden darf.

5.3 VERABREDETE ESKALATION: INSZENIERTE PROVOKATION ALS SOZIALHANDLUNG

Toxisches Verhalten entsteht jedoch nicht nur spontan. Jugendliche wie auch Erwachsene nutzen Online-Spiele gezielt als Bühne für Machtspiele, Provokation oder „digitale Eskalation“. Die bewusste Entscheidung, gemeinsam andere Spieler:innen zu stören, zu provozieren oder zu demütigen, wird zu einer Art ritualisierter Sozialhandlung. Sie bietet eine Form von Kontrolle und Überlegenheit in einer Welt, in der die Spielmechanik alles erlaubt und kaum etwas zurückhält.

5.4 MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG: ABSTUMPFUNG ODER SPIEGELUNG?

Abschließend sei auf einen umstrittenen, aber relevanten Bereich hingewiesen: die Medienwirkungsforschung. Während einige Studien nahelegen, dass der Konsum gewalthaltiger Medien zu Desensibilisierung oder aggressionsförderndem Verhalten führen kann, betonen andere den Kontext der Rezeption (Anderson & Bushman, 2001) Entscheidend ist weniger der mediale Inhalt als das Maß an Reflexion, das Spieler:innen mitbringen. Mediengewalt ist nicht per se gefährlich, aber in Kombination mit mangelnder Aufklärung, fehlender Empathie und sozialer Verstärkung kann sie reale Effekte entfalten.

Toxizität im Gaming ist also kein zufälliges Produkt, sondern das Ergebnis einer komplexen Wechselwirkung zwischen individueller Psychologie, gruppenspezifischen Prozessen und digitaler Infrastruktur.

6. Reflexion und Verantwortung

Die Frage, wer Verantwortung für toxische Dynamiken in digitalen Spielräumen trägt, lässt sich nicht eindeutig beantworten. Vielmehr handelt es sich um eine geteilte Verantwortung, die auf verschiedenen

Ebenen greift: von den Entwicklerstudios über die Plattformanbieter bis hin zu den Spieler:innen selbst und ihrem sozialen Umfeld.

6.1 DIE ROLLE DER ENTWICKLER:INNEN

Entwickler:innen wie Rockstar Games wissen um die Wirkungskraft ihrer Inhalte. Die *GTA*-Reihe ist für ihre kontroversen Darstellungen bekannt und vermarktet sich bewusst über Skandale, Grenzverletzungen und moralische Ambiguitäten. Diese Strategie ist erfolgreich: *GTA V* zählt zu den meistverkauften Spielen der Geschichte.

Doch mit dieser Reichweite wächst auch die Verantwortung. Narrative, die Gewalt, Sexismus oder soziale Ausgrenzung inszenieren, müssen nicht zwangsläufig problematisch sein. Etwa, wenn sie kontextualisiert, reflektiert und eingebettet sind. *GTA V* aber bietet keine echten Brüche, keine Auseinandersetzung im Spiel selbst. Stattdessen bleibt der moralische Überbau meist ironisch gebrochen, was eine kritische Rezeption erschwert, und toxisches Verhalten legitimieren kann.

Ähnliche Herausforderungen zeigen sich auch in anderen Online-Spielumgebungen. In *League of Legends* (Riot Games, 2009) etwa führte die Einführung von Reputationssystemen, sogenannte „honor based rewards“, und automatisierter Moderation zu messbaren Rückgängen von toxischem Verhalten. Das war allerdings nur kurzfristig und primär in stark beobachteten Bereichen (vgl. Kwak & Blackburn, 2014). Immerhin zeigen diese Ansätze, dass Spielkultur nicht nur Ergebnis, sondern auch Gegenstand von Gestaltung sein kann.

Auch in Titeln wie *Call of Duty* (Infinity Ward & Raven Software, 2019) oder *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016) wurden wiederholt Maßnahmen wie Sprachfilter, Melde-Systeme oder temporäre Banns eingeführt. Deren Wirksamkeit bleibt jedoch begrenzt, solange Spielmechanik und Gruppendynamik destruktive Muster begünstigen (vgl. Shores et al., 2014; Matias, J., 2019). Diese Studien unterstreichen aber: Nachhaltige Veränderungen erfordern nicht nur Moderation, sondern ein Umdenken in Design, Communityarbeit und Bildungsbegleitung.

