

DR. RUDOLF H. WEIß

MEDIENFORSCHUNG UND INTELLIGENZDIAGNOSTIK

Nutzung brutaler Computerspiele mit USK-Kennzeichen **18+** durch 14 Jährige

Eine Bilanz der Nutzungsdaten für die
Mainstreamshooter von 2008 bis 2012/13:

Grand Theft Auto IV

Call of Duty-Modern Warfare 2

Call of Duty-Black Ops2

Konsequenzen für den Jugendmedienschutz

8/2013

EMAIL: RHWEISS@T-ONLINE.DE

©

Kurze Beschreibung der Vorgehensweise bei den Nutzungsstudien zu *Grand Theft Auto IV*, *Call of Duty-Modern Warfare 2* und *Call of Duty-Black Ops2*

(alle drei elektronischen Gewaltspiele haben eine Altersfreigabe ab 18 Jahren; USK **18+**)

Im Februar 2010 wurden aus allen traditionellen Schularten dieselben Klassen zum Kriegsspiel und Ego-Shooter *Call of Duty(CoD)-Modern Warfare 2* befragt, die bereits im November 2008 und im März 2009 über den Ego-Shooter *Grand Theft Auto IV (GTA IV)* mit dem gleichen Fragebogen anonym befragt worden waren. Rund 90-95% aller Schülerinnen und Schüler hatten an diesen drei Befragungen teilgenommen. Der Alters-durchschnitt betrug bei den zwei Befragungen zu *GTA IV* 13,5 bzw. 13,9 Jahre, bei der *Call of Duty-MW2*-Befragung 14,8 Jahre, bei *Call of Duty-Black Ops2* 14,1 Jahre. Insgesamt lagen **837 verwertbare Fragebögen** vor. Die mit dem Fragebogen zu *Black Ops2* befragten Schüler im Jahre 2013 haben mit den früheren Befragungen keine personenbezogene Übereinstimmung. Alle Schulen aus Ba-Wü waren jedoch auch bei den früheren Befragungen mit beteiligt. Niedersachsen kam neu hinzu. Es sind keine Großstadt-schulen enthalten. Von 2008 bis 2013 waren Schulen aus Baden-Württemberg, Niedersachsen und Bayern an den Befragungen mit beteiligt. (Weitere Angaben zum methodischen Vorgehen, den Fragebögen und den statistischen Analysemethoden siehe bei den Längsschnitt- bzw. Querschnitt-Nutzungsstudien zu *GTA IV* und *CoD-MW2* und *CoD-Black Ops2*.)¹ Sämtliche Nutzungsstudien wurden aus Eigenmitteln finanziert, sie wären jedoch ohne die engagierte Unterstützung durch kompetente Lehrkräfte in den beteiligten Schulen aus den drei Bundesländern nicht zu verwirklichen gewesen. Dafür mein herzlicher Dank.

Frage „Ich habe *GTA IV/CoD-MW2/CoD-Black Ops2* schon gespielt (egal wie lange“):

JA- Antworten in Prozent (Bezugsbasis alle Schüler/innen pro Schulart nach Geschlecht)

Tabelle 1

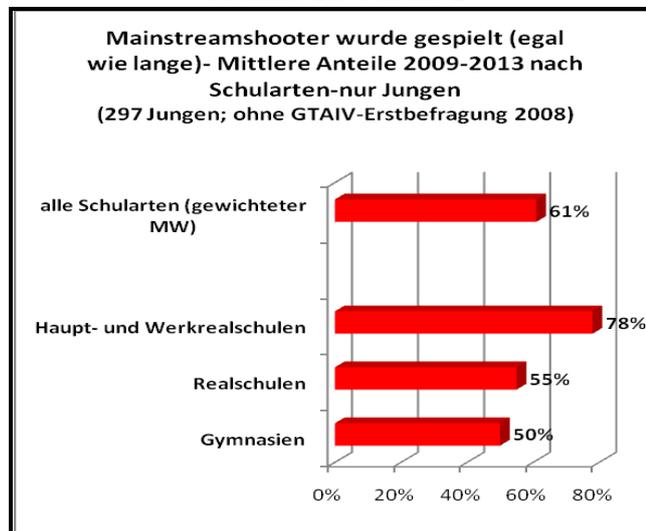
Mainstreamshooter und Befragungszeitraum	N Ju+Mä	Jungen					Jungen/ Mädchen	
		davon Jungen	Förder-schule	Haupt- + Werkrealsch.	Real-schule	Gym-nasium	MW-gewichtet Jungen Mädchen	Alter Jahre
<i>GTA IV</i> Erstbefragung Dezember 2008 (8. Schulj.)	252	142	54%	63%	46%	50%	53% Mäd. 17%	13,6
<i>GTA-IV</i> Wiederholungsbefragung Februar 2009 (8. Schulj.)	210	113	50%	75%	64%	41%	63% Mäd. 17%	13,9
<i>CoD-Modern Warfare2</i> Februar 2010 (9. Schulj.)	180	85	33%	72%	61%	44%	63% Mäd. 10%	14,8
<i>CoD-Black Ops2</i> Februar-Juli 2013 (8. Schulj.)	195	99	85%	86%	40%	65%	67% Mäd. 17%	14,1
Summe / MW	837	439	56%	74%	53%	50%	61% Mäd. 15%	14,1
MW ohne <i>GTA IV</i> -Erstbefrag.	585	297	56%	78%	55%	50%	64%	14,2

