19.11.2026

GTA VI – Faszination verstehen, Jugendliche begleiten

Eine medienpädagogische Orientierungshilfe für Familien und Fachkräfte
von der Fachgruppen Jugendmedienschutz und Games in der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK) dem bundesweiten Fachverband für Medienkompetenz und Medienbildung.

Mit Grand Theft Auto (GTA) VI erscheint am 19. November 2026 eines der weltweit meisterwarteten digitalen Spiele. Bereits die Ankündigungen und Trailer erreichen ein Millionenpublikum, Schätzungen gehen von weit über eine Milliarde US-Dollar Umsatz allein durch die Vorbestellungen aus. Viele Menschen werden das Spiel nicht nur selbst spielen. Sie verfolgen Spielszenen über Streams und kommentieren und verbreiten sie auf TikTok, YouTube und anderen Plattformen, teilen Memes und kurze Clips. GTA VI wird sicherlich auch Thema auf Schulhöfen, in Jugendzentren und in Familien sein. Und dass, obwohl das Spiel gar keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG hat.

Mit diesem Infoblatt möchten wir dabei unterstützen, GTA VI und die damit verbundenen Diskussionen fachlich fundiert einzuordnen. Es geht nicht darum, das Spiel vorschnell zu bewerten oder vorzugeben, wie Jugendliche damit umgehen sollen. Unser Ziel ist es, Informationen bereitzustellen, welche die Faszination des Spiels für junge Menschen nachvollziehbar machen, und zentrale Fragen zu Jugendschutz, Gewaltdarstellungen, Rollenbildern, Spielzeiten und der medialen Begleitkultur aufzugreifen.

Aus medienpädagogischer Perspektive möchten wir damit Orientierung geben und Anregungen für Gespräche mit Jugendlichen bieten: **Wie können wir Interesse ernst nehmen, Risiken benennen und zugleich Räume für Reflexion schaffen?** Welche Fragen können Fachkräfte und Eltern stellen – und welche pädagogischen Handlungsmöglichkeiten ergeben sich daraus?

Für weiterführende Fragen und fachliche Einschätzungen stehen die Autor*innen und medienpädagogischen Fachkräfte, die am Ende des Infoblatts genannt sind, als Ansprechpersonen zur Verfügung.

Inhalt

Warum fasziniert GTA Jugendliche? 2

Tradition des US-amerikanischen Gangsterkinos 2

Vom Spiel zum Ereignis: Der Hype um GTA VI 3

Was sollten Erwachsene über GTA wissen und verstehen, bevor sie darüber urteilen? 5

Gesprächsanlässe 5

GTA VI in der Familie 7

GTA VI in der Jugendarbeit 7

Wenn das Spielen zu viel wird – Zwischen Flucht und Sucht 9

Virtuelle Gewalt und ihre Wirkung 10

Ein Blick in die Glaskugel: GTA Online 10

Warum ist GTA VI ab 18 Jahren eingestuft?

GTA VI wurde im Prüfverfahren der USK mit „Keine Jugendfreigabe“ (USK 18) gekennzeichnet. Ausschlaggebende Gründe dafür sind „drastische Gewalt”, „Drogen” und „kriminelle Rollenbilder”, welche auch als Zusatzhinweise neben dem Alterskennzeichen aufgeführt werden. Die realistische und detaillierte Grafik verleiht dem Spielgeschehen eine hohe Glaubwürdigkeit, wodurch sowohl die Gewaltdarstellungen als auch die Inszenierung des Drogenkonsums innerhalb eines durchweg kriminellen Milieus eine jugendbeeinträchtigende Wirkung auf Minderjährige entfalten können. Die Inhalte und Darstellungen setzen ein Maß an sozialer Reife und Distanz voraus, die auch bei 16- bis 17-Jährigen nicht generell vorausgesetzt werden können. Mit der Einstufung USK 18 ist der Verkauf des Spiels an Kinder und Jugendliche sowohl im stationären Handel als auch digital und im Versandhandel untersagt.

Mehr Informationen zur Begründung der Altersfreigabe sind auf der USK-Website nachzulesen.

Warum fasziniert GTA Jugendliche?

Scheinbar unbegrenzte Möglichkeiten und Grenzüberschreitungen

GTA verbindet mehrere Aspekte, die digitale Spiele besonders attraktiv machen können: eine große offene Spielwelt, Entscheidungs- und Bewegungsfreiheit, Action, Humor, Musik, interessante Geschichten und die Möglichkeit, in andere jugendnahe Rollen zu schlüpfen. Charakteristisch für GTA ist die offene Spielwelt, die sich frei erkunden und bespielen lässt. Neben den Missionen können Spieler*innen zahlreiche Fahrzeuge stehlen und nutzen, Restaurants besuchen, Fotos schießen, Kleidung kaufen, tauchen, Jetski fahren, Gewichtheben und vieles mehr.