Trotz der beschriebenen Probleme existieren auch Gegenbewegungen, die zeigen, dass digitale Spielräume anders gestaltet werden können. Durch Forschung, Design-Richtlinien und Austausch zwischen Studios wird etwa versucht, toxisches Verhalten nicht nur zu moderieren, sondern präventiv zu reduzieren (Fair Play Alliance, n.d.).

Der Zugang ist streng reguliert: Spieler:innen müssen sich mit einem ausgearbeiteten Charakterkonzept bewerben und durchlaufen ein Whitelist-Verfahren. Innerhalb des Spiels gelten klare RP-Regeln, die etwa Powergaming, Metagaming oder willkürliche Gewalt ohne narrativen Kontext untersagen. Kommunikation findet ausschließlich in der jeweiligen Rolle statt, unterstützt durch aktive Moderationsteams, die bei Verstößen eingreifen. Diese Struktur schafft ein soziales Umfeld, das auf Kooperation, Erzählung und gegenseitigen Respekt ausgelegt ist und damit eindrucksvoll zeigt, dass auch in potenziell toxischen Spielumgebungen wie *GTA V* sichere, respektvolle Interaktionen möglich sind, wenn Design, Moderation und Communityarbeit konsequent zusammenspielen. Diese freiwillig regulierten Umgebungen schaffen sichere, kontrollierte Räume innerhalb einer ansonsten unregulierten Plattform (Grayson, 2019).

6.2 TOXIZITÄTSREGULIERUNG AM BEISPIEL LEAGUE OF LEGENDS

Während GTA Online weitgehend auf spielinterne Regulierung verzichtet, zeigt das Spiel *League of Legends* (Riot Games, 2009) exemplarisch, wie Entwickler:innen gezielt gegen toxisches Verhalten vorgehen können. Riot Games führte früh Reputationssysteme wie das Honor-System, automatisierte Chatfilter sowie das sogenannte Tribunal ein, eine Form der Community-basierten Moderation. Studien belegen, dass solche Maßnahmen kurzfristig zu einem Rückgang bestimmter toxischer Verhaltensweisen führten (Kwak & Blackburn, 2014).

Dennoch blieb die Wirkung begrenzt: Besonders außerhalb der stark moderierten Spielmodi oder in nicht-englischsprachigen Regionen persistierte toxisches Verhalten. Dies verdeutlicht, dass technische Maßnahmen allein nicht ausreichen. Entscheidend ist die Einbettung in ein umfassendes Design- und Kommunikationskonzept, das nicht nur Fehlverhalten sanktioniert, sondern konstruktives Verhalten systematisch fördert.

Digitale Spielräume fördern respektvolle Interaktion, indem sie positives Verhalten belohnen und destruktives klar sanktionieren. Spieler:innen begegnen sich in virtuellen Welten als Mitgestaltende einer gemeinsamen Kultur, mit Empathie, Reflexion und Verantwortung. Games sind dann nicht nur Unterhaltung, sondern soziale Lernräume, in denen Vielfalt, Fairness und Kreativität gelebt werden können

6.3 DIE VERANTWORTUNG DER SPIELER:INNEN UND IHRER UMGEBUNG

Spieler:innen sind jedoch nicht bloß passive Konsument:innen. Sie wählen das Spiel, die Art, wie sie es spielen, und die Rolle, die sie darin einnehmen. Insbesondere Jugendliche sind hier auf Anleitung angewiesen. Wenn sie sich in toxischen Räumen bewegen, ohne dass ihnen Alternativen, Kritikfähigkeit oder sprachliche Selbstkontrolle vermittelt wurden, können Spiele wie *GTA Online* zu einem sozialen Umfeld mit hoher Aggressionsakzeptanz werden.

Der Autor des vorliegenden Textes ist als Hochschuldozent mit jungen Erwachsenen in Kontakt und erlebt dort regelmäßig, wie viele von ihnen auf Kritik mit emotionaler Abwehr, Aggression oder Abwertung reagieren. Medienkompetenz, Konfliktfähigkeit und Selbstreflexion sind keine Selbstverständlichkeiten. Sie müssen gelernt und geübt werden, frühzeitig, idealerweise ab der Grundschule.