Der aktuelle Mainstreamshooter *Call of Duty-Black Ops2* zeigt 2013 bei der Nutzung durch die Jungen ein deutliches Gefälle zwischen den Schularten: Während die Förder-, Haupt- und Werkrealschulen mit 85-86%

¹ http://www.mediengewalt.eu/downloads/WEISS_GTA%20IV-Gesamt.pdf; http://www.mediengewalt.eu/downloads/call_of_duty.pdf) und http://www.mediengewalt.eu/downloads/Schuelerbefragung_2013.pdf

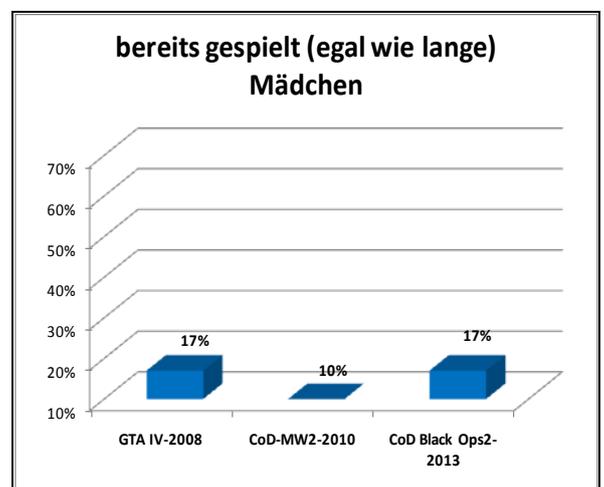
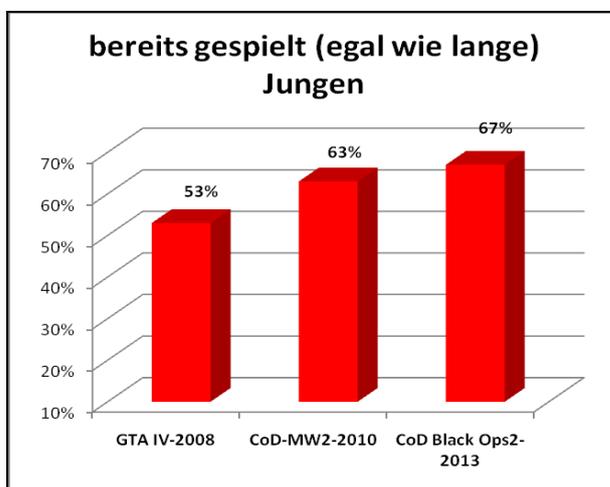
extrem hohe Spieleranteile haben, liegen Realschule und Gymnasium mit 40% und 65% wesentlich darunter. Lässt man die Förderschule² außer Betracht, so ist diese Diskrepanz auch bei den früheren Mainstreampshootern zu beobachten. Trotzdem gilt es festzuhalten, dass bei der Gesamtbilanz aus den vier Befragungen zwischen 2008 und 2013 auch in Realschulen und Gymnasien etwa jeder zweite Schüler zu den Spielern dieser brutalen Computerspiele gezählt werden kann (siehe Grafik).

Grafiken zur Tabelle 1



Vergleich zwischen Jungen und Mädchen für die drei Mainstreampshooter von 2008 bis 2012/13

Gewichteter Mittelwert aus allen Schularten



Während der Jungenanteil unter den Spielern kontinuierlich von 2008 bis 2013 von 53% auf 67% ansteigt, bleibt der Anteil von Mädchen, die den jeweiligen Mainstreampshooter schon gespielt haben, auf einem vergleichsweise niedrigem Niveau zwischen 10% und 17%. Noch größer ist die Diskrepanz zwischen Jungen und Mädchen bei der Frage, *ob sie das Spiel bereits ganz durchgespielt haben*.

² Es kann vermutet werden, dass durch die einfachere Handhabung und das geringere Anspruchsniveau im Vergleich zu den

Jungen und die drei Mainstream-Ego-Shooter der Jahre 2008 bis 2012/13

Vergleich von vier Befragungszeitpunkten

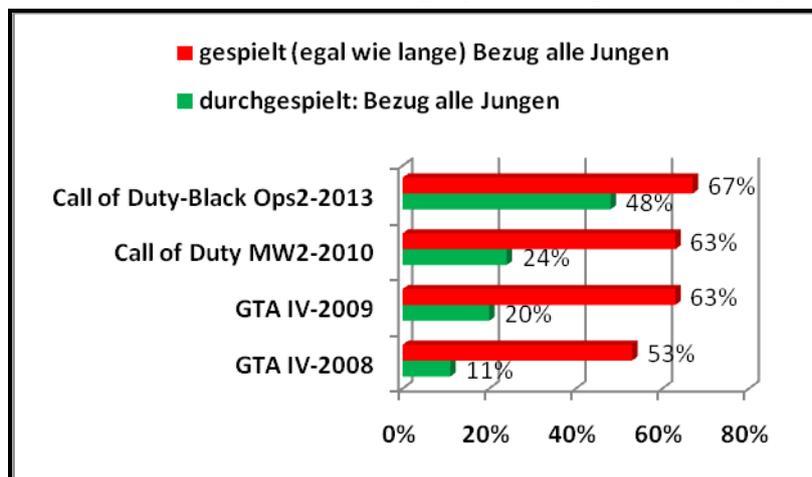
Tabelle 2

Mittlerer Wert aus allen Schularten zur Nutzung der Mainstreemshooter – nur Jungen

	N	Alter	durchge- spielt	Besitz	Befragter spielt den Ego-Shooter	
			von allen Jungen (Spielern)	von allen Jungen (Spielern)	Spielt zumeist allein	Spielt meist mit Freunden Bekannt.
GTA IV-Erst- befragung Okt./Nov. 2008	97	13,5 J.	11% (23%)	10% (19%)	35% aller Spieler	62% aller Spieler
GTAIV-Wieder- holungsbefrag. Feb./März 2009	84	13,9 J.	20% (35%)	20% (35%)	33% aller Spieler	69% aller Spieler
Call of Duty MW2- Befr. Feb./März 2010	82	14,8 J.	24% (40%)	37% (60%)	23% aller Spieler	74% aller Spieler
Call of Duty Black Ops2 – Befr. Februar bis Juli 2013	99	14,1 J.	48% (59%)	41% (53%)	15% aller Spieler	85% aller Spieler

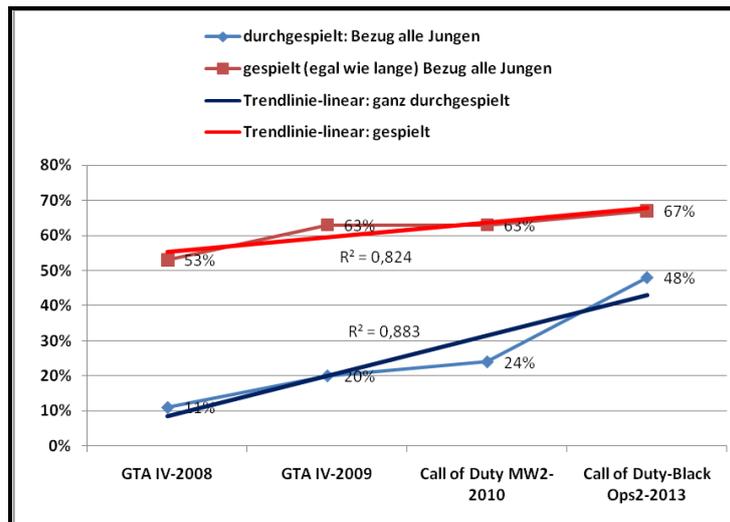
Grafiken zur Tabelle 2 (1)

Mainstreamshooter wurde gespielt und ganz durchgespielt



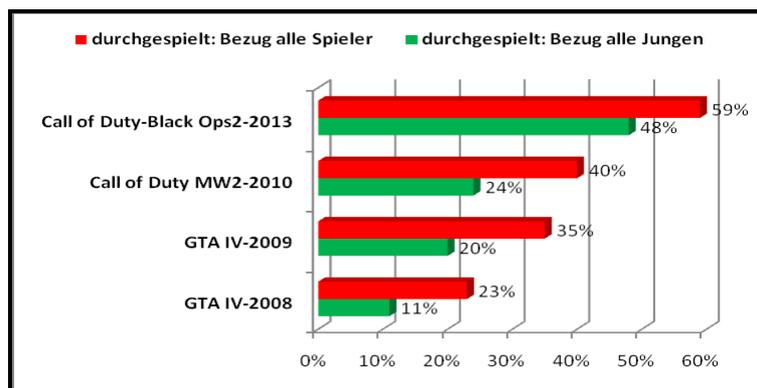
Im Verlauf von knapp fünf Jahren ist der Anteil der Jungen, die den Mainstreamshooter spielen, stark angestiegen (53% auf 67%). Die Zahl der Jungen, die den Kriegsshooter aber schon ganz durchgespielt haben, hat sich dazu seit *Call of Duty-Modern Warfare 2* (2010) verdoppelt. Jeder zweite Schüler hatte *Black Ops2* (2013) bereits ganz durchgespielt.

Trendlinienvergleich 'gespielt' zu 'durchgespielt'

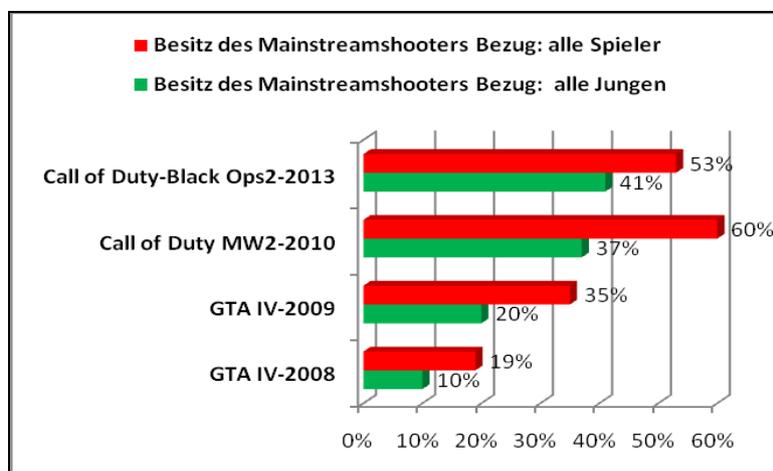


Die lineare Trendlinie verläuft bei 'ganz durchgespielt' wesentlich steiler als bei 'gespielt-egal wie lange'. Dies kann bedeuten, die Spiele wurden leichter, wahrscheinlicher ist aber, dass sie attraktiver wurden und zur längeren Beschäftigung mit dem Spiel animierten; d.h., das Suchtpotential der Spiele wurde größer.

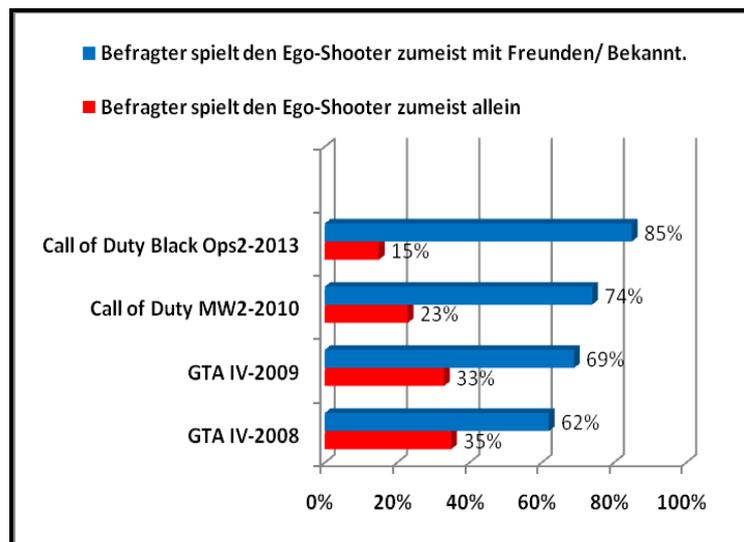
Mainstreamshooter wurde ganz durchgespielt nach prozentuellem Bezug



Den Mainstreamshooter besitzt der Junge selbst



Sozialform beim Spielen des Mainstreampshooters



Das Spielen mit Freunden/Bekannt in der Gruppe hat von Jahr zu Jahr zugenommen. Während jeder dritte Schüler 2008 und 2009 GTA IV alleine spielte, hat sich der Anteil der Alleinspieler bei Black Ops2 halbiert (15%). Nur jeder sechste Zocker spielt ausschließlich alleine. Dies liegt sicherlich auch an den verbesserten Mehrspieler-Optionen dieses Kriegsshooters und der dadurch erhöhten Attraktivität.

Resümee mit Diskussion der Nutzungspräferenzen^{3, 4}

Seit 2008 wurden insgesamt **837 Schülerinnen und Schüler** aus allen traditionellen Schularten und aus drei Bundesländern nach ihren Nutzungsgewohnheiten bezüglich der jeweiligen Mainstreampshooters mit identischen Fragenstellungen befragt. Im Verlauf von knapp fünf Jahren ist der Anteil der durchschnittlich 14,1 Jahre alten Jungen, die den Mainstreampshooter spielten, stark angestiegen: von 53% bei *Grand Theft Auto IV* im Jahre 2008 bis auf 67% bei *Call of Duty-Black Ops2* im Jahre 2013. Die Anzahl der Jungen, die den Kriegsshooter aber schon ganz durchgespielt haben, hat sich dazu seit 2010 bei *Call of Duty-Modern Warfare 2* verdoppelt, denn jeder zweite 14jährige Schüler hatte 2013 *Black Ops2* bereits ganz durchgespielt. Auch der Besitz des jeweils verkaufstärksten Shooters hat sich im Verlauf von vier bis fünf Jahren verdoppelt. Die Zahl der Nutzer mit extrem langem und täglichem Zocken mit *Black Ops2* hat sich ebenfalls verdoppelt. Wir können heute davon ausgehen, dass es im Durchschnitt **pro Klasse**

³ Über die **individualpsychologischen Prozesse**, die bei den beschriebenen First-Person-Shootern ablaufen, habe ich in einem eigenen Beitrag bereits Stellung genommen und dabei einen Bezug zwischen Mainstreampshootern wie *Call of Duty-Black Ops2* und *Modern Warfare 2* und Amoklauf hergestellt (siehe [http://www.mediengewalt.eu/blog/Diskurs zu Mainstreampshootern und Amokläufen](http://www.mediengewalt.eu/blog/Diskurs%20zu%20Mainstream-Shootern%20und%20Amokl%C3%A4ufen)).

⁴ Vergleiche der referierten Nutzungsdaten mit der letzten **JIM-Studie 2012** wurden für den Mainstreampshooter „Call of Duty-Black Ops2“ vorgenommen (siehe dazu Seite 7 in [www.mediengewalt.eu/blog/Call of Duty-Black Ops2 und seine Nutzung durch Schüler des 8. Schuljahrs](http://www.mediengewalt.eu/blog/Call%20of%20Duty-Black%20Ops2%20und%20seine%20Nutzung%20durch%20Sch%C3%BCler%20des%208.%20Schuljahrs)).

zwei Schüler gibt, die als spielabhängig bezeichnet werden können, weil sie **täglich mehr als vier Stunden** zocken (siehe dazu eine Pressemitteilung des Vereins Mediengewalt e.V. http://www.mediengewalt.eu/downloads/Pressemitteilung_Mediengewalt-Aggression.pdf).

