

2. Brief an den Rundfunkrat

Erneute Beschwerde beim Vorsitzenden des Rundfunkrat NDR, Herrn Dr. Volker Müller

An

Herrn Dr. Volker Müller

- persönlich -

Vorsitzender des Rundfunkrates NDR

Rothenbaumchaussee 132 - 134

20149 Hamburg

Programmbeschwerde, Verstoß gegen die ARD-Leitlinien und Programmgrundsätze

Widerspruch gegen die Stellungnahme des Intendanten des NDR, Herrn Professor Jobst Plog

Titel des Artikels: Morden und Foltern als Freizeitspaß - Killerspiele im Internet - Das Erste - PANORAMA - NDR - <http://daserste.ndr.de/panorama> - Erscheinungsdatum: 22. und 23. 02. 2007

Ziffern des Pressekodex: Ziffer 1, 2, 7, 8, 9, 11, 12

Paragraphen des NDR Staatsvertrages: § 4, § 5 (1), § 7 (1), (2), (3), § 8 (1), (2), § 9

Sehr geehrter Herr Dr. Müller,

hiermit reichen wir erneut Beschwerde über die Art der Berichterstattung des Magazins „PANORAMA“ in dem Bericht „Morden und Foltern als Freizeitspaß - Killerspiele im Internet“ der Reporter **Sonja Mayr** und **Thomas Berndt**, verantwortlich für den Schnitt **Maria Klindworth**, und der unsachgemäßen Moderation von **Anja Reschke** ein.

Mit der Stellungnahme des Intendanten des NDR, Herrn Professor Jobst Plog, sind wir nicht einverstanden und fordern Sie hiermit auf, persönlich Stellung zu unserer Beschwerde zu nehmen und dieses Thema in der nächsten Sitzung des Programmausschusses zu behandeln.

Da die primäre Aufgabe des Rundfunkrates darin besteht, sicher zu stellen, dass der NDR seine Aufgabe nach dem NDR-Staatsvertrag erfüllt, bitten wir Sie nun um eine genaue Prüfung der folgenden Sachverhalte. Die Pressefreiheit ist ein wichtiger Stützpfeiler der Demokratie, jedoch darf sie keinesfalls in meinungsvertretenden und fehlerhaften Sende-Beiträgen gipfeln, die aufgrund der beabsichtigten Wirkung auf den Zuschauer vollkommen untragbar sind. Der Einfluss der Medien auf die allgemeine Meinungsbildung in der Bevölkerung ist sehr groß, so dass gerade hier eine objektive, verantwortungsvolle sowie wahrheitsgemäße Berichterstattung geboten, ja sogar unbedingt erforderlich ist.

Wir vertreten mit diesem Schreiben die Angehörigen unserer „Communités“ (= Spielergemeinschaften), die sich u. a. aus den Mitgliedern der Seiten www.cod-infobase.de, www.gamer-sind-keine-verbrecher.de, www.opferlamm-clan.de und www.zeigteuch.de, außerdem den Mitgliedern des Esport Gaming Network (ESGN) und vielen weiteren befreundeten Partner-Seiten und PC-Gaming-Communities zusammensetzen. Des weiteren haben sich inzwischen auch einige Konsolen-Communities hinter diese Beschwerde gestellt, die von der Art der Berichterstattung über sogenannte „Killerspiele“ ebenfalls betroffen sind.

Als Vertreter und Mitglieder dieser Gemeinschaften fühlen wir uns durch den genannten PANORAMA-Bericht angegriffen, denunziert, verleumdet und in unserer Ehre verletzt. Wir betrachten bereits seit Jahren Online-Spiele als unser Hobby und sind größtenteils seit nun mehr als drei Jahren in der angesprochenen „Call of Duty“-Szene aktiv - nicht nur als Spieler, sondern auch als Administratoren mehrerer großer Seiten, die Hilfestellungen, Tipps und Unterstützung zur genannten Spiele-Reihe bereitstellen.

Der genannte Beitrag wurde in der PANORAMA-Sendung am 22.02.2007 im öffentlich-rechtlichen Fernsehen gezeigt und anschließend online auf der Seite der ARD/PANORAMA veröffentlicht: http://daserste.ndr.de/panorama/archiv/2007/t_cid-3710940_.html

Anhand der Reaktionen vieler Zuschauer im Forum des Magazins können Sie erkennen, dass wir mit unserer Meinung und Auffassung des Berichtes nicht alleine stehen - immer wieder gibt es erneute Einträge von betroffenen Spielern, die mit dieser Form der Berichterstattung nicht einverstanden sind - ein Zeichen, vor dem man nicht einfach die Augen verschließen sollte: <http://daserste.ndr.de/de-forum/thread.jspa?threadID=53&start=0&tstart=0>

Auch auf die anschließende Stellungnahme der PANORAMA-Redaktion in diesem Forum gibt es Reaktionen die belegen, wie viele Menschen durch diesen Bericht aufgebracht wurden - selbst Wochen nach der Veröffentlichung der Stellungnahme im PANORAMA-Forum und der Stellungnahme des Intendanten, Herrn Professor Plog (augenscheinlich sehr stark an das PANORAMA-Statement angelehnt): <http://daserste.ndr.de/de-forum/thread.jspa?threadID=62&start=0&tstart=1>

Die Stellungnahme der PANORAMA-Redaktion wurde mehrfach angepasst und verändert, trotz allem

sind die betroffenen Menschen bisher nicht mit dem Auftreten der PANORAMA-Redaktion einverstanden und fordern zu Recht eine öffentliche Entschuldigung seitens der Redaktion.

