

AB 18

RATGEBER FÜR ELTERN

Videospiele & GTA VI

Was Eltern jetzt wissen müssen.

Pulse × axis

Artwork: © Rockstar Games

Wir sind korrupt, aber auf die gute Art.«



DAVE NORTON, GTA V

INHALT

Game on 3

13 Jahre Warten auf GTA VI 4

Was wissen wir über GTA VI? 4

Warum will mein Teenager GTA VI spielen? 6

Warum lieben Teenager Videospiele? 6

Welche Gaming-Begriffe sollte ich kennen? 8

Was spricht für Videospiele, was dagegen? 9

Wie bleibt das Spielen meines Teenagers gesund? 9

Wann sollte ich mir Sorgen machen? 10

Wie prüfe ich, ob ein Spiel zu meinem Teenager passt? 11

Fazit 13

Häufige Fragen 14



Game on

Ob man sie liebt oder nicht: In unserer von Medien gesättigten Welt sind Videospiele allgegenwärtig. Laut dem Pew Research Center spielen in den USA 85 Prozent der Teenager Videospiele, 41 Prozent täglich. Und das ist längst nicht mehr nur Jungensache: Fast alle Jungen (97 Prozent) sagen, dass sie spielen, aber auch 73 Prozent der Mädchen. Mit Livestream-Plattformen wie Twitch kommen jeden Monat Milliarden Stunden dazu, in denen Menschen anderen beim Spielen zuschauen.

85 %
der Teenager in den USA spielen Videospiele

41 %
spielen täglich

Pew Research Center, 2024

Aus Pixeln mit schlichten Zielen sind aufwendig animierte Welten geworden, mit eigener Filmmusik, bekannten Schauspielern als Sprechern und weit verwickelteren Aufgaben. Ein Paradebeispiel ist GTA VI. Der Vorgänger GTA V aus der Reihe »Grand Theft Auto« des Spielestudios Rockstar Games ist das zweitmeistverkaufte Videospiel aller Zeiten, nur Minecraft liegt davor, und hat geschätzt mehr als zehn Milliarden Dollar eingespielt. Ob GTA VI seinen Vorgänger überholt, lässt sich noch nicht sagen. Der Start aber war gewaltig: Mit den Vorbestellungen und dem ersten Verkaufstag hat das Spiel laut Hersteller 3,79 Milliarden Dollar eingespielt, mehr als je ein Titel der Unterhaltungsbranche zum Start. Viele haben sich dafür eigens freigenommen.

Das Zitat am Anfang dieses Ratgebers bringt GTA auf den Punkt: Man begeht Verbrechen und lebt Ausschweifungen aus, damit die Figuren in der Geschichte »gewinnen«. Aber kann man, selbst in einem Spiel, das nur unterhalten will, Korruption »auf die gute Art« genießen?

Dieser Ratgeber spricht über GTA VI und darüber, wie Teenager über Videospiele überhaupt denken. Er soll dir helfen, diese Frage für dich und deinen Teenager zu beantworten.

02



13 Jahre Warten auf GTA VI

Seit GTA V sind mehr als 13 Jahre vergangen, und das lange Warten ist nicht unbemerkt geblieben. Unter fast jedem Social-Media-Post, der etwas Neues oder Besonderes ankündigte, stand irgendwann ein Kommentar wie »Wir haben ___ noch vor GTA VI bekommen«. Zur Einordnung: Zwischen den beiden Spielen lagen

- vier Bundestagswahlen und vier Amtszeiten von US-Präsidenten
- die Corona-Pandemie
- zwei neue Generationen von Spielkonsolen
- acht neue und vier neu aufgenommene Alben von Taylor Swift
- 31 Marvel-Filme
- vier Fußball-Weltmeisterschaften der Männer



Und die Liste ließe sich fortsetzen. Dein Teenager erinnert sich vielleicht gar nicht mehr daran, wie GTA V herauskam. Von GTA VI hat er aber fast sicher gehört. Und wenn dein Teenager gern spielt, stehen die Chancen gut, dass er sehen will, was Vice City zu bieten hat, einer der Hauptschauplätze des Spiels.

03



Was wissen wir über GTA VI?

Seit dem 19. November 2026 ist das Spiel auf dem Markt. Das Wichtigste im Überblick:

19.11.2026 erschienen	**PS5 · Xbox** Series X|S	**79,99 €** Standardversion	**USK 18** keine Jugendfreigabe

Die Eckdaten

- Das Spiel ist am 19. November 2026 für PlayStation 5 und Xbox Series X|S erschienen.
- Die Standardversion kostet 79,99 Euro, die Ultimate Edition 99,99 Euro. Sie bringt zusätzlich eigene Fahrzeuge, Waffen, Outfits und Missionen mit.