Aufgrund der referierten Nutzungsdaten kann man zu der Feststellung gelangen, dass die *Call of Duty*-Egoshooter-Serie bei einem großen Teil unserer Kinder und Jugendlichen die ganze späte Kindheit und die Adoleszenz verfolgt; viele verbringen mit diesen brutalen Spielen einen großen Teil ihrer Freizeit – am meisten in Haupt- und Werkrealschulen sowie in Förderschulen. Dadurch wird neben den gewaltfördernden Wirkungen auch die Vielfalt von Lebenserfahrungen eingeschränkt und letztlich die Entwicklung der Heranwachsenden zu einer eigenständigen, informierten und kritischen Persönlichkeit behindert. Denn auch die zunehmend in Cliquen oder bei LAN-Parties in Gruppen sich abspielenden Aktivitäten beschränken sich zumeist auf martialisches Kampfgetöse, Kriegsgeschrei und gelegentlich auf Siegerposen, wenn eine ‚Mission‘ erfüllt und der oder die Gegner mit allen möglichen Waffen aus einem zunehmend reichhaltigen Arsenal an Tötungsinstrumenten zum Exodus befördert wurde. Das ist der ‚Spaß mit Freunden‘ zu zocken. Gespräche über Sinn oder Unsinn von Spielszenarien oder gar eine Diskussion über prosoziale Aktivitäten finden nicht statt. Sicher für manche Pubertierenden eine Bedürfnisbefriedigung um dem Druck der Erwachsenenwelt und deren Gängelei zeitweise auszuweichen und in eine andere, aber virtuelle, Welt einzutauchen, jedoch kaum als sinnvolle Strategie zur Bewältigung von Konflikten in Schule und Familie geeignet, schon gar nicht als quasitherapeutische Maßnahme, um den beginnenden und notwendigen Ablösungsprozess von den ‚Erziehern‘ erfolgreich durchzustehen. Eine jugendtypische Abgrenzung von dieser ‚bevormundenden‘, aber auch verwöhnenden Erwachsenenwelt sollte schon anders ablaufen.

Aus allen drei untersuchten Mainstreashootern konnte die Erkenntnis gewonnen werden, dass Schüler, die die Spiele schon ganz durchgespielt haben und fast täglich mehrere Stunden zocken, die Spiele in erster Linie wegen der *Vielfalt an Waffen*, wegen *Blut*, *Leute töten*, *‚Headshot‘ versetzen*, *ballern*, *Körperteile abschießen*, *Autos klauen* usw. schätzen, alles in allem delinquente bis kriminelle Handlungen. Reflexionsprozesse über das, was mit ihnen dabei psychisch geschieht oder gar eine Problemverarbeitung traumatisierender Bilder und Handlungen aus der Wirklichkeit, finden nicht statt. Ein Terroranschlag in Bagdad mit 50 Toten oder ein Selbstmordattentat in Kabul macht ihnen nichts mehr aus, bewegt sie nicht, weil ähnliche Szenarien im Videospiel ja täglich stundenlang virtuell vorgemacht wurden und sie abstumpfen ließen. Eigentlich eine gute Schulungsvoraussetzung für einen Killereinsatz in einer Kommandozentrale für Drohnenangriffe, jedenfalls nicht für eine Lehrstelle in einem sozialen Beruf. Das virtuelle Szenarium wird weder verarbeitet noch stellt es eine Problembewältigung dar. Dies ist zur Genüge erforscht als Phänomen der *Gewöhnung an die Gewalt* oder *Verlust an Empathie* durch Gewaltmedien. Es ist schon erstaunlich, wenn manche „Medienfachleute“, die oft öffentlichkeitswirksam ihre Statements verbreiten, aus einem solchen Blut- und Terrorszenarium eines „Killerspiels“ auch noch eine Selbsttherapie und aus den Gewalthandlungen als Spielprinzip auch noch eine verbesserte moralische Handlungsqualität ableiten. Auch hierzu hat Mediengewalt e.V. bereits Stellung genommen (<http://www.mediengewalt.eu/downloads/Stellungnahme%20chrismon%2012-2008.pdf>).

Ausblick und Konsequenzen für den Jugendmedienschutz

Zum vierten Male in Folge seit 2008 wird von mir durch die Nutzungsstudien zu den brutalen und extrem gewalthaltigen Ego-Shootern *Grand Theft Auto IV*, *Call of Duty-Modern Warfare 2* und *Call of Duty-Black Ops 2*, die Wirkungslosigkeit des Jugendmedienschutzes bei elektronischen Gewaltmedien belegt. Immer weniger können sich dem gigantischen Werbeaufwand durch Hersteller und Vertreiber dieser Spiele entziehen, der systematisch mindestens ein halbes Jahr vor der Markteinführung (zumeist im November des jeweiligen Jahres) über alle denkbaren Kanäle, GamesCom-Messe und Medien beginnt.⁵ So werden „Mainstreamshooter“⁶ gemacht. Kinder und Jugendliche und auch die zumeist unkritischen und über die möglichen negativen Wirkungen falsch oder einseitig informierten Eltern, Großeltern und anderen Verwandten können sich kaum diesen gigantischen Werbekampagnen entziehen. Ein Teil der durchschnittlich 14 Jahre alten Kinder und Jugendlichen wird auf diesem Wege mit den für ihre Entwicklung schädlichen Computerspielen versorgt. Das Weihnachtsgeschäft in den einschlägigen Märkten oder über das Internet blüht daher jedes Jahr neu.⁷

⁵ <Tonnen an Zombies und Blut im Überfluss - Deutschland-Release dennoch möglich>

Zitat aus PC-Games: „Auf der Gamescom bekamen wir hinter verschlossenen Türen das Zombie-Gemetzel *Dead Rising 3* präsentiert. Und eines ist sicher: Mehr Leichen und mehr Blut in so kurzer Zeit haben wir noch nie gesehen. Trotzdem gibt es berechnete Chancen auf eine USK-Freigabe der Xbox One-Aktion. *Dead Rising 3* auf der Gamescom angeschaut: Und Leichen pflastern seinen Weg. Niemals traf dieser Spruch mehr zu, als auf Held Nick Ramos in dem Xbox-One-exklusiven Zombie-Gemetzel von Capcom. Stellt euch eine Kombination aus einer Straßenwalze, einem Motorrad und einem Flammenwerfer vor. Jedes einzelne dieser Objekte ließe sich im Zweifelsfall als tödliche Massenvernichtungswaffe einsetzen. Zu einem einzigen Gefährt vereint sorgt dieses Walzenflammenwerfermotorrad für ein unvergleichliches Gemetzel - wir wollen nicht zu sehr ins Detail gehen um empfindliche Mägen zu schonen“.

Und weiter unten heißt es (Zitat): >Nach einer verheerenden explosiven Kombo mit exakt 391 erledigten Zombies ist die extrem blutige und vor Splatter strotzende Präsentation vorüber. Ein schick ausschauernder überdrehter Action-Spaß, keine Frage. Allerdings hätten wir bis dato niemals einen Gedanken daran verschwendet, dass [Dead Rising 3](#) in Deutschland erscheinen wird. Doch ein Microsoft-Vertreter belehrte uns eines Besseren. Auf unsere Frage nach einer USK-Freigabe sagte er: "Es sieht sehr gut aus"<.

<http://www.pcgames.de/Dead-Rising-3-XboxOne-257467/News/Dead-Rising-3-Deutschland-Release-moeglich-1084827/>

⁶ Mainstreamshooter, auch Shooter des Jahres = brutale Computerspiele mit den weltweit höchsten Verkaufszahlen. *Battlefield 4* soll einer der beiden Topkandidaten für den Shooter des Jahres 2013 werden, der zweite ist *Call of Duty- Ghosts*. Beide gehören zu den gefragtesten Titeln der GamesCom mit den längsten Schlangen.

⁷ Auf dem deutschen Markt wurden alle drei bisherigen Mainstream-Shooter im November des jeweiligen Erscheinungsjahres rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft positioniert. Voraus ging meist bereits ab April neben den Printmedien und der Plakatwerbung, die GamesCom in Köln im August und eine gigantische Werbekampagne mit der Verbreitung entsprechender Trailer im Internet: *Grand Theft Auto IV* (kurz *GTA IV* bzw. *GTA 4*) am 21. November 2008, *Call of Duty-Modern Warfare 2*, PC-Version, November 2009, *Call of Duty-Black Ops II*, Erstveröffentlichung am 13. November 2012 (<http://www.youtube.com/watch?v=rvcw2jklDU>).

Der Umsatz geht jedes Jahr in die Milliarden. Beispiel: *Call of Duty-Black Ops II* ist ein Ego-Shooter, der von Treyarch entwickelt wurde und von Activision publiziert wird.

