AUS DEM NETZ 16.11.2026 | Dorian Simonis

Grand Theft Arbeitsrecht

Beim Zocken ist alles erlaubt. Kurz vor dem Start von GTA VI müssen die Entwickler aber um ihr Recht kämpfen, sich zu organisieren.

Im Juli 2023 befragte der US-Kongress Zeugen zu unidentifizierten Flugobjekten. Auf TikTok wurde das Ergebnis der Anhörung schnell zusammengefasst: Wir haben Aliens bekommen, bevor GTA 6 erschienen ist. Die Aliens waren ein Witz. Die Wartezeit war echt. „We got X before GTA 6“ wurde zur Formel für alles, was im Internet als unwahrscheinlich genug galt, um es mit dem Videospiel *Grand Theft Auto VI* zu vergleichen. Auf dessen Veröffentlichung warten Fans seit dem Erscheinen des Vorgängers im Jahr 2013.

Am 19. November soll es nun endlich so weit sein. Beim Entwickler Rockstar läuft dann bereits seit einer Woche eine wichtige Abstimmung. Rund 1 600 Beschäftigte in Großbritannien können laut der *Independent Workers' Union of Great Britain* bis zum 26. November darüber entscheiden, ob ihre Gewerkschaft formell anerkannt wird und künftig mit dem Unternehmen verhandeln kann. Dabei geht es unter anderem um transparentere Bezahlung, flexibles Arbeiten und die Begrenzung exzessiver Überstunden. Ob daraus bessere Arbeitsbedingungen für die Entwickler resultieren, entscheidet sich also erst nach GTA VI.

Auch wenn man beruflich nächtliche Raubüberfälle ermöglicht, möchte man schließlich trotzdem pünktlich Feierabend machen.

Während die Fans dem Spielstart entgegenfiebern, geht es für die Beschäftigten um die Gestaltung ihres Arbeitsalltags. In GTA dürfen Gesetze gebrochen, Autos geklaut und ganze Straßenzüge ins Chaos gestürzt werden. Die Menschen, die das alles ermöglichen, wünschen sich dagegen etwas mehr Planbarkeit. Auch wenn man beruflich nächtliche Raubüberfälle ermöglicht, möchte man schließlich trotzdem pünktlich Feierabend machen.

Doch die Abstimmung ist nicht der einzige Arbeitskonflikt, mit dem Rockstar kurz vor der Veröffentlichung seines Blockbusters konfrontiert

ist. Während die einen über bessere Arbeitsbedingungen abstimmen, kämpfen andere bereits vor Gericht um ihre Jobs. Dabei spielt ausgerechnet eine Plattform eine zentrale Rolle, die Gamer bestens kennen: Discord, ein vor allem in der Gaming-Community beliebter Dienst für Text- und Sprachchats.

Beschäftigte von Rockstar nutzten einen privaten Discord-Kanal, um über ihre Arbeitsbedingungen zu sprechen. Im Oktober 2025 entließ das Unternehmen mehr als 30 Beschäftigte in Großbritannien und Kanada. Rockstar begründet die Kündigungen mit der Weitergabe vertraulicher Informationen, darunter interne E-Mails, über Discord. Die Betroffenen sehen das anders: 23 ehemalige Beschäftigte gehen vor einem Arbeitsgericht in Glasgow gegen ihre Entlassungen vor. Sie werfen Rockstar vor, sie wegen ihrer Gewerkschaftsarbeit entlassen zu haben. Auch der Vorwurf, das Unternehmen habe gewerkschaftliche Aktivitäten überwacht, steht im Raum. Informationen aus dem privaten Discord-Kanal soll Rockstar über einen Informanten erhalten haben.

Der Streit wirft eine Frage auf, die weit über die Gaming-Branche hinausgeht: Wie sollen Beschäftigte gemeinsam für ihre Interessen eintreten, wenn sie sich nicht einmal sicher sein können, unter sich zu sein?

Schließlich beginnt gewerkschaftliche Organisierung nicht erst mit einer Abstimmung oder einer Liste gemeinsamer Forderungen. Manchmal beginnt sie damit, dass sich jemand über einen geänderten Dienstplan beschwert. Ein Kollege berichtet von unbezahlten Überstunden, eine andere von ähnlichen Erfahrungen. Erst im Gespräch entsteht aus dem persönlichen Ärger die Erkenntnis, dass andere dieselben Probleme haben. Und vielleicht auch der Wunsch, gemeinsam etwas daran zu ändern.

Wer allerdings befürchten muss, dass der Vorgesetzte im vermeintlich privaten Chat mitliest, überlegt sich zweimal, was er dort schreibt. Schon die Angst davor kann zum Schweigen führen. Gewerkschaftliche Organisierung lässt sich so unter Umständen verhindern, bevor sie überhaupt richtig begonnen hat.

Die gute Nachricht für alle GTA-Fans: Sie müssen sich nicht zwischen Vorfreude und Solidarität entscheiden.

Dass ausgerechnet Discord zum Schauplatz dieser Auseinandersetzung geworden ist, entbehrt nicht einer gewissen Ironie. Für Millionen Gamer ist die Plattform ein Ort, an dem sie sich mit Gleichgesinnten austauschen, Teams bilden und gemeinsame Aktionen planen. Auch in GTA Online braucht es für

einen erfolgreichen Coup verlässliche Mitspieler. Wer aber nicht weiß, ob die Mitspieler zum eigenen Team gehören, wird Probleme haben, sich auf gemeinsame Missionen einzulassen. Im Spiel steht dabei höchstens die virtuelle Beute auf dem Spiel. Im Arbeitsleben kann es um deutlich mehr gehen.

Doch was sollen nun die GTA-Fans mit all dem anfangen? Aus Solidarität auf das langersehnte Spiel verzichten? Die Entlassenen haben darauf bereits im August eine überraschend eindeutige Antwort gegeben. In einem Video der Gewerkschaft bitten sie ausdrücklich darum, GTA VI nicht zu boykottieren. Jack Hoxby, einer der Entlassenen, erklärt, sie hätten Jahre ihres Lebens in die Entwicklung des Spiels gesteckt. Wer ihnen helfen will, kann stattdessen ihren Rechtsstreit finanziell unterstützen. Die Gewerkschaft bot dafür sogar eigens T-Shirts an, deren Erlös in die Finanzierung des Verfahrens fließen soll.

Die gute Nachricht für alle GTA-Fans: Sie müssen sich nicht zwischen Vorfreude und Solidarität entscheiden. Sie können einfach beides haben. GTA VI zocken – im Gewerkschafts-T-Shirt.



Dorian Simonis
Berlin

Dorian Simonis ist für das *IPG-Journal* der Friedrich-Ebert-Stiftung tätig. Er studiert Internationale Politik und Internationales Recht an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel.