

Offener Brief an Fabian Siegismund, Redakteur bei GameStar

[Frontal 21 Beitrag „Kostenfalle-Kinderspiele-im-Internet“](#)
[YouTube Kommentar von Fabian Siegismund](#)

Hallo Herr Siegismund,

Ihr YouTube Kommentar zu meinen Aussagen in Frontal 21 übersteigt an Gehässigkeit alles, was ich erlebt habe, seit ich mich zum Thema Computerspiele öffentlich äußere. Inhalt und Tonlage Ihrer Statements haben zusätzlich tausende von Kommentaren provoziert, in denen die Schreiber – offenkundig überwiegend Jugendliche – in geschützter Anonymität hemmungslos Drohungen und Beleidigungen formulieren. Auf diese Weise haben Sie mir eine Erfahrung von Cybermobbing ermöglicht, die ich bisher nicht hatte. Im Gegensatz zu vielen anderen, denen so etwas widerfährt, bin ich aber in der Lage, mich zur Wehr zu setzen.

Jetzt zu Ihrem Kommentar: Sie haben mich mit diesem in ein gewisses Dilemma gebracht: **Mich gegen Ihre Beleidigungen juristisch zu wehren oder sie hinzunehmen, beides wäre schlecht für mich.**

Eine Unterlassungsklage würde ich mit Sicherheit gewinnen. Alle Aussagen in Richtung „Sie hat keine Ahnung“ einschließlich der obszönen Vergleiche müssten Sie dann streichen. Ich hätte genügend Belege (schon allein aus Ihrer Branche), um einschlägige Kompetenzen zu nachzuweisen.

Aber wie peinlich wäre das: als ob ich so etwas nötig hätte!

Andererseits möchte ich nicht, dass jeder, der meinen Namen googelt, in dieser Angelegenheit unwidersprochene Falschaussagen findet.

Deswegen bringe ich die Sache jetzt mit einem offenen Brief hinter mich, so ähnlich wie ich es seinerzeit in der Schweinefirma-Affäre [mit dem Brief an Herrn Lorber](#) getan habe, den Jugendschützer und PR Mann von EA.

Herr Lorber allerdings hatte mich nicht angegriffen, sondern hatte versucht, mich zu vereinnahmen, indem er behauptete, er und ich, wir würden gar nicht in so unterschiedlichen Welten leben. Ich würde die Spiele vor allem „unter dem Aspekt des Gefährdungspotentials bei unangemessener Nutzung“ betrachten. Anstatt eine Entschuldigung zu verlangen, schlug er vor, mit mir „gelegentlich“ über meine Studienreise nach Korea zu plaudern. (Ihre Jugendlichen waren der Meinung, ich hätte jeden einzelnen Mitarbeiter von EA beleidigt. Herr Lorber sah das offensichtlich anders.)

Nun zu Ihrem Beitrag:

1. ALLES, was Sie über die Machart der Frontal 21 Sendung sagen, stimmt. Sie haben diese korrekt auseinandergenommen, und ich verstehe **und teile** Ihren Ärger und den der Spieler, die Ihnen zu der Analyse gratulieren. (Mit Fehlern bei der Darstellung der Spiele hatte ich nichts zu tun, was viele Ihrer jungen Leute nicht durchschauten). Solche Interviews habe ich bisher immer mit meinem Spiele-Kooperationspartner gemeinsam gegeben. Da aber durch das Schneiden, oder die Anmoderation jedes Mal unsere Aussagen verfälscht wurden, hatten wir beschlossen, uns nicht mehr auf das Fernsehen einzulassen. Er ist konsequent geblieben, ich nicht. Nachdem ich dem ZDF schon eine Absage erteilt hatte, habe ich mich dann doch umbesonnen.

Ich wollte die Gelegenheit nutzen, Eltern und sonstige Betroffene vor den Abzocke-Tricks der f2p Branche zu warnen, vor allem vor Metin2.