Hinzu kommt der besondere Ruf der Reihe: GTA überschreitet bewusst Grenzen, arbeitet mit Provokation und greift gesellschaftliche Themen satirisch auf. Im Fokus der GTA-Spiele steht die Kriminalität, angefangen beim namensgebenden „Schweren Autodiebstahl“ – „Grand Theft Auto“ ist in den USA ein Straftatbestand). Die in den Spielen dargestellte Kriminalität übt eine besondere Faszination aus, da die Spielenden hier Dinge tun können, ohne in der „echten“ Welt Schaden anzurichten oder Konsequenzen fürchten zu müssen. Der Möglichkeitsraum in GTA ist für die Spielenden enorm vielfältig und offen, jedoch auch stark von Gewalt geprägt. Dabei liegt auch ein großer Reiz im Verbotenen: Ingame kriminelle Dinge zu tun, die im realen Leben niemals infrage kommen, macht schlichtweg Spaß und bildet seit jeher den Kern der GTA-Reihe.

Tradition des US-amerikanischen Gangsterkinos

Dabei ist es wichtig, sich bewusst zu machen, dass GTA die filmische Tradition des US-amerikanischen Gangsterkinos fortführt und sie in ein interaktives Medium überträgt, in dem die Zusehenden selbst zu Handelnden werden. Die GTA-Spiele knüpfen popkulturell an Action- und Gangsterfilme der letzten Jahrzehnte an: Serien wie Miami Vice (1984–1989), Scarface (1983), Der Pate (1972), Heat (1992) oder die Tarantino-Filme werden mitunter sogar explizit zitiert. Die Gewalt in GTA VI steht somit in der Tradition zahlreicher Medienprodukte.

Im neuen Teil der Serie steht ein kriminelles Pärchen bestehend aus Mann und Frau im Mittelpunkt des Spielgeschehens - eine Anspielung auf den Bonnie-und-Clyde-Mythos, der bereits oft filmisch aufgegriffen wurde. Damit ist zum ersten Mal eine Frau in der GTA-Reihe[1] spielbar. Dieser Umstand hat bereits toxische Männlichkeit provoziert und Hass im Netz erzeugt. Die Tatsache, dass eine Frau spielbar sei, mache das Spiel schlecht, so die Aussagen. Die Kritik geht sogar so weit, dass weibliche Menschen, die beim Entwicklerstudio Rockstar Games arbeiten, angegriffen wurden. Zu viele Frauen im Entwicklungsteam würden dafür sorgen, dass ein schlechtes Spiel herauskomme. Die Argumente sind ähnlich frauenfeindlich wie bei der Gamergate-Kontroverse.

Dabei bringt die weibliche Hauptfigur neue spielerische Möglichkeiten mit. Die Spielenden können scheinbar selbst bestimmen, wie die Beziehung der beiden Hauptfiguren verläuft und ob sie ähnlich romantisch wird wie beim prominenten Vorbild. Zudem erweitert sie nicht nur den Fundus an Frisuren und Kleidung, die sich die Spielenden ingame kaufen können, sondern hoffentlich auch die Handlungsoptionen. Schön, dass Frauen nun nicht mehr nur Neben- und Opferrollen in einem GTA-Spiel bekleiden.

Vom Spiel zum Ereignis: Der Hype um GTA VI

Der letzte Teil der GTA-Serie ist bereits vor 13 Jahren erschienen, dementsprechend wartet die Fangemeinde schon lange auf einen neuen Teil der beliebten Serie. Der erste Trailer für GTA VI erschien im Dezember 2023, sodass sich die Vorfreude der Fans bereits seit knapp drei Jahren intensiv aufbaut. Das Spiel hat hohe Produktions- und Marketingkosten und gilt als eines der teuersten Unterhaltungsprodukte unserer Zeit – allein diese Tatsache generiert Faszination. Hinzu kommt, dass die Spielereihe besonders seit GTA IV auch in technischer Hinsicht bemerkenswert ist. Die Serie hat sich zum Branchenmaßstab entwickelt: Physik, KI-Verhalten, Weltdichte und die Langlebigkeit der Engine setzen Maßstäbe, an denen sich die gesamte Branche messen lassen muss. Berichten zufolge investierte Rockstar Gamesmehrere hundert Millionen Dollar allein in die Entwicklung von GTA VI.