Das Verhalten der PANORAMA-Redaktion im Forum ist ebenfalls inakzeptabel - bereits kurz nach Ausstrahlung des Berichtes beschwerten sich hunderte aufgebracht Zuschauer auf der Internetplattform, die knapp 24 Stunden später keine weiteren Beiträge mehr freigab.

Herr Professor Plog verweist in seinem Schreiben darauf, dass mehrere Webseiten dazu aufgerufen haben, Beschwerdebriefe zu formulieren und einzusenden und in Folge dessen das PANORAMA-Forum zusammengebrochen sei. Wir können zu diesem „Vorwurf“ nur für unsere eigenen Seiten sprechen - wir haben unsere Mitglieder darum gebeten, sich zurückzuhalten und sich statt dessen unserer Beschwerde anzuschließen, um eine ruhige und sachliche Regelung mit dem NDR zu finden - eine Tatsache, die wir durch unsere Foren- und News-Einträge und den darauf folgenden Reaktionen unserer Mitglieder belegen können.

Aufgrund der Tatsache, dass bereits vor diesem „Zusammenbruch“ mehrere Beiträge nicht freigegeben wurden und im Anschluss daran vom 23.02.2007 bis zum 03.03.2007 (fast 9 Tage!) kein einziger Neueintrag von Besuchern mehr freigegeben wurde, die PANORAMA-Redaktion in diesem Zeitraum aber das eigene Statement mindestens vier Mal angepasst hat (die Änderungen wurden auf mehreren Webseiten beobachtet und protokolliert, das Material kann bei Interesse zur Verfügung gestellt werden), stellen wir diese Aussage von Herrn Professor Plog aufgrund unseres eigenen Know-Hows in Bezug auf Server- und Forentechnologien in Frage - wäre das Forum in dieser starken Form beeinträchtigt gewesen, wären auch solch schnelle Änderungen durch die PANORAMA-Redaktion nicht machbar gewesen - eine Beeinträchtigung des Forums konnte unsererseits bei regelmäßigen Besuchen nicht festgestellt werden.

Ein weiteres Anzeichen dafür ist übrigens der hohe Zugriff und die rege Beteiligung von Besuchern im PANORAMA-Forum, die sich seit dem letzten „Bericht“ zum Thema Computerspielsucht der PANORAMA-Redaktion an der Diskussion beteiligen - hier wurden in kürzester Zeit ähnliche Zugriffszahlen (zumindest „äußerlich“erkennbar) erreicht, die bisher nicht zu einem „Zusammenbruch“ des Forums geführt haben.

Der Vorwurf, dass hier Zensur und Sperrung betrieben worden ist, ist somit nicht aus der Welt geschafft und ein solches Verhalten ist von einer öffentlich-rechtlichen Institution nicht tolerierbar. Wir fordern Sie hiermit auf, diesen Umstand genauestens zu prüfen und entsprechende Konsequenzen einzuleiten. So wie sich Reporter auf die Pressefreiheit berufen, so berufen wir uns im Namen aller Betroffenen auf das Recht der Meinungsfreiheit, die eindeutig und klar nachvollziehbar und ohne konkrete Entschuldigung beschnitten wurde.

Herr Professor Plog argumentiert des weiteren, dass das Thema der Verbots-Debatte emotional geladen sei - dies ist allerdings unter anderem eine Folge der Art der Berichterstattung der PANORAMA-Redaktion. Dass es auch unverhältnismäßige Äußerungen von Besuchern gab, ist eine traurige Tatsache, die jedoch als Zeichen von Wut, Enttäuschung und Fassungslosigkeit über die Ignoranz gegenüber der Kritik seitens der PANORAMA-Redaktion und dem öffentlich-rechtlichen Fernsehen gewertet werden muss.

Der überwiegende Teil der Foreneinträge weist klare, sachliche und konstruktive Kritik und Fehlerkorrekturen zum PANORAMA-Bericht auf, die weder im Forum, noch in der darauffolgenden PANORAMA-Sendung und auch nicht im neuesten Beitrag der Redaktion zum Thema Computerspiele beachtet wurde - statt dessen wird die Kritik ignoriert und durch Frau Reschkes Anmoderation zum PANORAMA-Beitrag „Spiel ohne Grenzen - wenn Computersucht die Kindheit zerstört" vom 05.04.2007 im übertragenen Sinne als unsachgemäße Beschwerden und Beleidigungen von „Süchtigen, denen man den Stoff wegnehmen will" dargestellt:

PANORAMA Nr. 680 vom 05.04.2007

Spiel ohne Grenzen - wenn Computersucht die Kindheit zerstört

Anmoderation Anja Reschke:

„Vor ein paar Wochen haben wir in Panorama über Killer-Computerspiele berichtet. Und die Frage, warum die brutalsten solcher Spiele eigentlich nicht verboten werden. Sie können sich nicht vorstellen, was nach der Sendung bei uns los war. Eine Flut von Zuschriften. Klar, werden Sie denken, schockierte Eltern, die gar nicht wussten, was ihre Kinder da so spielen. Von wegen. Sie kamen von Spielern. Oft wütende Spieler, die uns beschimpften. Bei vielen ist man erschrocken, wie wichtig diese Spiele für sie sind. Wie groß die Angst, solche Spiele könnte es nicht mehr geben. Thomas Berndt, Michael Cordero und Sonja Mayr haben sich deshalb noch mal mit Computerspielen beschäftigt. Aber diesmal mit der Sucht danach."