2. Was Sie nicht wissen konnten: Die Bezeichnung „Computerspiel-Expertin“ stammt nicht von mir. Der Redakteur war in hektischer Verfassung (auch wegen meiner sehr späten Zusage) und hatte nicht gut zugehört. Ich wollte nicht als KFN-Mitarbeiterin auftreten und hatte ihm empfohlen, Spielesucht-Expertin, zu schreiben. Zu dem Thema habe ich publiziert und diverse Vorträge im In- und Ausland gehalten, z.B. zwei in Süd-Korea, wo das free-to-play Modell ja herkommt. (Ich selber würde mir solche Label nicht zulegen. Aber das Fernsehen braucht das halt).
3. Trotz der Fehler in der Machart der Sendung kann ich nicht nachvollziehen, dass Sie auf meine Aussagen nicht eingehen. Stattdessen ereifern Sie sich über Persönliches, z.B. das Muster meiner Vorhänge. Eigentlich dürfte ich auf derartige Entgleisungen gar nicht antworten. Ich tu es aber trotzdem: Diese Vorhänge hingen früher im Zimmer meiner Kinder. Sie sind von stabiler schwedischer Qualität, und ich verbinde mit ihnen schöne Erinnerungen. Deswegen hängen sie heute in meinem Arbeitszimmer und wurden dort von der Fernsehkamera erwischt. Abgesehen davon, finde ich, **dass Sie mit zweierlei Maß messen**. Was für ein Kuscheltier gilt, müsste auch für Blumentvorhänge gelten. Es stört Sie offensichtlich nicht, dass ihre junge Kollegin ihr Stoffhäschen in die Sendung einbezieht. Sie spricht darüber und streichelt es die ganze Zeit. (Vielleicht braucht sie das, nachdem sie Black-Ops2 in einem Durchgang gespielt hat.) Und dann mein Alter. Eine Frau mit 71 könnte Ihre Spiele-Kultur nicht verstehen. Was ist denn das für eine peinliche These! **Echte Kultur lebt immer auch durch den Blick, den Außenstehende auf sie werfen**. In meiner letzten Schule, einem Dortmunder Gymnasium, waren ca. 60% der Schüler Kinder von Einwanderern. Was wäre das für ein Unterricht gewesen, wenn ich daran gezweifelt hätte, dass junge Türkinnen und Türken Romeo und Julia oder Emilia Galotti verstehen können. Die Textdiskussionen wurden in jedem Fall lebendiger und interessanter durch die unterschiedlichen Perspektiven. Wenn Sie den fremden Blick auf so heftige Weise abwehren, müssen sie wohl Angst haben, er enthüllt Dinge, an denen Sie selber zweifeln, wie in unserem Falle die ethische Normen der free-to-play Spiele. Im Zusammenhang mit der Frage des Alters regen Sie sich auch darüber auf, dass ich es als ehemalige Deutschlehrerin wage in dieser Sache das Wort zu ergreifen. Nun, erstens kommt ja gerade von den „Kulturgut“ – Propagandisten die These, dass Spiele durchaus mit literarischen Kriterien gemessen werden können, **was ich auch so sehe**. Und zweitens habe ich während meiner letzten Schuljahre auch Kurse für Computeranwendungen gegeben, die außerordentlich beliebt waren. Sie können sicher sein, dass es dabei um Aufregenderes ging als um die Formatierung von Word-Seiten oder die Bullet-Points in PowerPoint. Um die Durchführung dieser Kurse hatten mich die Informatiklehrer der Schule gebeten.
4. Jetzt noch ein paar Worte zum eigentlichen Sachverhalt. Was ich im ZDF Beitrag über die Machart der f2p Spiele gesagt habe, stammte von Zhan Ye, Direktor von Gamevision, der 2009 auf der Entwicklerkonferenz in San Francisco einen Vortrag zu diesem Thema hielt: „What US Game Developers Need to Know about Free-to-Play in China.“ Er erklärte dort ausführlich die Prinzipien des „monetization driven design“ und dabei wurde klar, **dass diesem Geschäftsmodell eine Tendenz zum Tricksen innewohnt**. Im [Vortrag von Julian Hühnermann](#) wäre dies mehr als deutlich geworden, und genau deswegen hat er ihn von YouTube entfernt. Manche Ihrer Kollegen, Herr Siegismund, assoziieren bei f2p Begriffe wie Brunnenvergiftung. **“The long-term danger [of employing psychologically**

manipulative design techniques in games] is that we are poisoning the well.” Das ist letztes Jahr auf dem gleichen Welt-Event, der Entwickler-Konferenz in San Francisco, gesagt worden. In [Gamasutra](#) können Sie die Diskussion über die Fragwürdigkeit der f2p Geschäftsmodells nachlesen. Ich empfehle Ihnen auch die zum Teil drastischen Kommentare. Diese Ethik-Debatte bezieht sich primär auf Monetarisierungsmethoden.

Was öffentlich und in der Wissenschaft noch kaum thematisiert wird, ist die Frage, inwieweit das Bezahlmodell zur Sucht beiträgt, und umgekehrt, wie diese die Bereitschaft zum Bezahlen stimuliert. **Dies zu erkunden, ist mein Hauptinteresse.** In Metin 2 kann man den Teufelskreis genau nachweisen. In League of Legends sieht es anders aus. Hier werden keine Spielvorteile verkauft. Aber die Forschung von Florian Rehbein hat ergeben, dass das Spiel einen beträchtlichen Suchtfaktor hat. Da gibt es für uns noch offene Fragen.

Das wär’s, Herr Siegismund.

Ich danke Ihnen für das lustige Bild auf Ihrer Facebook Seite. Sie würden mich beim heimlichen Fotografieren allerdings nicht mit Controller erwischen. Ich arbeite mit jungen Männern und Frauen zusammen, die für mich spielen; übrigens ausschließlich mit solchen, die mir Ihre Unterstützung angeboten haben, weil sie gut fanden, was ich mache.

Vielleicht, Herr Siegismund, sollten Sie auch stricken lernen wie die alte Frau in Ihrem Bild, aber besser in echt. Stricken beruhigt und verbindet die beiden Hirnhälften. Mit 71 werden Sie sicher nicht mehr bei GameStar arbeiten, aber YouTube Videos könnten Sie dann immer noch machen. Man kann stricken und gleichzeitig in die Kamera schauen. So sähen Sie dann aus, nur halt mit Kopf.

Wahrscheinlich haben Sie schon gelesen, was Ihr Kollege vom Blog Aydon’s Pommesbude am 19. Dezember schreibt.

Falls nicht, schicke ich Ihnen gerne den Link.

**Machen Sie’s gut, Herr Siegismund.
Und passen Sie auf sich auf.**

Regine Pfeiffer