Im August 2026 erwarb der Streamingdienst Netflix eine sechsstündige Exklusivpremiere des neuesten Gameplay-Materials. Erst danach wurde das Video auf Rockstars YouTube-Kanal und der offiziellen Website veröffentlicht. Ein Streamingdienst für Filme und Serien bezahlt somit für einen Spieletrailer und behandelt ihn wie eine Serienpremiere. Dadurch verschieben sich die Grenzen zwischen Games und Streaming: Das Spiel wird nach den Gesetzen des Serienmarketings zum Event, während sich Netflix die Aufmerksamkeit des „kulturellen Moments" einkauft. Dies zeigt: Games sind längst im Zentrum der Mainstream-Unterhaltung angekommen.

Darüber hinaus machen Twitch, YouTube, Tiktok, Discord, Reddit und plattformübergreifende Memes GTA VI zu mehr als einem einzelnen Spiel: Sie verwandeln es in ein gemeinschaftliches, ständig mitlaufendes popkulturelles Ereignis. Alle können daran teilhaben, ohne das Spiel selbst zu besitzen oder zu spielen, etwa durch Clips, Kommentare, Challenges, Reaktionen auf Trailer oder Diskussionen über Figuren und Musik.

Auch wenn GTA VI erst ab 18 Jahren freigegeben ist, kommen Kinder und Jugendliche auf Plattformen wie Twitch, YouTube oder TikTok mit Spielszenen in Kontakt. Das liegt daran, dass die USK-Alterskennzeichnung des Spiels nicht automatisch für jedes Video oder jeden Livestream gilt. Gerade deshalb sind wirksame Alterskontrollen und Schutzmaßnahmen der Plattformen sowie die Begleitung durch Eltern und pädagogische Fachkräfte besonders wichtig.

Streams: Gemeinsam erleben

Auf Streamingplattformen werden GTA VI, frühere GTA-Teile, Trailer und später vermutlich auch Spielrunden von Creator*innen live oder als Aufzeichnung gezeigt. Zuschauende erleben dabei nicht nur das Spiel, sondern auch die Reaktionen anderer: Spannung, Überraschung, Humor, Frust und gemeinsame Deutungen. Dadurch entsteht ein Gefühl von Gemeinschaft und Aktualität.

Gleichzeitig beeinflussen Streamer*innen maßgeblich, welche Aspekte des Spiels sichtbar werden. Ob eine Mission, ein Fahrzeug, ein Easter Egg[1], eine gewalttätige Szene oder ein kurioser Moment viral geht, hängt oft weniger von der offiziellen Werbung als von der Aufmerksamkeit der Community ab. Für pädagogische Gespräche ist deshalb folgende Frage interessant: Welche Szenen werden gezeigt, welche bleiben unerwähnt – und wer entscheidet darüber?

TikTok und YouTube: kurze Ausschnitte, große Wirkung

TikTok und YouTube übersetzen das lange, offene Spiel in kurze, leicht teilbare Inhalte. Dazu gehören Trailer-Reaktionen, „Top 10“-Videos, Memes, Mods, Theorien, Vergleiche mit früheren GTA-Teilen, Musikclips und skurrile Spielmomente. Gerade kurze Videos können Neugier wecken, Erwartungen steigern und ein Gefühl von Insiderwissen vermitteln. Wer bestimmte Zitate, Sounds oder Szenen erkennt, gehört zur Community.

Dabei können Inhalte stark aus ihrem Zusammenhang gerissen werden. So kann eine satirische oder ironisch gemeinte Szene als einzelner Clip sehr ernst, brutal oder provokant wirken. Umgekehrt können gewaltvolle Inhalte durch Humor, Musik und schnelle Schnitte so präsentiert werden, dass ihre problematischen Aspekte weniger auffallen. Jugendliche brauchen daher Raum, um zu unterscheiden. Was ist Spiellogik, was Inszenierung, was Satire – und wie wird eine Darstellung präsentiert, die real bestehende Vorurteile oder Gewaltmuster verstärkt?

Memes: Zugehörigkeit und Deutung

Mit Sicherheit werden rund um GTA VI zahlreiche neue Memes entstehen. Memes sind eine eigene Sprache der Gaming- und Internetkultur. In wenigen Bildern, Sätzen oder Sounds verdichten sie Erwartungen, Witze, Frust, Nostalgie und gemeinsame Referenzen. Memes sind meist humorvoll und schaffen Zugehörigkeit: Wer sie versteht, fühlt sich als Teil der Szene. Sie können aber auch Grenzen verwischen. Provokante, sexistische, rassistische oder gewaltverharmlosende Inhalte werden mitunter als „Witz“ getarnt. Gerade deshalb ist es wichtig, darüber in den Dialog zu gehen und gemeinsam zu klären: Was wird hier lustig gemacht – und auf wessen Kosten?

Klassische Werbung und Medien

Wer sehen möchte, welche gesellschaftliche Bedeutung GTA bereits vor der Veröffentlichung hat, muss nur mit offenen Augen durch die Welt gehen. Riesige Werbeplakate zieren Hochhäuser, Bahnhöfe und Bushaltestellen. In Berlin fahren Sightseeing-Busse im GTA-Design durch die Straßen.