- In den USA ist das Spiel mit »M for Mature« (ab 17) eingestuft, wegen Blut und Splatter, heftiger Gewalt, derbem Humor, Nacktheit, derber Sprache, deutlichen sexuellen Inhalten sowie Drogen- und Alkoholkonsum. Dazu kommen Käufe im Spiel. In Deutschland hat es keine Jugendfreigabe, ist also ab 18. Die USK nennt als Gründe drastische Gewalt, Drogen und kriminelle Rollenbilder.
- Die ersten Besprechungen bestätigen die Einstufung: Die Spieleredakteurin des Guardian, selbst Mutter, nennt GTA VI das expliziteste Spiel, das sie je gespielt hat, mit offenen Sexszenen, Nacktheit, einer Mission bei einem Pornodreh und Hunderten Getöteten im Lauf der Geschichte.

Das Spielprinzip

- GTA VI ist ein Spiel für einen Spieler mit einer durchgehenden Geschichte und hat zum Start keine Online-Funktionen.
- Wie in den früheren Teilen dreht sich das Hauptziel darum, Verbrechen aller Art zu begehen.
- Es gibt keine Einstellung, mit der sich Blut, Sprache oder Nacktheit abschalten oder entschärfen lassen.
- GTA-Spiele haben eine Fahndungsstufe, angezeigt durch einen bis sechs Sterne in der Ecke des Bildschirms. Wer bei einem Verbrechen erwischt wird, bekommt Sterne, und die Polizei nimmt die Verfolgung auf. Je mehr Verbrechen man auf der Flucht begeht, desto mehr Sterne kommen dazu und desto mehr Polizei ist hinter einem her. Wer der Polizei entkommt, verliert die Sterne und kann sich wieder frei bewegen.
- Wer in GTA stirbt, taucht üblicherweise sofort wieder auf, am nächsten Krankenhaus oder an der nächsten Polizeiwache.

Die Figuren

- Man wechselt zwischen zwei Hauptfiguren, Jason Duval und Lucia Caminos. Die beiden sind ein kriminelles Paar, das nach einem gescheiterten Banküberfall auf eine Verschwörung stößt und einander davor schützen muss.
- Weitere wichtige Figuren sind Kriminelle, Rapper, Geschäftsleute und Freunde von Jason und Lucia. Mit ihnen muss man umgehen, um in der Hauptgeschichte voranzukommen.
- GTA VI führt Mechaniken »wie im echten Leben« ein: Man achtet darauf, was die Figuren essen, wie viel sie trainieren und wie oft sie schlafen, und pflegt die Bindung zwischen Jason und Lucia. Dabei entscheidet man auch, ob die Beziehung romantisch oder rein geschäftlich ist. Diese Entscheidungen beeinflussen, wie die Hauptfiguren aussehen, was sie können und wie sie miteinander umgehen.
- Neu ist auch ein »Reputationssystem«: Das Spiel verfolgt, ob man seine Verbrechen »professionell« hält oder unterwegs unnötig Gewalt anwendet. Davon hängt ab, wie andere Figuren im Spiel einen behandeln.

Der Schauplatz

- Das Spiel führt nach »Leonida«, einen erfundenen Bundesstaat nach dem Vorbild Floridas.
- Die Karte hat sechs verschiedene Gebiete, die echten Orten nachempfunden sind, etwa Miami, den Everglades und den Florida Keys.
- GTA VI hat die größte und detailreichste Karte aller Rockstar-Spiele, sogar mit einem Wettersystem wie in Florida.
- Neben der Hauptgeschichte kann man beliebig lange jeden Winkel der Karte erkunden, mit Figuren reden, Läden und andere Gebäude betreten und Nebenmissionen erledigen.



Vice City im Spiel. © Rockstar Games

Die Beschäftigungen

In der offenen Spielwelt können Jason und Lucia neben den Haupt- und Nebenmissionen vieles unternehmen. Dazu gehören:

- Glücksspiel
- Angeln
- Basketball
- Kajakfahren
- Minigolf
- Ausgehen in Clubs, auch in Stripclubs
- Billard

- Fernsehen
- Sonnenbaden

04



Warum will mein Teenager GTA VI spielen?

Vielleicht überrascht es dich, dass ein Spiel voller Verbrechen, Gewalt, Sex und anderer gefährlicher Dinge bei Teenagern so beliebt ist. Wie kann ein Spiel, das nach einer echten Straftat benannt ist (»Grand Theft Auto« heißt schwerer Autodiebstahl), zu den meistbesprochenen Themen dieser Wochen gehören?

Der Hype

Rockstar Games versteht sich darauf, erfolgreiche Videospiele zu machen. Die Spiele des Studios haben bei verschiedenen Preisverleihungen zusammen 39 Auszeichnungen als »Spiel des Jahres« gewonnen. Seit dem letzten großen Spiel, dem von der Kritik gefeierten Red Dead Redemption II, sind acht Jahre vergangen, und die Fans waren gespannt, was Rockstar in der GTA-Welt als Nächstes bringt. Ob dein Teenager spielen will oder nicht: An GTA VI kommt gerade niemand vorbei. Freunde, Mitschüler, Influencer, Streamer und das ganze Internet reden darüber oder spielen es, und dein Teenager will bei diesen Gesprächen womöglich nicht außen vor sein.