Frau Reschke geht mit keinem Wort auf die überwiegend konstruktiv-kritischen Beiträge der Besucher des Panorama-Forums, die man tatsächlich als „oft" bezeichnen könnte, oder die eingelegte Beschwerde von unserer Seite ein. Diese Anmoderation legt das Motiv für die vielen Beschwerden der Zuschauer ausschließlich auf große "Verbotsängste" von Spielsüchtigen dar. Es ist beschämend, dass die zahlreiche konstruktive Kritik so leichtfertig abgetan werden kann.

Schlecht informierte Zuschauer, die schon vorher den Bericht "Morden und Foltern als Freizeitspaß - Killerspiele im Internet" gesehen hatten, wurden nun endgültig von der scheinbar krankmachenden Auswirkung von Computerspielen überzeugt. Anstatt zu den erdrückenden Anschuldigungen Stellung zu beziehen, wurde hier der Ignoranz die Krone aufgesetzt und dem Zuschauer nun auch noch ein falsches Bild der Motivation für die entstandene Kritik übermittelt.

Der NDR sollte sich überlegen, ob eine Moderatorin tragbar ist, die ganz offensichtlich und nun schon mehrfach gegen ihr eigenes Credo, wie es unter anderem bis vor kurzem auf der Webseite der PANORAMA-Redaktion ausgestellt war, verstoßen hat, wir zitieren:

„[...]“pointiert, engagiert, nicht berechenbar - kritisch nach allen Seiten [...]“

Leider ist hiervon in ihrer Ausdrucksweise in der An- und Abmoderation der letzten Sendungen nichts zu spüren.

Frau Reschkes Anmoderation zum Beitrag vom 22.02.2007 „Morden und Foltern als Freizeitspaß - Killerspiele im Internet" lautete wie folgt:

„Es geht immer ums Töten. Je brutaler, je realistischer - desto besser. Computerspiele und vor allem sogenannte Killerspiele gehören inzwischen zum normalen Freizeitprogramm von Jugendlichen. Die Wirkung dieser Spiele ist umstritten. Die meisten Spieler behaupten, wenn man da jemanden abknallt,

zersägt oder vergewaltigt, hätte das ja nichts mit der Wirklichkeit zu tun. Wer diese brutalen Killerspiele allerdings das erste Mal sieht, fragt sich schon, warum so was eigentlich nicht verboten ist. Thomas Berndt und Sonia Mayr sind dieser Frage nachgegangen."

Sie beginnt mit einer groben Verallgemeinerung bzw. Generalisierung ALLER Computerspiele:

„Es geht **immer** ums Töten.“

Schlechte Information von Seiten der Moderatorin oder wie ist es zu erklären, dass es scheinbar keine Spiele, z. B. Rennspiele, Simulationen von Sport- über Aufbau- bis hin zu komplexen Wirtschaftssimulationen, Denk- und Knobel-Spiele, Action-Adventures, Rollenspiele, Jump´n´Runs und sogar Lernspiele für Kinder aller Altersklassen gibt, wie man es dem unwissenden Zuschauer hier nahe bringt? Es wird durch die Formulierung der Anmoderation der Eindruck erweckt, als ginge es in allen Computerspielen und „nur als Steigerung“ vor allem in Killerspielen immer ums „Töten“. Welcher Spieler die Aussage gemacht hat, „[...] wenn man da jemanden [...] vergewaltigt, hätte das nichts mit der Wirklichkeit zu tun.“ ist ebenfalls eine interessante Frage - in unseren Communities, so wie bei allen unseren Partner- und Freundesseiten und aller weiterer Seiten und Communities, die wir befragt haben, war nicht einmal dieser Tenor zu hören - statt dessen herrschte Entsetzen, dass so eine Behauptung aufgestellt wird. Zum Vorwurf der zu steigenden Brutalität und dem Vorwurf zu möglichen Vergewaltigungen kommen wir insbesondere unter Ziffer 2 unseres Anschreibens ausführlich.

Ihre Abmoderation zum PANORAMA-Beitrag „Morden und Foltern als Freizeitspaß - Killerspiele im Internet“ am 22.04.2007 lautete wie folgt:

„Sollte es doch irgendwann mal zu einer Verschärfung der Gesetze kommen, haben die Hersteller solcher Computerspiele schon mal angedroht, dann ins Ausland abzuwandern. Na dann...“ - in ziemlich abwertender Art und Betonung.

Soll man als Zuschauer wirklich den Eindruck bekommen, dass eine starke und wachsende Industrie der PC- und Konsolenspiele, die Steuereinnahmen erwirtschaftet und Arbeitsplätze schafft, dermaßen unbedeutend ist, dass man die Ankündigung, ins Ausland abzuwandern, wenn dies durch die Gesetzgebung erforderlich würde, mit einem recht ironisch formulierten „Na dann...“ beiseite schieben kann?

Als kurze Information:

350.000 Arbeitsplätze und 120 Milliarden Euro Umsatz, die durch die 50.000 Unternehmen der Medien- und Kommunikationsbranche alleine in NRW gesichert sind, sind keine Zahlen, die man bei der heutigen Steuerbelastung und der aktuellen Arbeitslosenquote einfach ignorieren kann.

