

6. NEUE ELEKTRONISCHE MEDIEN

MANFRED L. PIRNER

6.1 Lebensweltlich

6.1.1 Zur Begrifflichkeit

Der Begriff »neue Medien« ist schwammig und wird uneinheitlich gebraucht. Tendenziell bezeichnet er gegenwärtig jene elektronischen Medien, die mit digitalisierter Datenübertragung arbeiten, was allerdings im Zeichen der »Medienkonvergenz« nicht nur auf Computer im herkömmlichen Sinn zutrifft, sondern auch Filme (DVD), Musik (MP3), Fernsehen (Digital-Receiver) und sogar Zeitungen, Zeitschriften und Bücher (online oder als CD-ROM) umfasst. Angesichts dieser Entwicklungen und angesichts der neben PC und Internet weiterhin enormen Bedeutung von Fernsehen und Popmusik für heutige Kinder und Jugendliche (v.a. im Bereich Freizeit und Unterhaltung) erscheint es unangebracht, etwa Information und Kommunikation (im engeren Sinn) durch Medien als gesellschaftliche Schlüsselprobleme zu isolieren (und sich z.B. auf eine »Informationsethik« zu konzentrieren). Vielmehr hat das weit verzweigte System der elektronischen Medien insgesamt derart zentrale und umfassende Funktionen für unsere Gesellschaft und ihre Individuen übernommen, dass der Umgang mit den Medien und die Weiterentwicklung des Mediensystems generell als ethische Schlüsselprobleme gelten können, die nur von einer »Medienethik« im umfassenderen Sinn angemessen bearbeitet werden können.¹

1 Mit jeweils weiten Definitionen von »Information« und »Medium« können Informations- und Medienethik am besten als zwei einander durchdringende Bereiche mit unterschiedlichen Perspektiven bestimmt werden. Vgl. *K. Wiegerling/R. Capurro*, Ethik für Informationsspezialisten, in: *A. Holderegger (Hg.)*, Kommunikations- und Medienethik, Freiburg i.Br. 1999, 253–274, hier: 254.

6.1.2 Zusammenhänge zwischen Medien und Moral/Ethik

Welche Zusammenhänge von *Medien* und *Ethik* bzw. *Moral*² tauchen in der Lebenswelt heutiger Schülerinnen und Schüler auf? Dazu einige Beispiele:

- Tina hat sich auf ihrem PC das Programm »Kazaa« installiert, das Zugang zu einer Internet-Tauschbörse verschafft. Hier hat sie sich bereits mehrere Hundert aktuelle Popsongs heruntergeladen. Dass sie selbst keine Popsongs zum Download angeboten hat, stört sie ebenso wenig wie die Tatsache, dass sie mit dem Kopieren Urheberrechte verletzt, was in Deutschland seit 2004 strafrechtlich verfolgt wird.
- Tobias liebt Computerspiele. Besonders gut gefällt ihm »Messiah«: Als Engel »Bob« ist er in dem Spiel von Gott auf die verdorbene, böse Erde gesandt, um dort »aufzuräumen«. Er kann in jeden Menschen und in jedes Tier eindringen und dann, wie es in der Einführung zum Spiel heißt, »ihre Körper, ihre Waffen, oder einfach ihre bloßen Hände zum Erwürgen, Verkrüppeln oder zum Aufspießen benutzen, und die Städte der Sünder, die dich stoppen sollen, Satan selbst zu finden, einzuäschern«.³
- Ralf ist ein »Trekkie«, d.h. ein Fan der amerikanischen Science-Fiction-Serie »Star Trek«.⁴ Aber nicht nur das. In einem Star Trek-Fanzine (einer Fan-Zeitschrift) hat Ralf geschrieben: »Star Trek hat mein Leben verändert und meine Welt für neue Gedanken geöffnet. Es hat mich zu einer viel wirklicheren Person gemacht, mit der man viel leichter zusammenleben kann.«⁵ Ralf beteiligt sich nicht nur rege an einem Star Trek-Chatroom im Internet,⁶ sondern ist auch Mitglied eines Fanclubs, wo man sich regelmäßig trifft und die moralischen Prinzipien der Star Trek-Protagonisten umzusetzen versucht: Verlässlichkeit, Vertrauenswürdigkeit, Respekt vor dem Fremden und Anderen, Mut und Engagement für

2 In diesem Beitrag wird, wie weithin üblich, der Begriff »Moral« im Sinn von *gelebter Sittlichkeit* verstanden, während der Begriff »Ethik« für die *Reflexion* über Moral verwendet wird.

3 Vgl. dazu: *M.L. Pirner*, Messiah spielen, in: *G. Buschmann/ders. (Hg.)*, Werbung, Religion, Bildung, Frankfurt a.M. 2003, 141–147.

4 Vgl. dazu auch *M.L. Pirner*, Fernsehmythen und religiöse Bildung, Frankfurt a.M. 2001, 175 ff.

5 In Anlehnung an *R. Jewett/J. Lawrence*, *The American Monomyth*, New York 1977, 29.

6 Zugänge zu Chatrooms und Fan-Gemeinden findet man im Internet unter www.startrek.de.

die gute Sache, z.B. bei einem vom Club veranstalteten Basar zugunsten Behinderter.⁷

- »Kwick.de« ist eine Internet-Plattform, die alles bietet, was Jugendliche sich wünschen: In kurzer Zeit kann man sich seine eigene Homepage anlegen, auf der nicht nur ein eigenes Profil, sondern auch Freunde (»buddies«) mit deren Internetseiten sowie ein Gästebuch und ein Diskussionsforum untergebracht sind. Außerdem sieht man sofort, wer von den Freunden gerade online ist und kann live mit ihnen chatten. Sarah »trifft sich« hier fast täglich mit ihren Freundinnen und Freunden, tauscht Bilder, Filmsequenzen und Musik mit ihnen aus und verabredet sich mit ihnen für die Disco. Seit einiger Zeit hat sie schon Kontakt mit »Bono92«. Er hat ein »total süßes« Bild von sich auf seiner Homepage, chattet stundenlang mit ihr und hat ihr schon zahlreiche Liebessymbole in ihr Gästebuch »gemacht«. Nun will er unbedingt mal ein Date mit ihr ausmachen. Sarahs Freundinnen wollen sie davon abhalten, dass sie sich mit ihm trifft. Sie zeigen ihr einen Zeitungsartikel, der von einem Mann berichtet, der sich unter einer falschen Identität übers Internet an ein 14-jähriges Mädchen herangemacht und es beim ersten »realen« Treffen vergewaltigt hat.
- Rita, Sharon und Tim haben sich gemeinsam die DVD des amerikanischen Spielfilms »Die Truman Show« (Peter Weir, 1998) angesehen. Eigentlich fanden sie bisher »Big Brother« und ähnliche Reality-TV-Sendungen immer ganz amüsant, aber nach diesem Film diskutieren sie darüber, ob das Fernsehen nicht zu weit geht, wenn dort das ganze Leben von Menschen der Beobachtung durch die Öffentlichkeit preisgegeben wird.⁸

Die angeführten Beispiele können Hinweise auf typische Grundmuster des Zusammenhangs zwischen Medien und Moral/Ethik geben. Zum Ersten kann die Frage des *Umgangs mit Medien*, relativ losgelöst von deren Art und Inhalten, ethische Qualität annehmen wie etwa im ersten Beispiel. Zum Zweiten können *Medien durch ihre Eigen-*

⁷ Vgl. dazu auch den sehenswerten Dokumentarfilm von Martin Buchholz, »Messias im Raumschiff«, erhältlich bei vielen Medienzentralen.

⁸ In »Truman Show« wird das Reality TV satirisch aufs Korn genommen. Das Leben von Truman wird seit seiner Geburt ununterbrochen von (versteckten) Fernsehkameras aufgenommen und live ausgestrahlt. Sein Alltagsleben in einer Kleinstadt ist in Wirklichkeit eine (fast) perfekte Inszenierung in einem überdimensionalen Fernsehstudio.

art unsere Formen der Kommunikation und des Zusammenlebens so bestimmen oder verändern, dass (neue bzw. spezifische) moralische Probleme entstehen wie im Beispiel a) und d). Zum Dritten präsentieren Medien selbst *moralische* bzw. *moralisch relevante Inhalte*, die prägend wirken oder zur Auseinandersetzung auffordern können wie in den Beispielen b) und c). Zum Vierten werden *Medien* immer wieder auch zum *Gegenstand von ethischer Kommunikation zwischen Kindern und Jugendlichen* (Beispiele d) und e)). Und schließlich finden sich in den Medien, wie in Beispiel e) deutlich wird, hin und wieder medienkritische und damit auch medienethische Impulse, es findet also eine *Thematisierung von Medienethik innerhalb der Medien* statt.