Der öffentliche Diskurs über toxische Spiele ist jedoch oft von Verzerrung geprägt. Shooter werden pauschal mit Amokläufen assoziiert, während über die subtileren Mechanismen von Sozialverrohung kaum gesprochen wird. Die moralische Empörung richtet sich meist auf die Inhalte, selten auf die Infrastruktur, die sie verbreitet, oder auf das Bildungssystem, das versäumt, junge Menschen darauf vorzubereiten.

Ein Verbot von Spielen, wie es in populistischen Debatten manchmal gefordert wird, greift jedoch viel zu kurz. Was fehlt, ist eine systematische medienpädagogische Begleitung, die Spiele nicht dämonisiert, sondern als Kulturgüter ernst nimmt und sie mitsamt ihrer Schattenseiten bespricht.

Toxizität ist ein kollektives Problem. Sie entsteht, wenn Entwickler Inhalte ohne Einordnung produzieren, wenn Plattformen nicht moderieren, wenn Eltern nicht begleiten, wenn Lehrer:innen nicht vorbereiten und wenn Spieler:innen sich jeder Reflexion entziehen. Sie entsteht aus Lücken, aus Schweigen, aus fehlender Verantwortung. Gleichzeitig gilt: Toxische Räume lassen sich nicht durch gute Vorsätze allein verändern, zu gehen oder dagegen zu halten sind zwei der Möglichkeiten.

7. Rückzug und Counterspeech

Wenn digitale Räume toxisch werden, bleiben Spieler:innen oft nur zwei Optionen: mitmachen oder gehen. Für viele, die toxisches Verhalten weder tolerieren noch bekämpfen wollen, ist der Rückzug die einzig gangbare Form des Widerstands. Er ist Ausdruck von Selbstschutz, aber auch ein politisches Signal: eine „Abstimmung mit den Füßen“ gegen eine Umgebung, die als aggressiv, verletzend oder entwürdigend erlebt wird.

So auch in der eingangs geschilderten Situation: Der sofortige Ausstieg aus *GTA Online* nach wenigen Minuten war keine Flucht, sondern eine bewusste Entscheidung. Die Reaktion auf den Voice-Chat war kein Rückzug, sondern ein klares Nein. Kein Spielerlebnis sollte auf Kosten der eigenen Integrität erlebt werden müssen.

In der Forschung zu digitaler Zivilcourage wird Rückzug zwar häufig als passiv oder resignativ eingeordnet. Doch im Kontext tiefgreifender Toxizität ist Rückzug oft der einzige verfügbare Ausdruck von Haltung. Wer einen Raum verlässt, entzieht ihm Reichweite, Aufmerksamkeit und potenziell auch Legitimität. Gerade dann, wenn andere dies beobachten, kann Rückzug performativ wirken.

Zugleich bleibt er ambivalent: Er verändert die toxische Struktur nicht, aber er schützt nur das Individuum vor ihr. Wirkliche Veränderung erfordert mehr.

7.1 COUNTERSPEECH

Counterspeech ist das gezielte Entgegentreten gegenüber Hass, Ausgrenzung oder verbaler Gewalt. Sie gilt in vielen digitalen Kontexten als Strategie zivilgesellschaftlicher Intervention. Im Kontext von Online-Games unterscheidet sie sich jedoch deutlich von Formen wie Kommentaren in sozialen Netzwerken: Sie ist meist unmittelbar, situativ, auditiv und häufig mit sozialen Risiken verbunden. Ihre Wirksamkeit hängt stark vom Spielsetting, der Gruppenkonstellation und der Moderation ab.

Oft wird Counterspeech als Alternative zum Rückzug genannt: also das gezielte Entgegentreten gegenüber Hass, Beleidigung und Ausgrenzung. Empirische Untersuchungen zeigen, dass die Wirkung von Counterspeech stark vom sozialen Kontext, Gruppendruck und Kommunikationsmodus abhängt – ein Befund, der bestätigt wurde im fachübergreifenden Review von Chung et al. (2024). In sozialen Netzwerken kann das funktionieren, aber in Online-Spielen ist es schwieriger. Der Tonfall in *GTA Online* ist oft rau, und oft sind die Angreifer in Gruppen organisiert. Wer in einem Voice-Chat mit fünf Jugendlichen gegen rassistische oder sexistische Beleidigungen argumentiert, wird selten ernst genommen. Die Personen, die sich äußern werden meist ausgelacht oder ins Visier genommen.