Diese Zahlen wurden auf der letztjährigen 'Clash of Realities', der ersten „Computer Game Conference Cologne“, einer wissenschaftlichen Tagung zu Computer- und Videospiele von Herrn Armin Laschet (Minister für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen) in seinem Grußwort genannt.

Und um es deutlich hervorzuheben - dies sind Zahlen, die lediglich das Land Nordrhein-Westfalen betreffen. Diese Branche ist ein stark wachsender Wirtschaftszweig, der sich freiwillig der USK (bis zu Ihrer Verpflichtung im Jahr 2003) und somit einem der strengsten Kontrollorgane der Gesetzgebung innerhalb Europas zur Einhaltung des Jugendschutzes anschließt.

Aber auch eine Stellungnahme zur mehrfachen Kritik an dieser wertenden Aussage von Frau Reschke ist sowohl öffentlich als auch auf der Online-Plattform von PANORAMA bisher aus geblieben, auch Herr Professor Plog hat zu diesem Kritikpunkt keinerlei Kommentar abgegeben.

In seiner Stellungnahme verweist Herr Professor Plog darauf, dass es im genannten Bericht um die Verbotsdebatte um den §131 gehe und die Redaktion die politische Diskussion abgebildet habe.

Dass dieses Ziel nicht erreicht wurde, ist eindeutig anhand der darauffolgenden und anhaltenden Reaktionen vieler empörter Zuschauer zu erkennen. Das Ausschlaggebende ist, was der Zuschauer verstanden hat, nicht was die Redaktion angeblich darstellen wollte. Und wenn die Zuschauer in dieser hohen Anzahl also den Bericht „falsch“ verstanden haben - ist es dann nicht die Pflicht des Senders, einen erneuten Versuch zu starten und den Zuschauer über die eigentliche Intention politisch korrekt zu informieren? Selbst jetzt noch gibt es täglich Reaktionen von empörten Zuschauern, die scheinbar aber nur als Erfolg für die Sendung und die Internetplattform gewertet werden - anstatt die eigenen Fehler einzugestehen, ignoriert man die Reaktionen oder pickt sich entsprechend die Kommentare heraus, die man für die nächste Sendung am besten gebrauchen kann. Niemand von uns hat dazu aufgerufen, weiterhin im Forum der PANORAMA-Redaktion zu protestieren - aber vielleicht sollten wir genau das tun, damit die Redaktion endlich erkennt, wie vielen Menschen sie mit ihrem Bericht vor den Kopf gestoßen hat. Auch die Kritik durch die Fachpresse oder von Institutionen wie dem Deutschen eSport Bund e. V., der Electronic Sports League, dem Bundesverband G.A.M.E. und von Politikern, z. B. im Mainzer Landtag, Journalisten und anderen öffentlichen Vertretern scheint die PANORAMA-Redaktion und den NDR nicht im geringsten zu interessieren.

Erlauben Sie uns, den Bericht einer kurzen und sachlichen Analyse zu unterziehen - wir setzen voraus, das ein Reporter sich über die eingesetzten Stilmittel in Form von Sprachgebrauch, Kamerawinkel und Schnitt voll bewusst ist, wenn man den Beruf des Journalisten nachweislich gelernt hat, sogar für vorherige Reportagen ausgezeichnet wurde. Vielleicht hilft Ihnen das, die Reaktionen der Zuschauer zu verstehen. Auf einige der eingefügten Kommentare werden wir im Anschluss erneut und in ausführlicher Form eingehen.

Der Bericht beginnt mit Zeitindex 00:00 und endet bei Zeitindex 06:15 - somit ergibt sich eine Berichtszeit von 6 Minuten und 15 Sekunden.

PANORAMA Nr. 678 vom 22.02.2007

Morden und Foltern als Freizeitspaß - Killerspiele im Internet

Anmoderation

Anja Reschke:

„Es geht immer ums Töten. Je brutaler, je realistischer - desto besser. Computerspiele und vor

allen sogenannte Killerspiele gehören inzwischen zum normalen Freizeitprogramm von Jugendlichen. Die Wirkung dieser Spiele ist umstritten. Die meisten Spieler behaupten, wenn man da jemanden abknallt, zersägt oder vergewaltigt, hätte das ja nichts mit der Wirklichkeit zu tun. Wer diese brutalen Killerspiele allerdings das erste Mal sieht, fragt sich schon, warum so was eigentlich nicht verboten ist. Thomas Berndt und Sonia Mayr sind dieser Frage nachgegangen."

Es geht nicht immer ums „Töten“, es gibt auch Rennspiele, Sportspiele, Simulationen jeglicher Art, von Städtebau-Simulationen über komplexe Wirtschafts-Simulationen, Action-Adventures, Jump´n´Runs, Beat ´em Ups, Rollenspiele, Logik- und Knobelspiele, ja sogar Lernspiele für Kinder aller Altersklassen. Durch diese Formulierung in der Anmoderation wird der Eindruck erweckt, als ginge es in allen Computerspielen und „nur als Steigerung“ vor allem in „Killerspielen“ immer ums „Töten“ - dies ist eine Form der Verallgemeinerung, auch Generalisierung genannt.

Beginn des Berichtes

Zeitindex 00:00

Sturmgewehr und Handgranaten, Menschen abknallen - als Feierabendspaß. Hildesheim, Innenstadt. Es werden keine Menschen abgeknallt, sondern virtuelle Spielfiguren, auch Avatare genannt. Durch diese Formulierung wird schon im Vorfeld eine negative Gesinnung des Zuschauers gegenüber Computerspielen erzeugt und eine Grundlage für weitere negative Aussagen, die der unwissende Zuschauer dann leichter annimmt, geschaffen.