Der Umfang

Es ist ein riesiges Spiel. Die Karte, die Missionen, die Beschäftigungen in der offenen Welt: In GTA VI gibt es enorm viel zu tun. Und weil es im Spiel Folgen hat, wie man isst, schläft, trainiert und die Figuren behandelt, die man nicht selbst steuert (NPCs), fühlt sich GTA VI womöglich mehr nach einer Simulation des »echten Lebens« an als die früheren Teile der Reihe, ein wenig wie in »Ready Player One«. Mitarbeiter von Rockstar Games haben davon gesprochen, dass GTA VI voll ausgearbeitete Nachrichtenzyklen, Social-Media-Feeds und eine eigene Kultur hat, die es nur im Spiel und in den Geschichten seiner Figuren gibt. Dieses völlige Eintauchen kann Teenager reizen, die ohne Risiko ein Leben ausprobieren wollen, das viel luxuriöser, aufregender, verwickelter und gefährlicher ist als ihr eigenes.

Auch wenn das nachvollziehbare Gründe sind, sich auf GTA VI zu freuen: Anderes, was wir über das Spiel wissen, lässt Warnlampen angehen. Weiter unten in diesem Ratgeber bekommst du ein Raster, mit dem du jedes Videospiel prüfen kannst, mit GTA VI als Beispiel. Vorher aber verlassen wir Vice City und reden über Videospiele insgesamt. Denn auch wenn GTA VI deinen Teenager kein bisschen interessiert, können Videospiele ein großer Teil seines Lebens sein.

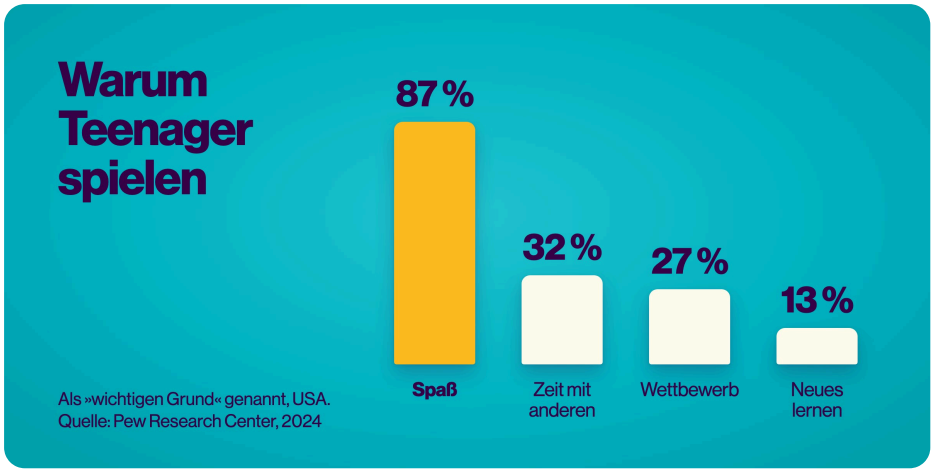
05



Warum lieben Teenager Videospiele?

Es gibt viele Gründe, warum Teenager gern spielen. In Zahlen: Als »wichtigen Grund« nennen sie Spaß und Unterhaltung (87 Prozent), Zeit mit anderen (32 Prozent), den Wettbewerb mit anderen (27 Prozent) und Neues zu lernen (13 Prozent). Zum Miteinander: 89 Prozent sagen, dass sie mit anderen zusammen spielen, und 47 Prozent haben durch ein Videospiel online einen Freund gefunden. Was auch immer der Grund ist:

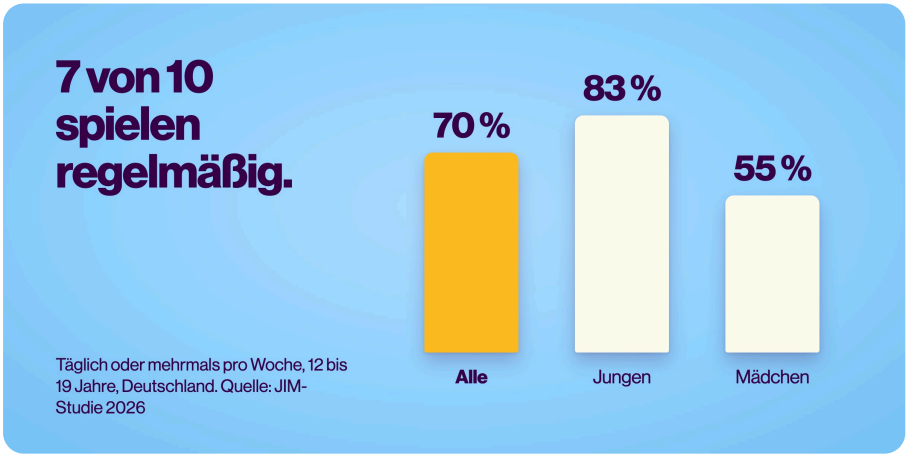
Spielen ist für Teenager ein Weg, Dampf abzulassen, mitten zwischen Hausaufgaben, komplizierten Freundschaften, Familienchaos, Mobbing, Aufgaben im Haushalt, Studienwahl, Berufswünschen, Jobsuche und allem anderen.