Viele toxische Spieler:innen sind nicht verunsichert oder „überfordert“. Sie sind in ihrem Verhalten überzeugte Akteure. Für sie ist das Spiel Bühne und Waffe zugleich. In solchen Fällen stößt Counterspeech an ihre Grenzen. Es bleibt oft nur das dokumentierte Melden oder eben der Rückzug.

7.2 SYSTEMISCHE ALTERNATIVEN

Langfristig braucht es mehr als individuelle Entscheidungen. Plattformen müssen Moderationssysteme verbessern, Voice-Chats besser kontrollierbar machen, standardmäßig deaktivieren oder altersverifizieren. Entwickler:innen könnten durch Gestaltung von Avatarwahl, Spracheinstellungen und Spielmechanik gezielt deeskalierende Elemente einbauen. Und Communities müssen Räume schaffen, in denen Empathie, Kooperation und Diversität gestärkt werden, nicht verspottet.

Rückzug mag aktuell oft die letzte Option sein. Aber in einer aufgeklärteren Spielkultur wäre er gar nicht nötig.

8. Fazit

Toxizität in digitalen Spielwelten ist kein isoliertes Phänomen. Sie ist Ausdruck einer komplexen Wechselwirkung zwischen medialer Inszenierung, individueller Psychologie, sozialer Dynamik und gesellschaftlichem Kontext. *GTA V* und insbesondere *GTA Online* zeigen exemplarisch, wie Inhalte, Rollenbilder und Plattformmechaniken zusammenwirken, um Räume zu schaffen, in denen Aggression, Dominanz und Herabwürdigung als spielerische Norm erlebt werden.

Zugleich zeigen persönliche Erfahrungen des Autors, dass Spieler:innen nicht machtlos sind. Der bewusste Rückzug aus toxischen Räumen ist keine Kapitulation, sondern eine Form von Haltung. Eine Entscheidung gegen Mitläufertum, gegen Normalisierung, gegen Abstumpfung.

Die Forschung zum Proteus-Effekt hat verdeutlicht, wie sehr virtuelle Repräsentationen auf das Verhalten von Spieler:innen zurückwirken können. Wer aggressive Avatare spielt, handelt eher aggressiv. Wer in Umgebungen agiert, die Gewalt, Sexismus und Dominanz belohnen, internalisiert diese Muster schneller, besonders, wenn keine mediale Aufklärung erfolgt.

Deshalb ist die zentrale Botschaft dieses Beitrags klar: Medienkompetenz ist kein Zusatzwissen. Sie ist eine Notwendigkeit. Sie muss früh beginnen, systematisch verankert werden und digitale Räume als soziale Räume ernst nehmen. Nicht alles, was in Spielen möglich ist, ist auch unproblematisch. Nicht jede Provokation ist Satire. Und nicht jede Form der Freiheit ist emanzipatorisch.

Toxizität entsteht nicht allein durch Spiele. Sie entsteht durch eine Kombination aus Design, sozialer Akzeptanz und fehlender Einordnung. Wer Verantwortung übernehmen will, muss an all diesen Punkten ansetzen: Entwickler:innen durch bewusste Gestaltung, Plattformen durch Moderation, Bildungseinrichtungen durch frühzeitige Aufklärung, Spieler:innen durch ihre Haltung im Umgang mit toxischen Dynamiken.

Die kontrastive Betrachtung von *GTA Online* und anderen Titeln wie *League of Legends* zeigt, dass toxische Dynamiken nicht zwangsläufig ein Merkmal digitaler Spielräume sein müssen. Durch gezielte Gestaltung von Reputationsmechanismen, Spielmodi und Kommunikationskanälen kann destruktives Verhalten zumindest eingedämmt werden. Entscheidend bleibt jedoch, ob Entwickler:innen, Plattformen und Communities bereit sind, ihre soziale Verantwortung ernst zu nehmen – jenseits kommerzieller Logiken.