Zeitindex 00:37

Nazis gegen Amerikaner, auf Original-Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs.

Diese Aussage gibt den Inhalt des Spiels falsch wieder - mehr dazu folgt. Auch durch den Ausdruck „Nazis“ wird eine ablehnende Haltung des unwissenden Zuschauers weiter aufgebaut und gestärkt.

Zeitindex 00:42

Das Ganze virtuell im Internet.

„Call of Duty“, übersetzt „Einsatzbefehl“, so heißt dieses Killerspiel.

Übersetzt bedeutet Call of Duty „Ruf der Pflicht“ - nur als kurze Information, für alle, die der englischen Sprache nicht mächtig sind. Es gibt keine anerkannte deutsche Übersetzung des Spiele-Titels, daher haben wir uns an die wörtliche Übersetzung gehalten. Zum Gebrauch des polemischen Begriffes „Killerspiel“ später mehr.

Zeitindex 00:55

Das Ziel: Möglichst viele Menschen töten, je blutiger desto besser.

Falsch: Dieses Spiel ist an die Geschehnisse des zweiten Weltkriegs angelehnt, von manch einem Geschichtshistoriker wird der zweite Weltkrieg auch „Die Befreiung Europas“ genannt. Im Einzelspieler-Modus schlüpft man in die Rolle eines amerikanischen, eines britischen und eines russischen Soldaten und beteiligt sich somit spielerisch an der Befreiung Europas, in dem man verschiedene Missionen zu erledigen hat. Das Erreichen dieser Missionsziele ist zwingend notwendig, um zum nächsten Teil der Geschichte zu gelangen - die Anzahl der ausgeschalteten Computer-Gegner ist hierbei nicht relevant.

Im Mehrspieler-Modus bieten sich verschiedene Spiel-Modi an, die meisten davon sind team- oder objektbasiert - allerdings versucht PANORAMA den Eindruck zu erwecken, es gäbe nur den „Death-Match-Modus“, „Alle-gegen-Alle“, jeder Abschuss wird hierbei als Punkt gewertet. Mehr dazu unter Ziffer 2 dieses Schreibens.

Ein besonderes Augenmerk legen wir kurz auf diesen Zeitabschnitt: 00:37 bis 00:56.

In dieser Zeit wird eine Szene eingeblendet, in der die beiden interviewten Call of Duty-Spieler vor dem Monitor sitzend zu sehen sind. Es folgt eine Einblendung von Spielszenen, die dem unwissenden Zuschauer glauben machen, hierbei handle es sich um Spielszenen aus dem Multiplayer-Part, die der aktive Spieler gerade spielt. Die hier gezeigten Szenen sind jedoch eindeutig Szenen aus dem Einzelspieler-Modus, welche in dieser Form nicht im Mehrspieler-Modus vorkommen und die nicht von den beiden interviewten Spielern stammen, sondern die gestellt wurden - Herr Matthias Kleimann vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (im folgenden mit KFN abgekürzt) bestätigte in einem Interview mit einem Redakteur der PC Powerplay, dass Szenen, die im KFN aufgenommen wurden, hier von der PANORAMA-Redaktion in falschem Kontext zusammengeschnitten wurden. Im Anschluss an diese Szene zeigt man allerdings wieder einen der interviewten Call of Duty-Spieler, der in diesem Augenblick lacht. Auf diese Szene gehen wir unter Punkt zwei dieser Beschwerde genauer ein, da sie manipuliert dargestellt wurde, um dem unwissenden Zuschauer einen falschen Eindruck zu vermitteln. Erst bei Zeitindex 00:57 erfolgt tatsächlich eine kurze, hauptsächlich verschwommene Sequenz, nun auf einmal scheinbar aus dem Blickwinkel des zweiten interviewten Call of Duty-Spielers, wie der Ausschnitt mit den Brillenglas vermuten lässt.

Zeitindex 01:01

O-Ton

Christian Reininghaus, „Call of Duty“-Spieler:

"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 mehr spaßiger."

(Sprechzeit: Zeitindex 01:01 bis 01:17 - ergibt 16 Sekunden)

Zeitindex 01:17

O-Ton

Ingolf Wichmann, „Call of Duty“-Spieler:

"Bei uns denkt keiner darüber nach, der könnte jetzt in meinem Hinterkopf sehen, das ist ein Nazi oder das ist ein Russe oder ein Amerikaner, sondern es geht wirklich nur um das reine Kämpfen. Das eine Team gegen das andere Team. Wie beim Fußball, bloß dass es halt ein bisschen brutaler ist, ist es ja nun mal wirklich auch."

(Sprechzeit: Zeitindex 01:17 bis 01:38 - ergibt 21 Sekunden)

Die ausgewählten Zitate der Spieler reichen nicht aus, dem unwissenden Zuschauer klar und anschaulich zu vermitteln, welche weiteren Spiel-Modi (die, wie wir noch erläutern werden, wegen ihrer Teambasiertheit um einiges beliebter sind, als es der vorgestellte „Death-Match-Modus“ ist) enthalten und von tausenden von Spielern gespielt werden. Der Zuschauer wird hier unnötig verwirrt, weil kein Bezug zum eigentlichen Teamplay und kein Bezug zum von PANORAMA vorgestellten Spiel-Modus hergestellt werden kann.