Zudem berichten sogar klassische Medien wie Tageszeitungen und TV-Nachrichten, aber auch eigene Podcasts wie „Wasted” (ARD Sounds) ausführlich über das Phänomen.

[1] Der Begriff Easter Egg (Osterei) bezeichnet versteckte Besonderheiten, die meist nicht leicht zu finden sind.

Was sollten Erwachsene über GTA wissen und verstehen, bevor sie darüber urteilen?

Die offene Spielwelt mit all ihren Möglichkeiten macht nicht nur den besonderen Reiz des Spiels aus, sondern bedingt zugleich, dass man viel Zeit in bzw. mit dem Spiel verbringt. Wenn es immer noch etwas zu tun oder zu entdecken gibt, fällt es (auch erwachsenen) Spielenden schwer, den Controller beiseite zu legen. Manch älterer Fan nimmt sich für den Release von GTA VI sogar Urlaub, um genügend Zeit zu haben, das neue Spiel erkunden zu können.

GTA ist mehr als ein „Gewaltspiel". Die Reihe verbindet Action, Provokation und Gesellschaftssatire. Für viele Jugendliche liegt die Faszination deshalb nicht allein in Grenzüberschreitungen, sondern auch im Entdecken, Ausprobieren, Erzählen, gemeinsamen Erleben und Mitreden.

Erwachsene sollten außerdem berücksichtigen, dass ältere Jugendliche in der Regel Spiel und Wirklichkeit unterscheiden können. Gleichzeitig können Inhalte wie Gewalt, Sexualität, Kriminalität oder stereotype Rollenbilder Fragen aufwerfen, die pädagogisch ernst genommen werden sollten.

Hilfreicher als ein vorschnelles Urteil ist deshalb Interesse: Was genau fasziniert dich an GTA? Welche Inhalte findest du selbst problematisch? Was ist für dich Satire, was Übertreibung und was wirkt realistisch?

Gerade bei jüngeren Jugendlichen ist der Jugendschutz wichtig. Alterskennzeichnungen sollten dabei nicht nur als Verbotsschild verstanden werden, sondern als Anlass, um über die Inhalte, den Entwicklungsstand und den individuellen Umgang mit dem Spiel zu sprechen.

Wichtig ist auch, sich der Sogwirkung des Spiels bewusst zu sein. Die zahlreichen Möglichkeiten und Freiheiten bedingen, dass die Spielenden – unabhängig vom Alter – viel Zeit in der Spielwelt verbringen möchten.

Eine gute pädagogische Haltung verbindet deshalb drei Dinge: Interesse zeigen, Grenzen begründen und gemeinsam reflektieren. Wer verstehen möchte, welche Bedeutung GTA für Jugendliche hat, muss das Spiel nicht selbst mögen, aber bereit sein zuzuhören, bevor er oder sie urteilt. Vielleicht wählt man für den Einstieg ein bis zwei Fragen aus, die zur Situation passen:

Gesprächsanlässe

1. Einstieg: **Faszination und Erleben**

- Was findest du an GTA besonders spannend?
- Was macht für dich den Reiz aus: Story, offene Welt, Action, Humor oder etwas anderes?
- Was hast du im Spiel oder in Videos schon Lustiges, Überraschendes oder Absurdes gesehen?
- Magst du mir mal zeigen, was dich daran begeistert?
- Urteilen deiner Meinung nach, Erwachsene nach oft zu schnell?

2. **Figuren und Geschichten**

- Welche Figuren findest du sympathisch, und warum?
- Wie findest du die beiden Hauptfiguren und wie sie miteinander umgehen?

- Was willst du im Spiel unbedingt erleben?
- Was hast du Neues entdeckt, womit du nicht gerechnet hast?
- Was möchtest du unbedingt erleben, weil du es im Trailer oder von Streamer*innen gesehen oder gehört hast?

3. **Humor, Satire und Übertreibung**

- Was ist für dich im Spiel besonders übertrieben, und was wirkt eher echt?
- Worüber macht sich das Spiel deiner Meinung nach lustig?
- Ist GTA für dich eher Unterhaltung, Satire, Provokation oder alles zusammen?
- Welche Musik oder welche Radiosender aus dem Spiel oder den Trailern sind dir im Ohr geblieben?

4. **Gewalt und schwierige Inhalte**

- Was macht die Gewalt im Spiel mit dir?
- Gab es Momente, bei denen du dich unwohl gefühlt hast oder die dich nachdenklich gemacht haben?
- Gibt es Dinge, die du dir bei Freunden oder in Videos lieber nicht ansehen würdest?
- Welche Spielmomente findest du schwierig in Bezug auf Gewalt, politische Anspielungen o.ä.?

