

Offener Brief an Frontal21



Sehr geehrte Damen und Herren,

im Beitrag „Zehn Jahre Frontal21“ werden Reaktionen auf Ihre Berichterstattung vom 09.11.2004 über sogenannte "Killerspiele" thematisiert. Anknüpfungspunkt der Redaktion war hierbei ein möglicher Zusammenhang zwischen der Nutzung von Videospiele und Gewalttaten sowie der Umstand, dass einige Videospiele nicht indiziert, sondern „ab 18“ freigegeben wurden. Frontal21 sah sich daraufhin Kritik ausgesetzt, weil durch Auslassungen sowie schlicht unwahre Tatsachenbehauptungen unzutreffende Zusammenhänge suggeriert wurden.

So wurde – wir belassen es bei einem Beispiel - selbst noch in der offiziellen Stellungnahme behauptet, dass es in der Mission „Nachspiel im Sanatorium“ des Spiels „Hitman: Contracts“ darum ginge „Figuren, die an Behinderte erinnern, zu töten“. Tatsächlich ist der Protagonist selbst einer der Frontal21 „an Behinderte“ erinnernden Klone. Er hält sich in dem gezeigten Spielabschnitt in einer Einrichtung auf, die von Spezialeinheiten gestürmt werden soll. Ziel ist des Spielers ist es gerade nicht, sich und die anderen Insassen zu töten, sondern den Einsatzkräften zu entkommen. Der Spieler ist also Opfer und nicht Täter. Des weiteren kann die höchste Punktzahl nur durch eine friedliche Spielweise, die auf Schleichen und Verstecken setzt, erreicht werden. Ein Umstand, der durch zahlreiche Youtube-Videos belegt wird.

In dem Rückblick gelingt Ihnen hinsichtlich der Empörung der Gamer eine „Korrektur“: Es wird verschwiegen, dass der Protest der inhaltlich unzutreffenden Berichterstattung galt, sondern stattdessen wird der Anschein erweckt, dass die Reaktionen auf die erst durch spätere Sendungen erfolgte Thematisierung der Suchtgefahr abzielen würden:

«2004 – die digitale Gemeinde in Aufruhr: Frontal21 berichtet über Killerspiele. „Das macht süchtig“, sagten wir – und kassierten jede Menge Widerspruch und Parodien.»

Ein Vorgehen, das bei den Öffentlich-Rechtlichen offenbar System hat: Das Politmagazin Panorama behauptete anlässlich der Sendung „Killerspiele im Internet“, dass in „GTA: San Andreas“ derjenige gewinne, der „möglichst viele Frauen vergewaltigen“ würde – obwohl der Protagonist nach der Installation einer Mod von Frauen tatsächlich allein „auf eine Tasse Kaffee“ zu einvernehmlichen Geschlechtsverkehr eingeladen werden konnte. Die hierauf folgenden Proteste wurden ebenfalls umgedeutet: Auch hier war plötzlich nicht mehr die Bestürzung über die Verbreitung von Unwahrheiten, sondern die Angst, dass die Spiele verboten werden könnten, das maßgebliche Motiv der Spieler.

Bereits die von Ihnen an den Tag gelegte Arroganz, offenkundige Mängel der Berichterstattung zu leugnen, war einer Nachrichtensendung unwürdig. Dass Sie nunmehr die Kritik selbst aus den Kontext reißen und für Ihre Selbstdarstellung missbrauchen, spottet jeder Beschreibung. Wir fordern Sie hiermit auf gemäß § 6 des ZDF-Staatsvertrags, nach dem eine Berichterstattung „wahrheitsgetreu“ erfolgen muss, das weitere Verfälschen von Zusammenhängen zu unterlassen sowie die vorgenommenen Manipulation, wie es nach den gemäß § 10 RStV geltenden „anerkannten journalistischen Grundsätzen“ geboten ist, zu berichtigen.

Mit freundlichen Grüßen,

Matthias Dittmayer
(stigma-videospiele.de)

Patrik Schönfeldt
(VDVC)