Zeitindex 01:39

Hitlers Krieg als Killerspiel. Gedankenlos und scheinbar unpolitisch.

Hitlers Gedankengut als Grundlage des Spiels einzubringen, ist schlichtweg falsch, da es nicht die Aussage der gesamten Spiel-Reihe ist und kann hier nur als bewusste Absicht gewertet werden, die schon negative Haltung des Zuschauers gegenüber Computerspielen nochmals zu vertiefen. Das Wort „gedankenlos“ kann nicht zutreffend sein, da im Mehrspieler-Modus überwiegend teambasiert gespielt wird, und hierbei sehr konzentriert und gut abgesprochen vorgegangen werden muss, um gemeinsam gewinnen zu können. Das Statement des Publishers Activision zu dieser Thematik wurde von der PANORAMA-Redaktion zwar eingeholt, dem unwissenden Zuschauer aber, wie einiges andere, vorenthalten. Das Statement liegt uns vor und kann Ihnen bei Bedarf zur Verfügung gestellt werden.

Zeitindex 01.45

O-Ton

Bert Weingarten, PanAmp - Internetsicherheitsfirma: (Nennung der Firma im Insert)

„Die Gefährdung von „Call of Duty“ geht über die normale Gefährdung eines Killerspiels eindeutig hinaus. Warum? Dort wird eigentlich der Zweite Weltkrieg verharmlost, das heißt, die Slogans dieser Kriegsgeneration werden wieder in dem Spiel aktiv. Es geht wieder um die „Tommys“, es geht wieder um die „Krauts“, es geht wieder um das gegenseitige Töten.“

(Sprechzeit: Zeitindex 01:44 bis 02:05 - ergibt 21 Sekunden)

Hier wird von Herrn Weingarten ein fiktives Szenario konstruiert, welches klar darauf abzielt Ablehnung gegen dieses Spiel im Zuschauer zu erzeugen - diese Wortwahl wird im Spiel nicht so getroffen und vorgelebt. Mit dem mehrfach wiederholten Satzbaustein „Es geht wieder um...“ werden im Zuschauer

Ängste geweckt, dass dieses Spiel genau das Gedankengut und die Völkerfeindlichkeit wiederaufleben lässt, die in dieser Zeit vorherrschend war. Diese Aussage ist faktisch völlig absurd, was man jederzeit an dem gemeinsamen Spaß der Spieler unterschiedlichster Nationalitäten, auf nationalen wie internationalen Servern beobachten und nachvollziehen kann. Dass Herr Weingarten nach monatelangen Recherchen zu solch einer Aussage gelangt, untergräbt seine Glaubwürdigkeit als "Killerspiel-Experte" nicht unerheblich.

Zeitindex 02:06

Die „Call of Duty“-Szene hat Bert Weingarten monatelang im Netz beobachtet. Seine Bilanz: Allein in Deutschland sind täglich über 20 000 Kämpfer im Fronteinsatz.

„20 000 Kämpfer im Fronteinsatz“ ist eine vorgefertigte, und dramatisierende Interpretation des Moderators auf Basis der Vorlage des „Experten“, und gaukelt dem Zuschauer eine Ernsthaftigkeit und Tragweite vor, die auf ein Spiel bezogen, geradezu lächerlich und völlig überzogen scheint.

Familienväter, Schüler, Nazis.

Dies ist nicht, wie von Herrn Professor Plog erklärt, eine „exemplarische Aufzählung“, sondern eine Verallgemeinerung bzw. Generalisierung, Pauschalisierung und Typisierung von Spielern, verstärkt durch die vorhergegangenen Schlagworte „Hitlers Krieg“ und die vom „Experten“ vorgegebenen Ausdrücke „Tommys“ und „Krauts“. Auf die Wirkung auf den Zuschauer und die Erklärung von Herrn Professor Plog gehen wir unter Ziffer 1 genauer ein.

Wer will, kann das Killerspiel problemlos noch auffrisieren, wenn auch illegal.

Zeitindex 02:22

O-Ton

Bert Weingarten, Pan Amp - Internetsicherheitsfirma: (erneute Nennung der Firma im Insert)

„Man kann das Spiel durch eine Vielzahl von kostenlosen Modifikationen erweitern, die man dann übers Internet einfach herunterladen kann. Das kann jeder machen in Deutschland. Das bedeutet, dass Sie dieses Spiel zum Beispiel mit verfassungsfeindlichen Symbolen bestücken können wie die SS-Runen aber auch das Hakenkreuz.“

(Sprechzeit: Zeitindex 2:39 bis 02:39 - ergibt 17 Sekunden)

Auf diese Aussage gehen wir unter Ziffer 2 genauer ein.

Zeitindex 02:45

Hinrichten, quälen, morden.

Durch den „Vorbericht“ über Call of Duty wird dem Zuschauer (Call of Duty hat der Zuschauer in diesem Moment noch als Beispiel im Sinn) hier bewusst weisgemacht, im Spiel Call of Duty ginge es um das „Hinrichten, quälen, morden“ - dies ist wie bereits erwähnt, nicht der Fall. Call of Duty ist ein Ego-Shooter mit der Kulisse des zweiten Weltkrieges. Historiker sprechen beim zweiten Weltkrieg übrigens oftmals von der „Befreiung Europas“. Hier stellt sich also die Frage, wer falsch mit der Thematik des zweiten Weltkrieges umgeht.

Zeitindex 02:47

Insgesamt 1,5 Millionen spielen in Deutschland sogenannte „Ego-Shooter“ - Killerspiele.