5. **Rollenbilder und Werte** (eher für ältere Jugendliche und nur bei passender Gelegenheit)

- Was zählt in der Welt von GTA: Geld, Status, Erfolg? Wie siehst du das?
- Wie werden Männer, Frauen und Beziehungen im Spiel dargestellt, und was davon findest du gelungen oder nervig?

6. **Social Media, Streams und Memes**

- Wo hast du zuerst etwas über GTA VI gesehen oder gehört?
- Welche Clips oder Memes findest du richtig gut und welche gehen dir zu weit?
- Kann man bei GTA mitreden, ohne es selbst zu spielen?

7. **Spielzeit, Regeln und Absprachen**

- Was wäre für dich eine faire Regelung, wenn das Spiel erscheint?
- Woran merkst du selbst, dass es genug ist?
- Wenn du etwa acht Stunden schläfst, acht Stunden in der Schule oder Ausbildung bist. Was machst du in den acht Stunden für Freizeit, Freunde, Familie, Sport, Hausaufgaben und Erholung. Was würde fehlen, wenn du viel davon mit Gaming verbringst?
- Woran erkennst du, dass Spielen zu viel wird? Kennst du jemanden, der oder die sehr viel zockt? Woran merkst du das – etwa an Schlaf, Stimmung, Schule, Freundschaften, Geld oder Streit?

GTA VI in der Familie

Aufgrund des sogenannten Elternprivilegs liegt es grundsätzlich in der Verantwortung der Eltern abzuwägen, welche Spiele sie ihren eigenen Kindern zugänglich machen. GTA VI hat „Keine Jugendfreigabe". Zwar erlaubt das Elternprivileg Eltern, ihren eigenen Kindern auch Spiele außerhalb der auf sie zutreffenden USK-Altersfreigabe zugänglich zu machen, es entbindet sie jedoch nicht von ihrer Fürsorge- und Erziehungsverantwortung. Insbesondere sind sie nicht dazu berechtigt, solche Spiele anderen minderjährigen Kindern zugänglich zu machen, die zu Besuch sind. Wenn GTA VI im Freundeskreis eine Rolle spielt, kann es hilfreich sein, sich mit anderen Eltern auszutauschen und gemeinsame Regeln zu vereinbaren. Eltern sollten sich ergänzend informieren, beispielsweise beim Digitalen Elternabend der USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, beim Spieleratgeber-NRW, bei klicksafe oder durch das Anschauen von Spielszenen auf YouTube.

GTA VI in der Jugendarbeit

Digitale Spiele übernehmen in der (offenen) Jugendarbeit und Jugendhilfe, was Kicker und Billardtisch schon immer geleistet haben: Sie schaffen gemeinsame Zeit, öffnen den Raum für Gespräche, stärken Beziehungen – und machen vor allem Spaß. Als Andere unter Gleichen spielen Jugendarbeiter*innen gemeinsam mit den älteren Jugendlichen, kommen ins Gespräch und agieren auf Augenhöhe, bieten aber auch Abgrenzungs- und Reibungsräume. GTA VI wird als popkulturelles Ereignis in vielen jugendrelevanten Medien thematisiert und kann somit auch Thema in der Jugendarbeit werden. Die Fragen der Jugendlichen reichen von „Wie findest du die Hauptfiguren Jason und Lucia?" bis hin zu „Können wir GTA VI hier anschaffen?"

Ins Gespräch kommen, auch ohne zu spielen

Um mit Kindern und Jugendlichen ehrliche Gespräche führen zu können, ist es keine Voraussetzung selbst Gamer*in zu sein oder GTA VI gespielt zu haben. Es reicht aus, offen und neugierig für die Faszination, Fragen und Anliegen der Jugendlichen zu sein, um sie ernst zu nehmen. Themen wie Drogen, Gewalt und Sexismus betreffen nicht explizit Games. Hier setzt die klassische pädagogische Arbeit an. Dennoch ist es hilfreich, eine professionelle Haltung gegenüber Games zu entwickeln und sich grundlegendes Know-how anzueignen

Haltung: Games sind Kulturgut

„Musst du schon wieder spielen? Mach doch mal etwas Sinnvolles!" Diesen Satz haben viele wohl schon gehört – oder selbst gesagt. Doch der Vorwurf wirft zwei Fragen auf. Erstens: Warum muss Freizeit überhaupt immer etwas „Sinnvolles" hervorbringen, solange nichts darunter leidet (siehe unten: Wann ist Spielen zu viel)? Zweitens sind Games Kulturgut. Nicht jedes auf den ersten Blick, aber die GTA-Reihe kann man sicherlich dazuzählen. Die Open-World-Spiele von Rockstar Games haben das Genre stark geprägt: Durch ihren Detailreichtum, ihre spielerischen Möglichkeiten, ihre Erzählungen und vieles mehr (mehr Infos z. B. bei Gamestar auf YouTube).

