

Herrn
Jan Schejbal
Hansenbergallee 13
65366 Geisenheim

Ihr Zeichen	Unser Zeichen bö	Durchwahl 4838	Fax 5471	E-Mail ...@ndr.de	Datum 07.03.2007
-------------	---------------------	-------------------	-------------	-------------------	---------------------

**Ihr Schreiben vom 26.02.2007 an den Intendanten des Norddeutschen Rundfunks,
Herrn Prof. Jobst Plog,
hier: PANORAMA v. 22.02.2007 – „Morden und Foltern als Freizeitspaß – Killerspiele im Internet“**

Sehr geehrter Herr Schejbal,

vielen Dank für Ihr o.g. Schreiben und Ihr Interesse an unserer Sendung. Herr Prof. Jobst Plog hat uns gebeten, Ihnen in seinem Namen zu antworten.

Da wir eine Vielzahl von Zuschriften bekommen haben, werden wir in diesem Antwortschreiben die wichtigsten Fragen, Anregungen und Kritikpunkte berücksichtigen. Möglicherweise sind darin auch Punkte angesprochen, die Sie nicht angefragt haben. Wir denken aber, dass auch diese Antworten für Sie von Interesse sein könnten.

1. In unserem Beitrag geht es nicht darum, generell Computerspiele zu verunglimpfen oder ein generelles Verbot zu fordern. Es geht um die politische Verbotsdebatte sog. Killerspiele, die die **„Jagd und das Töten von Menschen oder menschähnlichen Avataren in besonders brutaler Form“** zum Inhalt haben.
2. Den Vorwurf, wir hätten dabei fast ausschließlich auf Szenen zurückgegriffen, die in Deutschland indiziert oder nicht verkäuflich sind, weisen wir entschieden zurück. Im Gegenteil, alle verwendeten Szenen (außer zwei illegalen Internet-Modifikationen, die wir auch als solche gekennzeichnet haben) stammen aus Spielen, die in Deutschland ganz normal gekauft wurden. Einige Spiele haben eine USK-Altersbeschränkung frei ab „16 Jahren“ oder frei ab „18 Jahren“. Nur ein einziges Spiel ist indiziert, d.h. es darf in Geschäften nicht ausgestellt oder beworben werden, aber kann trotzdem legal an Volljährige verkauft werden.
Im Ergebnis haben wir in unserem Beitrag Spiele zitiert, die potentiell von der politischen Verbotsdebatte betroffen sein könnten.

Zudem - so sagen die Befürworter - hätte ein Verbot gewaltverherrlichender Killerspiele auch eine Signalwirkung an die Hersteller, derartige Spiele gar nicht erst zu produzieren.

3. In unserem Beitrag wurde auch über „Call of Duty“ berichtet. Wir haben im Text sehr deutlich gemacht, dass es sich dabei um die **„Mehrspieler-Funktion“** (Internet-Variante) handelt, in der sog. Clans gegeneinander antreten können. Auch die von uns befragten Spieler haben dabei geschildert, dass in dieser Online-Variante Rollen wie „Nazis, Amerikaner oder Russen“ gespielt werden können. In einem der von uns gezeigten Internet-Mitschnitte haben Amerikaner gegen Deutsche gekämpft. Dort kann auch die Version „Deathmatch“ gespielt werden, „möglichst viele Menschen zu töten“.
4. In Internet-Foren wurden einige Vorwürfe laut, die im Beitrag gezeigte Spielszene aus Hildesheim sei manipuliert. Wir haben zwei Ausschnitte von Call-of-Duty in unserem Beitrag gezeigt. Einen Online-Mitschnitt und einen vom Monitor abgefilmten. Den Vorwurf, die von uns gezeigten CoD-Szenen seien untypisch und würden nicht dem Grad von "Gewalttätigkeit" der Hildesheimer Spiel-Session entsprechen, weisen wir dabei deutlich zurück. In der Hildesheimer Spiel-Session wurde aus Maschinengewehren auf Gegenspieler gefeuert, auch auf bereits Getroffene. Blut war dabei sogar großflächig zu sehen. Wir haben einen längeren Mitschnitt gedreht, der das deutlich zeigt. Zudem haben wir ein längeres Interview mit den Spielern gedreht, das deutlich zeigt, dass sowohl "Blut" als auch "Gewalt" und das "Töten" attraktive Teile dieser Spielvariante sind. Und natürlich freuen sich Spieler, wie gezeigt, wenn sie Treffer landen. Daran haben die von uns gefilmten CoD-Spieler auch überhaupt keinen Zweifel gelassen. Diese „Freude“ nach einem Treffer haben wir im Beitrag zwischen Spielszenen eingeschnitten, wie es in einem „gebauten Beitrag“ durchaus üblich ist. Dies entspricht auch vollkommen dem von uns insgesamt gefilmten Spielverlauf.