Erneuter Gebrauch des polemischen Begriffes „Killerspiele“ - der Begriff in seiner Eigenart als Kampfbegriff ist nicht scharf definiert und somit keinem bestimmten, in der [Ludologie](#) definiertem Genre zuzuordnen. In seiner polemischen Verwendung wird durch den Begriff "Killerspiel" die Meinung transportiert, dass in den so bezeichneten Spielen das Verhalten eines Mörders (engl. killer) simuliert wird. Außerdem findet eine Verallgemeinerung des Genres „Ego-Shooter“ durch diese Aussage statt.

Einblendung GTA, Einblendung Der Pate - keine Ego-Shooter, sondern 3rd-Person

Man nennt „Ego-Shooter“ als Beispiel, zeigt aber Bilder von sogenannten „3rd-Person-Spielen“, teilweise durchaus auch in das Genre von „3rd-Person-Adventures“ einzuordnen - hier findet eindeutig eine Vermischung verschiedener Genres statt - somit ist in unseren Augen die Argumentation von Herrn Professor Plog unter Ziffer 2 seines Anschreibens nicht haltbar. Erst recht nicht unter Verwendung eines hauptsächlich durch Herrn Dr. Günter Beckstein geprägten polemischen Begriffes, der bis heute nicht näher definiert wurde und bisher nur der Stimmungsmache dient.

Zeitindex 02:58

Und was es nicht an der Ladentheke zu kaufen gibt, holen sich selbst Kinder problemlos aus dem Internet.

Hier findet die Überleitung auf den Hot Coffee MOD statt.

Zeitindex 03:03

Wie dieses Spiel: Wer hier möglichst viele Frauen vergewaltigt, gewinnt.

Einblendung des Grand Theft Auto - San Andreas-MOD „Hot Coffee“, unterlegt mit „Rape Me“ von

Nirvana - „Vergewaltige mich" - nicht im Spiel und nicht im MOD enthalten - wir gehen davon aus, dass ein Journalist gelernt hat, wie man aggressive Musik und einen entsprechenden Schnitt einsetzt, um eine ablehnende Haltung beim Zuschauer zu erreichen, wie es hier eingesetzt wurde.

Bei den gezeigten Szenen handelt es sich definitiv NICHT um eine Vergewaltigung, sondern um einvernehmlichen Geschlechtsverkehr zwischen einem durch den Spieler zu steuernden Charakter und einem NPC (Non Playable Charakter) - es gibt KEIN vollwertiges und unabhängig laufendes Spiel, in dem das explizite Spielziel die Vergewaltigung möglichst vieler Frauen ist, um Punkte zu erzielen. Wir werden unsere Erläuterung zu dieser Szene unter Ziffer 2 dieses Schreibens fortsetzen.

Ab Zeit-Index 03:11 geht PANORAMA erst tatsächlich zur politischen Debatte über.

Zeitindex 03:11

Die Internet-Fahnder des bayerischen Landeskriminalamts.

Hier erfolgt die Einblendung einer halb geschlossenen Tür, durch die man den unwissenden Zuschauer in einen abgedunkelten Raum blicken lässt. Der „Internet-Fahnder" sitzt in einem dunklen Raum, man zeigt im Halbdunkel nur seine Augenpartie, zusätzlich blendet man die geschlossenen Jalousinen ein - dies dient zur Herstellung der Assoziation beim Zuschauer, hier würde etwas „Verbotenes" oder „Verruchtes" geschehen... Dies ist nicht der typische Arbeitsplatz eines LKA-Mitarbeiters, ein solcher Arbeitsplatz würde nebenbei bemerkt gegen die Arbeitsplatzverordnung verstoßen. Dies ist eine mit Absicht gewählte Form der Darstellung um Bedrückung beim unwissenden Zuschauer zu erreichen.

Killerspiele, selbst brutalste, haben sie hier regelmäßig auf dem Schirm. Die Ermittlungen allerdings laufen meist ins Leere. Kaum ein Spiel konnte bundesweit bislang verboten werden.

Diese Aussage gaukelt dem Zuschauer bewusst vor, dass so gut wie nichts gegen Gewaltverherrlichung und für den Jugendschutz im Bereich der Computerspiele getan wird.

Zur Informaion:

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BpJM) hat bisher 475 Computer- und Konsolenspiele indiziert, 3 Titel wurden sogar im Handel beschlagnahmt.

Zeitindex 03:25

Der Grund: Das aktive, virtuelle Morden und das makabre Spielziel, möglichst viele Menschen zu töten, reichen nicht für ein Verbot, beklagen Fahnder.

Zeitindex 03:33

Denn der zuständige §131 stellt nur die reine Darstellung von Gewalttätigkeiten gegen Menschen unter Strafe. Reale Bilder werden dabei von Gerichten eher verboten als künstliche Computerszenen.

Hier erfolgt die Einblendung des §131, allerdings in unvollständiger Zitierung, es wird nicht der komplette Paragraph gezeigt, sondern nur ein Teil klar hervorgehoben, den abgedunkelten Text kann der unwissende Zuschauer in der kurzen Zeit kaum wahrnehmen und verfolgen - somit werden dem Zuschauer wichtige Informationen vorenthalten - dies ist in dieser Form ebenfalls nicht akzeptabel und vermittelt dem Zuschauer einen falschen Eindruck.