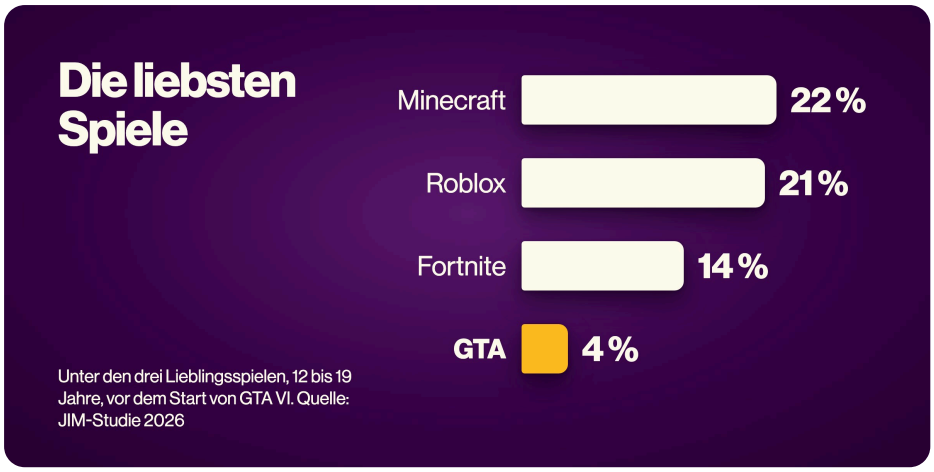
Viele Teenager lieben Videospiele auch wegen ihrer Geschichten. Viele Spiele sind heute Erlebnisse zum Eintauchen. Sie laden in eine bewegte, vielschichtige Handlung ein, in der die Spieler mitbestimmen, wie die Geschichte weitergeht. Anders als bei Filmen oder Büchern, wo man eine Geschichte von außen erlebt, wird man im Videospiel jemand anderes und erlebt als diese Figur eine eigene Geschichte. Modernste Grafik, Ton und Spielmechanik und sogar berühmte Autoren, die an den Hintergrundgeschichten und Welten mitschreiben, geben Teenagern das Gefühl, dass sie einer Geschichte nicht nur zusehen, sondern selbst mittendrin sind.

Wer online mit anderen spielt, kann reden, schreiben, neue Freunde finden, gemeinsam Taktiken entwickeln und seinen Ehrgeiz ausleben. Und seit dem Boom des E-Sports machen manche aus dem, was einmal als hirnloser Zeitvertreib galt, sogar einen einträglichen Beruf.

Und bei uns? Ein Blick auf Deutschland



Die JIM-Studie 2026 hat im Frühsommer 2026 in Deutschland 1.200 Jugendliche zwischen zwölf und 19 Jahren befragt. Für 70 Prozent gehören digitale Spiele täglich oder mehrmals pro Woche zur Freizeit, bei den Jungen für 83 Prozent, bei den Mädchen für 55 Prozent. Nur sechs Prozent spielen nie. An einem Werktag spielen Jugendliche nach eigener Einschätzung im Schnitt 96 Minuten, Jungen etwa zwei Stunden, Mädchen 67 Minuten. Die liebsten Spiele sind Minecraft (22 Prozent), Roblox (21 Prozent) und Fortnite (14 Prozent). GTA zählen vier Prozent zu ihren drei Lieblingsspielen. Gefragt wurde allerdings, bevor GTA VI erschienen ist.



06



Welche Gaming-Begriffe sollte ich kennen?

Um mit deinen Spielern über das zu reden, was sie lieben, oder um zu merken, wann dich etwas hellhörig machen sollte, das du beim Spielen mithörst, hilft es, ein paar Begriffe zu kennen. Es gibt natürlich viele weitere. Dieses kleine Glossar ist ein Anfang. Die Begriffe sind auch bei uns englisch.

Bots: Vom Computer gesteuerte Figuren, die in Mehrspieler-Spielen neben echten Spielern mitspielen. Wer schlecht spielt, wird von anderen manchmal neckend »Bot« genannt.

Emotes: Kurze Gesten, die man seine Figur ausführen lässt, etwa winken, tanzen oder auf etwas zeigen.