In den von uns ausgestrahlten Sequenzen ist auch deutlich geworden, dass die beiden Spieler keinen rechtsextremen Hintergrund haben, sondern CoD als reines Computerspiel verstehen. Wir haben mit den Spielern insgesamt ein ca. 40-minütiges Interview geführt.

5. Wir haben in Bezug auf Call of Duty deutlich gesagt, dass man Zusatzmodifikationen wie Hakenkreuze oder SS-Runen über das Internet downloaden kann. **Und zwar illegal!** Das heißt, derartige Symbole sind in der deutschen Originalfassung des Herstellers nicht enthalten. In der amerikanischen oder britischen Variante hingegen sehr wohl.
6. Call of Duty wird vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs gespielt. Niemand hat platt behauptet, dass User durch dieses Spiel zu Rechtsextremen würden. In unserem Beitrag sind zu Call of Duty zwei Positionen zu Wort gekommen. Der „Spieler“ macht deutlich, dass der politische Hintergrund für ihn keinerlei Bedeutung hat, und der Interviewpartner der Internetsicherheitsfirma hat seine Meinung zum Ausdruck gebracht, dass durch dieses

Spiel der Zweite Weltkrieg verharmlost würde. Wir halten eine Diskussion darüber, die übrigens auch in der Fachpresse geführt wird, für absolut zulässig und angemessen, zumal beide Positionen gehört wurden.

7. Zudem haben die Hildesheimer CoD-Spieler bis vor kurzem im Internet mit einer Reichskriegsflagge posiert. Dieses Foto haben sie erst auf Anfrage des NDR-Hörfunks aus dem Netz genommen. Auch wenn diese Spieler wohl keinen rechtsextremen Hintergrund haben, kann man daran deutlich sehen, dass CoD zu einem verharmlosenden Umgang mit dem Zweiten Weltkrieg bzw. mit dem Nationalsozialismus führen kann. In den von uns ausgestrahlten Interviewsequenzen ist, so denken wir, klar zum Ausdruck gekommen, dass die beiden Spieler keinen rechtsextremen Hintergrund haben, sondern CoD als reines Computerspiel verstehen. Zitat:

„Bei uns denkt keiner darüber nach, der könnte jetzt ein Nazi sein oder ein Amerikaner oder ein Russe, sondern es geht wirklich nur um das reine Kämpfen. Das eine Team gegen das andere Team. Wie beim Fußball, nur ist das halt ein bisschen brutaler - das ist es ja nun mal wirklich auch“.

Und weiter:

„Das Faszinierende daran ist, es sieht im Computer mittlerweile schon genauso aus wie in echt, denke ich. Ich hab in echt noch nicht soviel Blut gesehen, aber es ist ein guter Nebeneffekt, und das macht das Spiel einfach auch spaßiger“.

Mit diesen O-Tönen haben wir durchaus die zentralen Aussagen der Spieler für unseren Beitrag ausgewählt.

Dass im Zusammenhang von Call of Duty von „Nazis“ die Rede war, entspricht dem Sprachjargon der Hildesheimer CoD-Spieler, wie man an den obigen Interviewsequenzen ablesen kann. Der Inhalt des Spiels ist der Kampf der Alliierten gegen das nationalsozialistische Deutschland und seine Verbündeten. In diesem Zusammenhang wird auch in Spielforen und Testberichten immer wieder vom Kampf gegen die Nazis gesprochen.

In den Call-of-Duty-Mehrspieler-Varianten kann übrigens auch die von uns erwähnte Version „Deathmatch“ gespielt werden, „möglichst viele Menschen zu töten“.

8. Im Zusammenhang mit Call of Duty ist im Text davon die Rede, die Spieler kämen aus den unterschiedlichsten gesellschaftlichen Gruppierungen: „Familienväter, Schüler, Nazis“. Damit wollten wir exemplarisch zum Ausdruck bringen, dass es ein breites Spektrum von Spielern gibt. Wir haben nicht den Eindruck, damit alle Spieler von Call of Duty als „Nazis“ verunglimpft zu haben. Richtig aber ist, dass es unter den CoD-Communitys auch

rechtsextreme Gruppierungen gibt, die auf ihren Homepages rechtsextreme Symbole verwenden. Darüber haben auch Fachblätter wie CT schon berichtet.