Zeitindex 03:48

O-Ton

Albert Bischeltsrieder, Landeskriminalamt Bayern:

„Bei Computerspielen, speziell bei diesen Killerspielen geht es eben nicht so sehr oder sogar erst in zweiter Linie um die Darstellung, um besonders grausame Darstellungen, sondern es geht um das aktive Handeln der Personen. Also, ich sehe nicht nur zu, wie eine Person beispielsweise mit einer Kettensäge zerstückelt wird, wie bei einem Video, sondern ich bin derjenige, der gegen diese Person, gegen eine andere Person mit Gewalt tätig wird. Und das ist das eigentlich Entscheidende. Und dem wird der bisherige §131 zumindest aus unserer Sicht nicht gerecht.“

(Contra-Position, Sprechzeit: Zeitindex 03:48 bis 04:16 - ergibt 28 Sekunden)

Zeitindex 04:17

Dieser Paragraph - Streitpunkt auch im Berliner Bundesrat vor wenigen Tagen.

Bayern und Niedersachsen fordern das Gesetz explizit auf, Killerspiele zu erweitern. Nur so könne man sie tatsächlich verbieten und die Hersteller bestrafen.

Zeitindex 04:29

O-Ton

Uwe Schünemann, CDU, Innenminister Niedersachsen:

„Der § 131 hat ja bisher überhaupt nicht gewirkt, und wenn man sogar bei der Spielanleitung dann aufgefordert wird, zunächst erst einmal jemanden zu quälen und dann kriegt man mehr Punkte bevor man dann mit der Kettensäge den Kopf absägt, dann ist das etwas, was ich nicht verstehen kann, dass das überhaupt hergestellt werden muss. Und deshalb muss so etwas auch verboten werden.“

(Contra-Position, Sprechzeit: Zeitindex 04:29 bis 04:49 - ergibt 20 Sekunden)

Wir haben bis heute übrigens keine Spiel-Anleitung finden können, in der die von Herrn Schönemann vorgegebene Beschreibung in dieser Form enthalten ist.

Zeitindex 04:50

Die Bundesjustizministerin allerdings sträubt sich beharrlich.

Für sie ist die aktuelle Bundesratsinitiative schlicht überflüssig, sie glaubt ungerührt an die Wirksamkeit ihres Paragraphen.

Das Wort „ihres“ wird auch noch zusätzlich betont. Dem Zuschauer wird durch die Betonungsweise bewusst suggeriert, dass Frau Zypriß für diese Entscheidung ALLEINE zuständig sei - dies ist eine mit Absicht gewählte Form der Fehlinformation an den Zuschauer.

Lästige Nachfragen.

Dies ist ein negativ wertender Kommentar durch den Moderator. In Verbindung durch den falschen Hinweis, dass Frau Zypriß die alleinige Verantwortung für den Paragraphen inne hat, bekommt man als unwissender Zuschauer somit eine negative Meinung über unsere Justizministerin impliziert.

Zeitindex 05:04

PANORAMA:

„Frau Ministerin, was spricht gegen ein explizites Verbot von Killerspielen, zum Beispiel in einer Ausweitung des § 131?“

Zeitindex 05:13

O-Ton

Brigitte Zypriß, SPD, Bundesjustizministerin:

„Wir haben die Killerspiele in § 131 verboten. Mir hat noch niemand erklärt, was er besser machen will, als das, was im Moment im Strafgesetzbuch steht.“

(Pro-Position, Sprechzeit: Zeitindex 05:13 bis 5:21 - ergibt 8 Sekunden)

Zeitindex 05:22

O-Ton

Günther Beckstein, Innenminister Bayern:

„Mit dem heutigen Gesetz kommen wir nicht aus, weil die Anwendung des Gesetzes von Staatsanwaltschaft und Gerichten zu restriktiv gehandhabt wird, dass es faktisch nicht zu einem Verbot von Killerspielen ausreicht. Das ist die Erfahrung aller Praktiker und da hilft es mir nichts, wenn die Justizministerin als Privatperson eine andere Meinung hat, sondern wir müssen das Gesetz so fassen, dass es eindeutig ein Verbot virtueller Killerspiele beinhaltet.“

(Contra-Position, Sprechzeit: Zeitindex 05:22 bis 05:49 - ergibt 27 Sekunden)

Auch durch diese Aussage von Herrn Dr. Beckstein wird dem Zuschauer suggeriert, Frau Zypris sei alleine für die Gesetzgebung verantwortlich - eine Wiederholung der Fehlinformation, diesmal auch noch getätigt durch einen Politiker und gleichzeitig gelernten Juristen und von PANORAMA durch die Veröffentlichung in dieser Form unterstützt.

Zeitindex 05:49

(Drei Sekunden Pause, Szene aus Doom 3 wird eingeblendet.)

Zeitindex 05:52

Übrigens: jeder zweite 15jährige in Deutschland hat ein derartiges Killerspiel schon ausprobiert.

Doom 3 war das erste Spiel dieses Herstellers, welches in Deutschland Ende des Jahres 2004 für den Verkauf ab 18 Jahren freigegeben wurde. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen dieses Spiel gar nicht erwerben. Die eingeblendete, brutale Szene führt beim Zuschauer gezwungenermaßen zu der falschen Folgerung, dass sich diese statistische Aussage auf die gezeigten Bilder bezieht.

Diese Aussage ist im übrigen ungenügend präzisiert, bitte bringen Sie die Quellen dieser Statistik in Erfahrung und teilen Sie uns diese zur Einsichtnahme mit.