FPS: »First Person Shooter«, auf Deutsch Ego-Shooter. Man spielt aus der Sicht der Figur und schaltet andere Spieler mit Waffen aus. Beispiele: Fortnite, Valorant und Call of Duty.

GG (oder GGs): »Good Game«, gutes Spiel. Schreibt man oft nach einer Runde in den Chat.

KDR: »Kill/Death Ratio«. Die Kennzahl misst, wie oft man andere Figuren ausgeschaltet hat und wie oft man selbst gestorben ist. In Ego-Shootern gilt sie als Maß für das Können.

NPC: »Non-Playable Character«, eine Figur im Spiel, die man nicht steuern kann, vergleichbar mit Statisten im Film. Wer im echten Leben NPC genannt wird, wirkt wie auf Autopilot oder denkt nicht selbst nach.

OP: »Overpowered«, übermächtig. Gemeint ist meist eine Figur oder Waffe, die so stark ist, dass es unfair wirkt, mit ihr oder gegen sie zu spielen. Auch ein Spieler kann OP sein, wenn er seine Figur lange genug aufgewertet hat.

Ragequit: Ein Spiel oder eine Runde vor Wut oder Frust abrupt verlassen, oft weil man dauernd verliert.

Smurf (oder Smurfing): Ein erfahrener Spieler, der sich ein zweites Konto anlegt, um gegen Unerfahrene zu spielen und sie meist mühelos zu schlagen.

Trolling (oder Griefing): Andere Spieler zum eigenen Vergnügen absichtlich nerven, stören oder provozieren.

07



Was spricht für Videospiele, was dagegen?

Studien zeigen, dass maßvolles Spielen vieles verbessern kann: die Koordination von Auge und Hand, das Gedächtnis, kritisches Denken, das Lösen von Problemen, Kreativität, Vorstellungskraft, soziale Verbundenheit, Impulskontrolle, den Abbau von Stress, emotionale Widerstandskraft und die geistige Leistung insgesamt. Viele Spiele spielen außerdem an historisch genau nachgebildeten Orten und in vergangenen Zeiten. Das kann Teenager neugierig machen, die sonst kein Geschichtsbuch anrühren würden. Videospiele können ein gutes Mittel sein, um zu lernen, zu entdecken und das Leben und die Welt zu verarbeiten.

Videospiele sind darauf angelegt, das Belohnungszentrum im Gehirn anzusprechen: Sie stellen ständig neue Aufgaben, und jeder Erfolg bringt einen kleinen Schub Dopamin. Wenn wir nicht aufpassen, führt das zu Impulsivität, Ungeduld und Gereiztheit, sobald das Spielen unterbrochen wird. Manche Spiele erlauben Käufe im Spiel, und auch das Freischalten von etwas Neuem bringt einen Dopaminschub. Deshalb sind manche Teenager versucht, immer wieder zu kaufen, ohne darauf zu achten, wie viel sie tatsächlich ausgeben.

In Spielen mit Online-Chat kommen Gespräche und Verhalten dazu, die kaum jemand kontrolliert. Vulgäre Sprache, Betrug und Erwachsene, die sich online an Kinder heranmachen, sind Risiken, wenn man mit Fremden spielt. Ermutige deinen Teenager, Spieler zu melden, die im Chat dauernd ausfällig werden. Erinnere ihn daran, keine Links aus dem Chat anzuklicken und niemandem online etwas Persönliches über sich oder eure Familie zu verraten. Mit jemandem, den er nur aus dem Netz kennt, sollte er sich nie persönlich verabreden, außer ein Erwachsener, dem ihr vertraut, ist dabei.

Die alte Frage, ob Gewalt, Sex und Drogen in Videospielen dasselbe Verhalten im echten Leben auslösen, ist weitgehend ungeklärt. Ohne Zweifel aber formen und prägen diese Dinge unsere Vorstellungswelt, und die nehmen wir mit in unser übriges Leben. Worauf wir unsere Aufmerksamkeit richten, prägt, wer wir werden. Es geht also nicht nur um die Frage, ob Videospiele in ein Leben voller Verbrechen oder wechselnder Partner führen, sondern auch darum, ob übermäßiges Spielen ein guter Umgang mit unserer Zeit auf dieser Erde ist.

08



Wie bleibt das Spielen meines Teenagers gesund?

Zeig Interesse

Zeig deinem Teenager, dass dir seine Interessen wichtig sind, und bring ihm zugleich bei, sich selbst zu steuern, indem du mit ihm zusammen zuschaust, lernst und wächst.

Die meisten Spiele kannst du auf YouTube suchen und dir Ausschnitte daraus ansehen. Bitte deinen Teenager, dir beim Zuschauen sein Lieblingsspiel zu erklären: Was magst du an diesem Spiel? Wie fühlst du dich, wenn du es spielst? Findest du dich in dieser Figur wieder? Wer aus deinem Freundeskreis ist darin am besten, und warum?