- Innerhalb eines Tages erzielte das Spiel einen Umsatz von 500 Millionen US-Dollar, der bis dato Erfolg reichste Verkaufsstart eines Videospieles.
- Nach 15 Tagen hatte das Spiel einen weltweiten Umsatz von mehr als 1 Milliarde US-Dollar erreicht!

Bei jedem dieser drei Mainstreamshooter mit USK-Siegel **18+** wurde durch die USK erfolgreich verhindert, dass sie durch die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM) eine Indizierung ohne Altersfreigabe erfuhren und dann nicht mehr hätten beworben werden dürfen. So wird alle Jahre wieder der Gabentisch mit diesen geistlosen und brutalen Computerspielen gefüllt und in den Folgemonaten durch ebenso geistlose neue „Maps“ der Absatz wie bei *Call of Duty-Black Ops2* am Laufen gehalten und gesteigert. Die Werbung zieht viele in ihren Bann und über den Gruppendruck in den Cliques und auch Schulklassen wollen oder können sich viele Pubertierende diesem „IN SEIN WOLLEN“ nicht entziehen.

Abschließend möchte ich, wie bereits seit Jahren, unseren eindringlichen **Appell** als verantwortungsbewusste und unabhängige Medienwissenschaftler von „Mediengewalt e.V.“ **an die politischen Entscheidungsträger** wiederholen, über solche referierten und besorgniserregenden Ergebnisse von Nutzungsstudien ernsthaft nachzudenken, vor der Wirtschaft nicht länger in die Knie zu gehen und endlich Konsequenzen zu ziehen:

1. Eine Altersfreigabe ab 18 ist praktisch wirkungslos. Dies wird in jeder dieser vier Studien belegt. Abhilfe könnte nur eine Verschärfung der gesetzlichen Bestimmungen im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder schaffen, denn im novellierten Jugendschutzgesetz vom 1.7. 2008 sind die Verbotskriterien eindeutig und klar formuliert und nach diesen hätten diese Spiele - *GTA IV*, *Call of Duty-Modern Warfare 2* und *Call of Duty-Black Ops2*– aufgrund ihrer verrohenden und zu Gewalt anreizenden Wirkung der Gewaltdarstellungen nach Spruchpraxis der BPjM zwingend als jugendgefährdend eingestuft und damit eine Kennzeichnung verweigert werden müssen.

2. Der deutsche Jugendmedienschutz ist löcherig wie ein Schweizer Käse. Zum einen, weil eine unbegrenzte Zugangsmöglichkeit über das Internet möglich ist, zum anderen, weil das Verfahren der freiwilligen Selbstkontrolle sehr herstellerfreundlich verläuft und eine Indizierung durch die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* in vielen Fällen durch die USK verhindert wird.

3. Als Konsequenz ist zwingend zu fordern, dass das Bewertungsverfahren von den wirtschaftlichen Interessen, d.h. von der Medienindustrie, abgekoppelt wird und mehr Kompetenzen der BPjM übertragen werden. Zumindest müssten die Modalitäten des Bewertungsverfahrens durch die USK so verändert werden, dass jedes Beiratsmitglied vor einer Altersfreigabe ein **Vetorecht** erhält um die BPjM für ein Indizierungsverfahren einzuschalten. Aber dazu war die Politik bisher nicht in der Lage, weil ihr der Mut fehlte oder ihr Blick durch, als Wissenschaftler getarnte, „Nebelwerfer“ getrübt wurde.

Welche Schritte einzuleiten wären um die Lücken im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder zu schließen, wurde durch unseren Wissenschaftler-Verein schon vor Jahren transparent gemacht (siehe diverse Belege in www.mediengewalt.eu). Da auch die öffentlich-rechtlichen Sender gefragt sind, haben wir uns dieses Jahr anlässlich der GamesCom in Köln mit einem BLOG-Eintrag zu Wort gemeldet.⁸

⁸ [Product Placement bei ARD/ZDF](#) August 23rd, 2013

„Eigentlich hätte das Morgenmagazin vom 21.08. mit dem [Bericht zur GamesCom](#) als „Dauerwerbesendung“ gekennzeichnet sein müssen – Screenbilder (mit martialischen Figuren und incl. Waffengefuchtel), Beurteilungen, Preise, Kaufempfehlungen, keine einzige kritische Stimme zu dem ganzen Zirkus? Von den öffentlich-rechtlichen Sendern haben wir mehr erwartet.“