Spiele zeichnen sich gerade dadurch aus, dass sie nicht das echte Leben sind: Man kann ausprobieren, ohne reale Konsequenzen fürchten zu müssen, in Rollen schlüpfen, Geschichten erleben, sich an Ästhetik erfreuen oder im Wettkampf bestehen. Dabei lösen sie echte Emotionen aus – Frust wie Freude, Spannung wie Stolz. Für viele Jugendliche gehören Games zur ihrer persönlichen Lebenswelt. Und diese Welt verdient Anerkennung und Aufmerksamkeit.

Mit dem oben angebotenen Impulsfragen und dem bereits jetzt äußerst umfangreichen Content in den sozialen Medien gibt es weitere Möglichkeiten, das Spiel in der Arbeit aufzugreifen, ohne es zu

spielen: GTA VI als Real-Life-Spiel (natürlich ohne Autos zu stehlen und andere Verbrechen zu begehen), das Gestalten von Videos, das Ausrufen von Challenges (z. B. möglichst lange friedlich GTA VI zu Hause zu spielen) und das Reflektieren sowie das Anfertigen von Erlebnis-Tagebüchern, um damit in den Austausch zu gehen.

Diese Methoden nehmen den Hype auf und bieten die Möglichkeit, über verschiedene Themen ins Gespräch zu kommen.

GTA VI als Aktivität in Jugendarbeit und Jugendhilfe

Es wäre nicht überraschend, wenn Jugendliche den Wunsch äußern, GTA VI anzuschaffen, sei es für die offene Jugendarbeit oder für Wohngruppen. Andererseits kann der Impuls auch von den Jugendarbeiter*innen ausgehen, um ein interessantes Angebot zu schaffen und so die Attraktivität des Treffs / der Gruppe für neue Zielgruppen bzw, Bewohner*innen zu erhöhen. Dies sollte dennoch gründlich reflektiert und nicht ohne Konzept zum Jugendschutz sowie unter Berücksichtigung der Zielgruppe erfolgen.

In der Jugendarbeit besteht häufig Kontakt zu jungen Menschen mit sozial-emotionalen Entwicklungsbeeinträchtigungen oder besonderen psychosozialen Belastungen. Bei ihnen muss besonders sorgfältig und individuell abgewogen werden, inwiefern die dargestellten Inhalte belastend wirken können und ob die Voraussetzungen gegeben sind, um Gewalt, Kriminalität und problematische Rollenbilder einzuordnen und zu reflektieren. Dabei sollte nicht allein das Alter, sondern insbesondere der individuelle Entwicklungsstand und die persönliche Lebenssituation berücksichtigt werden.

Zu bedenken ist außerdem die Wirkung auf Jüngere: Bieten Fachkräfte exklusive Räume oder Veranstaltungen nur für Volljährige an, macht das GTA VI für unter 18-Jährige noch attraktiver. Was für Ältere reserviert ist, gilt schnell als besonders erstrebenswert und als Zeichen von Erwachsensein und Zugehörigkeit. Zugleich entsteht FOMO (Fear of Missing Out): Jüngere erleben, dass andere dabei sind und sie selbst nicht, was Frust, Neid oder Druck auslösen kann. Ein solches Angebot sollte daher immer mit einem Konzept verbunden sein, wie mit dem Interesse der Jüngeren umgegangen wird, zum Beispiel durch alternative Angebote, offene Gespräche über die Altersgrenze und die Möglichkeit, sich über das Spiel auszutauschen, ohne es zu spielen.

Ein Angebot für Volljährige kann auch die Teilhabe am Diskurs und am Spielerlebnis derer ermöglichen, die zu Hause nicht die finanziellen Möglichkeiten haben, GTA VI zu spielen (First Level Digital Divide). Darüber hinaus entstehen gemeinsame Erlebnisse und Erfahrungen, an die Fachkräfte anknüpfen können. Das dient zum einen der Beziehungsarbeit. Zum anderen können Fachkräfte mit „Awareness-Interventionen“, also direkten pädagogischen Reaktionen auf Erlebtes und Aussagen, auf Augenhöhe reagieren. Dafür ist kein Gaming-Know-how nötig, sondern die vorhandene professionelle pädagogische und ethische Haltung genügt.