Leb gesunde Gewohnheiten vor

Teenager haben ein feines Gespür für Heuchelei. Wir können von ihnen nichts verlangen, woran wir uns selbst nicht halten. Wenn wir für uns und unsere Familie verlässliche Regeln aufstellen, sehen unsere Teenager, dass wir meinen, was wir sagen.

Ermutigt euch als Familie, wo immer es geht, von Angesicht zu Angesicht zu reden. Legt Zeiten und Orte fest, an denen Spiele und Geräte nichts zu suchen haben, und schützt sie.

Vertieft die Themen der Spiele

Mag dein Teenager ein Spiel mit viel Geschichte oder Kultur im Hintergrund, etwa eines, das im Zweiten Weltkrieg spielt oder Figuren aus der griechischen Mythologie hat? Dann geht in ein Museum, das Stücke aus dieser Zeit zeigt, oder sucht ein gutes Buch über den Olymp. Mag dein Teenager Sportspiele, nimm ihn mit zu einem echten Spiel, oder besorgt euch die Ausrüstung und lernt die Sportart im Garten. Redet darüber, was am echten Erlebnis anders ist als im Spiel.

Lern das Spiel mit deinem Teenager

Bitte deinen Teenager, dir das Spiel beizubringen, und lass dich am Anfang ruhig von ihm vorführen. Dann üb weiter. Frag nach Tipps und Ratschlägen. Und dann schau, was passiert, wenn du im Lieblingsspiel deines Teenagers endlich gut wirst.

09

Wann sollte ich mir Sorgen machen?

Videospiele können helfen, den Stress des Erwachsenwerdens abzubauen. Echte Strategien, mit Belastungen umzugehen, ersetzen sie aber nicht. Achte darauf, dass dein Teenager nicht spielt, um dem auszuweichen, was ihn wirklich beschäftigt: Mobbing, Schwierigkeiten, Freunde zu finden, Ärger in der Schule oder auch eine Angststörung oder Depression.

Es kann nötig sein, stärker einzugreifen oder Grenzen zu setzen, wenn dein Teenager:

- ☐ abgelenkt oder gereizt ist, wenn er nicht spielt, oder nur noch über das Spielen redet
- ☐ heimlich spielt, über seine Spielzeit lügt oder Ausreden sucht, um länger zu spielen
- ☐ aggressiver wird oder beleidigende Sprüche aus einem Spiel oder von Mitspielern wiederholt
- ☐ die Kontrolle verliert, also 20 Minuten spielen will und stundenlang spielt
- ☐ Freundschaften, Familientreffen, Hausaufgaben, Körperpflege oder andere wichtige Dinge vernachlässigt
- ☐ den Großteil seines Geldes für Spiele ausgibt oder ständig Erweiterungen und Zusatzinhalte für seine Spiele kauft
- ☐ gleichgültig oder abwehrend reagiert, wenn Menschen in seinem Leben sich übergangen oder ausgeschlossen fühlen

Wie gehe ich mit ungesundem Spielen um?

In ungesunde Gewohnheiten rutscht man bei Spielen leicht. Sie sind darauf angelegt, süchtig zu machen. Wie helfen wir unseren Teenagern, auf dem Boden zu bleiben, statt sich vom Spielen auffressen zu lassen?

Der erste Schritt sind Verständnis und Einfühlung. Videospiele bieten eine Fassung des Lebens, in der jedes Problem eine Lösung hat, die sich in ein paar Stunden erreichen lässt. Wie viele Süchte ist auch die Spielsucht oft ein Zeichen für tiefere Nöte: Einsamkeit, Unzufriedenheit, das Gefühl, dass das eigene Leben keinen Sinn hat.

Wichtig ist, dass dein Teenager sich nicht angegriffen oder abgewertet fühlt, wenn du seine Gewohnheit ansprichst. Geh behutsam vor. Zeig Interesse, und zeig ihm, dass er dir wichtig ist und damit auch das, was ihm wichtig ist. Auf diesem Fundament könnt ihr darüber reden, was die Gewohnheit mit ihm macht und wie er die Kontrolle zurückbekommt, ohne etwas aufzugeben, das er liebt. (Manchmal ist es allerdings leichter, etwas ganz zu lassen, als Maßhalten zu lernen.)

10



Wie prüfe ich, ob ein Spiel zu meinem Teenager passt?

Ein einfacher erster Schritt ist die offizielle Altersfreigabe. Axis nennt für die USA die Einstufung der Prüfstelle ESRB; bei uns ist es das Alterskennzeichen der USK mit den Stufen 0, 6, 12, 16 und 18. Daran siehst du, ab welchem Alter ein Spiel freigegeben ist, welche Inhalte bedenklich sein können und ob es Online-Funktionen oder Käufe im Spiel gibt. Nimm die Freigabe als Ausgangspunkt und forsch dann selbst weiter. Die USK weist darauf hin, dass ihre Kennzeichen nichts darüber sagen, ob ein Spiel pädagogisch geeignet ist. Dabei hilft der Spieleratgeber NRW mit pädagogischen Beurteilungen, auch zu GTA VI.