Digitale Räume prägen Sprache, Verhalten und soziale Normen, ebenso wie reale. Schweigen in toxischen Kontexten bedeutet oft stille Zustimmung. Haltung zeigen beginnt mit bewusster Entscheidung: zum Gehen, zum Widersprechen oder zum Gestalten.

Literaturverzeichnis

- Ahmed, S. (2004). *The cultural politics of emotion*. Routledge.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent video games on aggressive behavior: A metaanalytic review of the scientific literature*. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Bourdieu, P. (1992). *Die verborgenen Mechanismen der Macht*. Vandenhoeck & Ruprecht.
- Burbach, J. (2025). *Grand Theft Auto V* (S. 176–183). In D. M. Feige & R. T. Inderst (Hrsg.), *Computerspiele – 50 zentrale Titel*. transcript Verlag.
- Butler, J. (1997). *Excitable speech: A politics of the performative*. Routledge.
- Chung, Y.-L., Abercrombie, G., Enock, F., Bright, J., & Rieser, V. (2024). *Understanding counterspeech for online harm mitigation*. *Northern European Journal of Language Technology*, 10, 30–49. <https://doi.org/10.3384/nejlt.2000-1533.2024.5203>
- Fair Play Alliance & Anti-Defamation League. (2020). *Disruption and Harms in Online Gaming Framework*. <https://thrivinggames.org/wp-content/uploads/2020/12/FPA-Framework.pdf>
- Foo, C. Y., & Koivisto, E. M. I. (2004). *Defining grief play in MMORPGs: Player and developer perceptions*. In *Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology* (pp. 245–250). ACM. <https://doi.org/10.1145/1067343.1067375>
- Grayson, N. (2019). *Grand Theft Auto V Role-Playing Has Taken Over Twitch*. Kotaku.com. <https://kotaku.com/grand-theft-auto-v-role-playing-has-taken-over-twitch-1833307272>
- Hutcheon, L. (1985). *A theory of parody: The teachings of twentieth-century art forms*. Methuen.
- Jane, E. A. (2017). *Misogyny online: A short (and brutish) history*. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.4135/9781473916029>
- Kou, Y., & Nardi, B. (2014). *Governance in League of Legends: A hybrid system*. In *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*. https://www.researchgate.net/publication/309738489_Governance_in_League_of_Legends_A_Hybrid_System
- Kwak, H. & Blackburn, J. (2014). *STFU NOOB! Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games*. WWW Conference. <https://doi.org/10.1145/2566486.2567987>
- Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S. (2015). *Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games*. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3739–3748. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702529>
- Matias, J. N. (2019). *Preventing Harassment and Increasing Group Participation Through Social Norms in Online Communities*. *PNAS*, 116(20), 9785–9790. <https://doi.org/10.1073/pnas.1813486116>
- Ratan, R. A., Beyea, D., Li, B. J., & Graciano, L. (2020). *Avatar characteristics induce users' behavioral conformity with represented stereotypes*. *New Media & Society*, 22(4), 665–681. <https://doi.org/10.1080/15213269.2019.1623698>
- Shores, K., He, Y., Swanenburg, K., Kraut, R., & Riedl, J. (2014). *The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game*. *ACM CSCW*. <https://doi.org/10.1145/2531602.2531724>

Suler, J. (2004). *The online disinhibition effect*. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326.
<https://doi.org/10.1089/1094931041291295>

Yee, N., & Bailenson, J. N. (2007). The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271–290.
<https://doi.org/10.1111/j.14682958.2007.00299.x>

Ludography

Blizzard Entertainment. (2016). *Overwatch* [PlayStation 4, Xbox One, PC, später Nintendo Switch].

Infinity Ward & Raven Software. (2019). *Call of Duty: Modern Warfare* [PlayStation 4, Xbox One, PC].

Riot Games. (2009). *League of Legends* [Windows, macOS].

Rockstar Games. (2013). *Grand Theft Auto V* [PlayStation 3, Xbox 360, später PlayStation 4, Xbox One, PC, PlayStation 5, Xbox Series X/S].