Ob ein Spielangebot für Volljährige in der Einrichtung sinnvoll ist, erfordert somit eine sorgfältige Abwägung.

a) Jugendschutz

Es muss sichergestellt werden, dass nur Personen ab 18 Jahren Zugriff auf das Spiel haben. Wie gängige Konsolen kindersicher eingestellt werden, kann hier gut nachgelesen werden: https://www.medien-kindersicher.de. Zudem muss gewährleistet sein , dass Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren das Spiel auch nicht passiv konsumieren können, indem sie zugucken. Es muss also optimalerweise eine räumliche Trennung stattfinden, die kontrolliert wird.

b) Spielzeiten

Wie lange dürfen Einzelpersonen spielen? Open-World- und Sandbox-Spiele zeichnen sich durch vielfältige Möglichkeiten, Entdeckungen und eine freie Spielweise aus. Dies hat jedoch zur Folge, dass Spielzeiten von 30 bis 60 Minuten in der Regel als zu kurz empfunden werden, um einen Spielfortschritt zu erreichen oder etwas Neues zu entdecken: „Man schafft kaum etwas." Dies kann u. U. zu Streit führen, wenn auch jüngere Personen die Konsole nutzen wollen, um entsprechend altersgerechte Spiele zu spielen. Somit stellt sich die Frage nach der Priorisierung des Gaming-Angebots in der Jugendeinrichtung, wenn nur eine Konsole vorhanden ist. Es könnten beispielsweise explizite GTA-VI-Zeiten oder -Tage festgelegt werden.

c) Cool down

Gaming kann zu kurzfristiger emotionaler Erregung im Anschluss an das Spielen führen. Daher gilt zu bedenken, wie ein gutes Wiederankommen nach dem Verlassen der Spielwelt gelingen und somit Konfliktpotential gering gehalten werden kann.

d) Fragmentiertes Spielerleben

Des Weiteren bleibt abzuwarten, wie die Speichermöglichkeiten in GTA VI gestaltet sind, da es als Single-Player-Spiel konzipiert ist. Merkt sich die Konsole automatisch den Game-Fortschritt? Gibt es verschiedene Speicherslots, wann werden ältere überschrieben? Wie wird das Problem gelöst, dass Person X an einem Tag spielt, drei Tage später vielleicht nicht nahtlos an das Erlebte anknüpfen kann und es damit für diese Person Löcher in der Narration und den spielinternen Entwicklungen gibt? Entsteht dadurch Frustrationspotential oder ist es den Spielenden gar nicht so wichtig, die Story und ihren -Fortschritt zu erleben, sondern die offene Spielwelt? Der zu erwartende Umfang des Spiels im Zusammenhang mit den möglichen Spielzeiten und begrenzten Zugängen in Jugendhilfe und Jugendarbeit kann dazu führen, dass das Spiel in diesem Rahmen nicht vollständig erfasst werden kann und es bei einem fragmentierten Spielerlebnis bleibt.

Wenn das Spielen zu viel wird – Zwischen Flucht und Sucht

Games sind nicht das echte Leben. Sie eignen sich daher auch als Mittel zur Flucht aus der realen Welt, sei es bei schlechten Noten, Streit mit Freund*innen oder Eltern. Diese Nutzung von Spielen zur Emotionsregulierung oder zum Eskapismus kann jedoch dazu führen, dass sich eine Sucht entwickelt. Die GTA-Reihe beinhaltet einige „suchtfördernde Faktoren": Open-World, viele (Neben-)Missionen und andere Spielmöglichkeiten sowie ein hohes Personalisierungspotenzial.

Dennoch sollte man nicht allzu schnell von Sucht sprechen, auch wenn „suchten" im Sprachschatz vieler Jugendlicher gebräuchlich ist. Die Gaming-Disorder-Klassifikation im ICD definiert klare Kriterien, wie einen Kontrollverlust, Gaming wird zur wichtigsten Betätigung und es wird trotz negativer Auswirkungen weitergespielt (z. B. Freundschaftsabbrüche, Schule schwänzen usw.) – und das über einen Zeitraum von mindestens einem Jahr. Wer also nach der Veröffentlichung fünf Tage am Stück spielt, ist noch nicht gleich süchtig. Anstatt mit starren Zeitbegrenzungen zu argumentieren, sollte reflektiert werden, wie viel Spielzeit (noch) gut tut.

Virtuelle Gewalt und ihre Wirkung

Die Frage nach der Wirkung von Gewalt in digitalen Spielen wird seit Jahrzehnten wissenschaftlich diskutiert. Während einige Studien auf eine Zunahme aggressiver Gedanken, Emotionen und Verhaltensweisen (zumindest bis zu einer halben Stunde nach dem Gaming-Erlebnis) hinweisen, fallen die nachgewiesenen Effekte insgesamt eher gering aus und sind insbesondere hinsichtlich langfristiger Wirkungen wissenschaftlich umstritten (vgl. APA 2020; Prescott et al. 2018). Ein unmittelbarer kausaler Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger digitaler Spiele und der Ausübung schwerer Gewalttaten im realen Leben ist wissenschaftlich nicht belegt. Vielmehr gilt es, auch individuelle Voraussetzungen, psychosoziale Belastungen und das soziale Umfeld zu berücksichtigen.
Laut den USK-Leitkriterien werden unter diesen gefährdungsgeneigte minderjährige Kinder und Jugendliche verstanden, „...die vermehrt Risikofaktoren aufweisen, die der Entwicklung zu einer gemeinschaftsfähigen und eigenverantwortlichen Persönlichkeit entgegenwirken können."