Eine fertige Anleitung, mit der du bestimmst, ob etwas für deinen Teenager und eure Familie richtig oder falsch ist, können wir dir nicht geben. Jeder Teenager und jede Familie ist anders. Aber wir können in die Bibel schauen und in das, was sie darüber sagt, womit wir unsere Zeit und unsere Gedanken füllen sollen.

Philipper 4,8: »Ansonsten denkt über das nach, meine Geschwister, was wahr, was anständig und gerecht ist! Richtet eure Gedanken auf das Reine, das Liebenswerte und Bewundernswürdige; auf alles, was Auszeichnung und Lob verdient!«

Nehmen wir diesen Vers als Raster, um zu prüfen, ob ein Videospiel zu deinem Teenager passt. GTA VI dient als Beispiel, an dem wir die Kriterien des Verses durchgehen.

> Worauf wir unsere Aufmerksamkeit richten, prägt, wer wir werden.

Ist dieses Videospiel …

Wahr: Stimmt es mit der Wirklichkeit und mit Gottes Wahrheit überein?

GTA VI: Die erfundene Geschichte kann Wahres über Treue, Folgen und die menschliche Natur vermitteln. Sie zeigt wohl auch, was »wahr« daran ist, was geschieht, wenn gewalttätige, gierige Verbrecher ihren Willen durchsetzen wollen. Weil das Spiel aber immer wieder Gelegenheit gibt, schwere Verbrechen ohne bleibende Folgen zu begehen, lässt sich genauso sagen, dass es die Wirklichkeit verzerrt.

Anständig: Ist es würdig, achtbar und der Ehrfurcht wert?

GTA VI: Das »Reputationssystem« kann ein »ehrenhafteres« Verhalten im Spiel belohnen, in dem Sinn, dass man Missionen erfüllt, ohne unnötig Unbeteiligte zu töten und Dinge zu zerstören. Das kriminelle Leben der Figuren aber dreht sich insgesamt um das, was die meisten als unehrenhaft ansehen würden.

Gerecht: Ist es rechtschaffen, ethisch einwandfrei und im Einklang mit Gottes Maßstäben für Gerechtigkeit?

GTA VI: Auch wenn die Fahndungsstufe Verbrechen mit Folgen belegt, belohnt das Spiel vor allem und ganz offen, zu töten, zu stehlen und anderen zu schaden, statt ein guter Bürger zu sein.

Rein: Ist es moralisch sauber und frei von sexueller Verdorbenheit?

GTA VI: Schon die Einstufung (in den USA »M«, bei uns ab 18) zeigt, dass Nacktheit, deutliche Inhalte zu Sex, Drogen und Alkohol und der derbe Humor im Spiel dem biblischen Maßstab der Reinheit direkt widersprechen.

Liebenswert: Ist es schön, wohltuend, freundlich und der Liebe wert?

GTA VI: Die gewaltige, technisch ausgefeilte Kulisse mit ihrer Landschaft und Kultur nach dem Vorbild Floridas kann den Spielern ein schönes Bild vor Augen malen. Die Fülle anstößiger Inhalte in dieser Welt untergräbt aber, wie Spieler sich darin aufhalten können.

Bewundernswürdig: Ist es wirklich bewundernswert und eines guten Rufes würdig?

GTA VI: Wie oben erwähnt, könnte man Treue, Beziehungspflege, Entdeckerfreude und sogar die neuen Mechaniken, die gutes Essen und Bewegung belohnen, bewundernswert nennen. Der Unterhaltungswert des Spiels insgesamt aber lebt von einem Verhalten, das die Bibel eindeutig nicht so nennen würde.

Eine Auszeichnung wert: Verkörpert es Eigenschaften und Tugenden, die dem höchsten Gut entsprechen?

GTA VI: Handwerklich zeigt GTA VI ohne Zweifel künstlerische und technische Spitzenleistung. Legt man aber den Maßstab dieses Verses an, ist der moralische Rahmen des Spiels ein Problem.

Des Lobes wert: Verdient es echte Zustimmung, Anerkennung und Empfehlung?

GTA VI: Das Spiel bekommt für seine Leistungen überwältigendes Lob von Kritik und Käufern. Aber woran der Spieler immer wieder mit Vergnügen teilnehmen soll, Verbrechen, Gewalt, Sex, Drogen und Vulgarität, würde die Bibel nicht des Lobes wert nennen.





Fazit

Man kann zwar sagen, dass GTA VI manches Gute enthält. Insgesamt aber besteht es den Test nach Philipper 4,8 nicht.