9. Bert Weingarten im Zusammenhang mit dem "Killerspiel" CoD zu interviewen, halten wir für völlig legitim. Er ist als Fachreferent zu zahlreichen internationalen und nationalen Kongressen zum Thema Internetsicherheit geladen, in Deutschland u.a. beim „Bund deutscher Kriminalbeamter“ BdK. Zu den Zuhörern gehörten u.a. Kriminalisten, Innenminister und zahlreiche Journalisten. Zudem wird er auch von zahlreichen anderen öffentlich-rechtlichen - wie auch kommerziellen Sendern interviewt, u.a. ZDF oder WDR. Auch zahlreiche Printmedien zitieren Weingarten als IT-Experten (u.a. „Süddeutsche Ztg.“ vom 11.1.07, „Berliner Ztg.“ vom 13.02.07 oder „die tageszeitung“ TAZ vom 25.11.06 oder „Die Welt“ vom 14.8.06). Wir halten in diesem Zusammenhang den Vorwurf, Weingarten ein unzulässiges „Forum für seine wirtschaftlichen Interessen“ geboten zu haben, für absolut nicht gerechtfertigt. Wir haben an keiner Stelle des Beitrags oder anderer Beiträge über irgendwelche Produkte der Internetsicherheitsfirma berichtet. Auch den Firmennamen „Pan Amp“ haben wir nicht im Kommentartext erwähnt, sondern nur im Insert aufgeführt. In diesem Insert haben wir bewusst die Formulierung gewählt: „Internetsicherheitsfirma“. Insgesamt ging es uns ausschließlich um Weingartens Einschätzung zu CoD, die im Übrigen nicht im Zentrum unseres Beitrags stand und die inhaltlich auch bislang von niemandem kritisiert wird.
Deutlich klarstellen möchten wir an dieser Stelle auch, dass es zwischen Panorama-Autoren und der Firma Pan Amp keinerlei wirtschaftliche Verbindung besteht. Dieser Verdacht ist völlig absurd und entbehrt jeglicher Grundlage.
10. In Bezug auf GTA - San Andreas haben wir im Text deutlich darauf hingewiesen, dass die offizielle Handelsvariante diese Szenen nicht enthält, sondern, dass die gezeigte Spielvariante nur illegal über das Internet mit Sex-Szenen erweitert werden kann, z.B. über P2P Netze. Wir haben einen "zurückhaltenden Ausschnitt" aus dieser Variante gezeigt. Dort ist es aber möglich, die Frau komplett zu entkleiden, die Kameraperspektive beliebig zu verändern und die Frau bei den sexuellen Handlungen herumzukommandieren. Auf einer "Befriedigungsskala" des Spielers wird dann angezeigt, wann die Sex-Szene beendet ist. Insgesamt denken wir, dass man derartige Spielmöglichkeiten durchaus als Vergewaltigung werten könnte. Die Formulierung in unserem Kommentar "möglichst viele Frauen vergewaltigen", mag in diesem Zusammenhang etwas verkürzt gewesen sein. Allerdings möchten wir auch darauf hinweisen, dass im Internet auch Patches/ Modifikationen angeboten werden, die unstrittig gewalttätige sexuelle Handlungen zum Spielinhalt haben. Panorama liegt dieses Material vor.
11. Außerdem möchten wir darauf hinweisen, dass in unserem Beitrag nicht über die Wirkung sog. Killerspiele diskutiert wurde. Wir haben nicht behauptet, dass Spieler zwangsläufig zu „Amokläufern“ würden oder auch im realen Leben zu den Waffen greifen. In unserem

Beitrag geht es nicht darum, wissenschaftlich die Wirkung derartiger Spiele zu diskutieren. Es geht primär um die politische Verbotsdebatte, die sich auch in der aktuellen Bundesratsinitiative ausdrückt. Die Ermittler des LKA haben in diesem Zusammenhang (§131) fundierte Erfahrungen, da sie sich seit Jahren mit diesem Thema intensiv befassen.

Wir hoffen, damit auf die wichtigsten Fragen / Kritikpunkte eingegangen zu sein. Wie etliche E-mails, Anschreiben und Anrufe in der Redaktion belegen, ist das Thema der sogenannten Killerspiele sehr emotional geladen. Wir möchten noch einmal betonen, dass wir Computerspieler weder als Nazis oder Vergewaltiger bezeichnet, noch sie als Gruppe ausgegrenzt oder diskriminiert haben.

Mit freundlichen Grüßen



Stephan Wels
Redaktionsleiter PANORAMA