Dabei ist zu berücksichtigen, dass das Lebensalter von Kindern und Jugendlichen nicht zwangsläufig mit ihrem emotionalen, kognitiven und sozialen Entwicklungsstand übereinstimmt. Die Fähigkeit, virtuelle Gewalt angemessen einzuordnen, emotional zu verarbeiten und sich von kriminellen Rollenbildern zu distanzieren, kann daher auch bei gleichaltrigen Jugendlichen sehr unterschiedlich ausgeprägt sein.

Aus medienpädagogischer Perspektive ist es deshalb wichtig, mit Jugendlichen über die Gewalt und die kriminellen Rollenbilder in „GTA VI" ins Gespräch zu kommen sowie die Unterschiede zwischen den spielinternen und den gesellschaftlichen Normen zu reflektieren.

Ein Blick in die Glaskugel: GTA Online

Zwar hat Rockstar Games den neuen Online-Modus bisher nicht offiziell angekündigt, allerdings war dieser beim Vorgänger enorm erfolgreich und eine lukrative Einnahmequelle für den Publisher. Dabei dürfte erneut eine offene Spielwelt im Mittelpunkt stehen, in der Spieler*innen gemeinsam Missionen wie Überfälle oder Autorennen absolvieren, eigene Charaktere entwickeln und miteinander interagieren können. Aus medienpädagogischer Perspektive bieten solche Online-Spielwelten Potenziale zur Förderung sozialer, kommunikativer und kooperativer Kompetenzen. Gleichzeitig bergen sie aber auch Herausforderungen im Hinblick auf problematische Interaktionen und Kommunikationsmöglichkeiten, monetäre Anreize sowie eine stärkere Spielbindung. Diese wird beispielsweise durch das Fehlen eines klaren Spielendes und soziale Vergleichsprozesse begünstigt.

Weiterführende Informationen für Eltern gibt es bei klicksafe.de:
Was Eltern über das Spiel GTA VI wissen sollten

Überblick über die GTA-Reihe bei Wikipedia:
Grand Theft Auto – Wikipedia

Offizielle Seite zu GTA VI:
https://www.rockstargames.com/VI

Neuigkeiten zu GTA VI bei GameStar (Fachpresse):
GTA 6 - Grand Theft Auto 6 News - Alle Neuigkeiten zum Spiel

Digitaler Elternabend der USK
Digitaler Elternabend der USK - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Spieleratgeber NRW:
https://spieleratgeber-nrw.de/

Podcast: Wasted – Die GTA Story auf ARD Sounds:
https://www.ardsounds.de/sendung/wasted-die-gta-story/urn:ard:show:0d2924369cffb934/

Autor*innen: Sven Benkendorf (ServiceBureau Jugendinformation Bremen), Melanie Endler (USK), Markus Gerstmann (GMK-Vorstand), Denise Gühnemann (Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW), Daniel Heinz, Linda Scholz (Spieleratgeber NRW), Markus Sindermann (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW).

Kontakt:

GMK | Obernstr. 24a | 33602 Bielefeld | +49 521 67788 | gmk@gmk-net.de | gmk-net.de

Über die GMK:

Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK) ist der größte bundesweite Fachverband für Medienkompetenz und Medienbildung. Mit dem Ziel, Medienpädagogik als festen Bestandteil der Bildungslandschaft zu etablieren, bringen wir seit 1984 Fachkräfte, Expert*innen, Institutionen sowie alle Interessierten aus Bildung, Kultur, Medien und Politik zusammen – für eine kreative und kritische Medienpädagogik, die politische, soziale, kulturelle, technische und ethische Perspektiven verbindet. Als gemeinnütziger Verein mit Sitz in Bielefeld beraten wir Politik und Bildungssektor, positionieren uns öffentlich zu aktuellen medienpädagogischen Themen und sind Plattform für Austausch, Vernetzung und Kooperationen.

Quellen:

American Psychological Association (APA) (2020): Resolution on Violent Video Games. PDF

Kühn, S. et al. (2019): Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. In: Molecular Psychiatry, 24, S. 1220–1234. https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7

Prescott, A. T.; Sargent, J. D.; Hull, J. G. (2018): Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. In: PNAS, 115(40), S. 9882–9888. https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114