Das heißt wieder nicht, dass alle Videospiele »schlecht« sind. Viele können Teenagern guten Raum geben, kritisch zu denken, Freunde zu finden und ihre Vorstellungskraft zu weiten.

Doch welchen Wert sie auch haben: Sie ersetzen nicht, was wir brauchen, eine tragfähige Beziehung zu unserem Schöpfer und bewusste Gespräche mit Erwachsenen, denen wir wichtig sind.

Dafür sind hier ein paar Fragen, mit denen du bewusste Gespräche über Videospiele anstoßen kannst:

FRAGEN FÜR EUER GESPRÄCH

1. Welche Videospiele magst du, welche nicht? Warum?
2. Reizt dich GTA VI? Willst du es spielen? Warum?
3. Wie viel Zeit verbringst du oder verbringen Leute, die du kennst, mit Spielen? Findest du das zu viel oder zu wenig?
4. Glaubst du, dass Spiele mit Gewalt, Sex oder Drogen Menschen dazu bringen, diese Dinge im echten Leben zu tun? Warum oder warum nicht?
5. Wie viel Geld gibst du oder geben Leute, die du kennst, für Videospiele aus? Ist das zu viel oder zu wenig? Wie kannst du die Kosten in dein Budget einplanen?
6. Welche weiteren Grenzen beim Spielen wären aus deiner Sicht gut für dich? Warum?
7. Welche Folgen fändest du fair, wenn du diese Grenzen überschreitest?
8. Was ist für dich ein gutes Verhältnis zwischen Zeit am Bildschirm und Zeit ohne Bildschirm? Wie kann ich dir dabei helfen?
9. Welches Verhalten findest du im Umgang mit anderen online nicht in Ordnung? Was tust du, wenn du siehst, dass andere sich so verhalten? Was soll ich tun, wenn ich sehe, dass du dich so verhältst?

Häufige Fragen

Was ist GTA VI?

GTA VI ist ein Videospiel des bekannten Studios Rockstar Games. Man steuert die Hauptfiguren Jason und Lucia, die Verbrechen begehen, eine Verschwörung aufdecken und sich überall auf der Karte die Zeit vertreiben. Es spielt in einer erfundenen Fassung von Florida. In den USA ist es mit »M for Mature« eingestuft, in Deutschland ab 18 freigegeben, und es enthält Blut und Splatter, heftige Gewalt, derben Humor, Nacktheit, derbe Sprache, deutliche sexuelle Inhalte, Drogen- und Alkoholkonsum sowie Käufe im Spiel.

Warum sind Videospiele bei Teenagern so beliebt, und worauf sollte ich achten?

Videospiele sind für Teenager ein Raum zum Eintauchen, der Spaß macht: Dort können sie kreativ sein, sich messen, Freunde finden und Abstand vom Stress des Lebens gewinnen. Übermäßiges Spielen oder ungeeignete Inhalte können dazu führen, dass die Selbstbeherrschung leidet, andere Pflichten liegen bleiben oder der Bezug zur Wirklichkeit verloren geht.

Wie finden mein Teenager und ich einen gesunden Umgang mit Videospielen?

Fang mit Neugier an statt mit Kritik. Lern die Spiele kennen, die dein Teenager mag, und lass dir von ihm zeigen, wie man sie spielt. Geh mit Grenzen bei Bildschirmzeit, Ausgaben und dem Umgang online selbst voran. Und vor allem: Erinnere ihn daran, dass Spielen nie ersetzen darf, was zählt, nämlich Beziehungen von Angesicht zu Angesicht, einen gesunden Umgang mit Belastungen und seine Beziehung zu Gott.

Den Ratgeber »A Parent's Guide to Video Games and Grand Theft Auto (GTA6)« hat Axis entwickelt, © 2026 Axis. Deutsche Fassung von Pulse, mit freundlicher Genehmigung von Axis. Kostenlos für deine Arbeit mit jungen Menschen. Was du damit tun darfst: Nutzungsbedingungen.

Die Bibelverse sind, wenn nicht anders angegeben, der Neuen evangelistischen Übersetzung (NeÜ) entnommen, © 2025 Karl-Heinz Vanheiden (Textstand 2025.10) und Christliche Verlagsgesellschaft Dillenburg, www.derbibelvertrauen.de. Abdruck mit freundlicher Genehmigung.

Bilder: Artwork und Screenshots aus »Grand Theft Auto VI« © Rockstar Games (rockstargames.com/VI), zugeschnitten. Foto in Kapitel 5: Zach Wear / Unsplash. Grafiken: Pulse.

Satz und Gestaltung: Pulse. Herausgeber der deutschen Fassung: Pulse Ministries gemeinnützige GmbH, Am Pfarracker 23, 64395 Brensbach · thepulse.org/de

Pulse × axis