Durch die Beispiele und die vorgenommene Typisierung wird nicht nur die Vielfalt möglicher Gegenstandsbereiche für medienethisches Nachdenken deutlich, sondern es zeigt sich auch, dass Medien und Moral/Ethik bereits vielfältig miteinander verwoben sind. Damit kommen auch mögliche *Anknüpfungspunkte für medienethisch orientierte Bildungsprozesse* in den Blick (dazu mehr unter Abschnitt 6.3).

6.1.3 Reichweite und Bereiche der Medienethik

Die oben angeführten Beispiele sind darin defizitär, dass sie weitgehend individualethisch bleiben und sich auf mögliche Situationen heutiger Schülerinnen und Schüler beziehen. Nachdem die Rolle des Mediennutzers bzw. der Mediennutzerin diejenige ist, welche die Kinder und Jugendlichen auch als spätere Erwachsene auf jeden Fall einnehmen werden, wird im schulischen Bildungskontext in der Tat eine *Rezipienten-, Publikums- oder Mediennutzungs-Ethik* im Vordergrund stehen.⁹ Allerdings gibt es zwei Gründe, die Perspektive auch auf andere Bereiche der Medienethik zu richten: Erstens verlangt eine kompetente Mediennutzungsethik informierte Urteile nicht nur über eigene, sondern auch über fremde Verantwortungsfelder und Freiheitsspielräume in den Bereichen Produktion und Distribution (z.B. jene von Journalisten, Fernsehmoderatoren oder Internet-Providern), über institutionelle und gesellschaftliche Zusammenhänge. Und zweitens ist damit zu rechnen, dass einige der Schülerinnen und Schüler selbst einmal in »Medienberufen« arbeiten werden, also

⁹ Vgl. R. Funiok, Grundfragen einer Publikumsethik, in: A. Holderegger (Hg.), Kommunikations- und Medienethik, 234–252; H. Lübke, Mediennutzungsethik, in: H. Hoffmann (Hg.), Gestern begann die Zukunft, Darmstadt 1994, 313–318; W. Wunden, Vom Ethos des Rezipienten, in: *Communicatio Socialis* 14/1981, 15–22.

nicht lediglich privat, sondern auf der Produktions- oder Distributionsseite mit den elektronischen Medien zu tun haben werden.

Zentral für die erwähnte Bestimmung von Verantwortungsbereichen ist die Unterscheidung zwischen *Individualethik* und *Sozialethik* sowie die aus systemtheoretischen Untersuchungen gewonnene Einsicht, dass das Agieren einer Institution wie etwa einer Rundfunkanstalt, einer Tageszeitung oder eines Internet-Providers mehr und anderes ist als die Summe der Handlungen der in ihr tätigen Individuen.¹⁰ Damit ergibt sich die Notwendigkeit von eigenständigen medienethischen Bemühungen in den Bereichen der *Institutionen- und Wirtschafts-Ethik* (z. B. Fernsehanstalten unterhalten selbst medienethische Beratergremien), des *Berufsethos* (am bekanntesten ist das der Journalisten) sowie der *Rechtsethik* und der *politischen Ethik* (mit der Frage, welche ethischen Problemstellungen im Bereich der Medien wie durch Gesetze oder Verordnungen reguliert werden sollten). Zu einer Mediennutzungsethik gehört als wichtiger Aspekt die Klärung von Einflussmöglichkeiten der Mediennutzerinnen und -nutzer auf solche medienethische Bereiche (z. B. Unterschriftenaktionen, Boykottmaßnahmen, Briefe an politische Entscheidungsträger oder Medien-Aufsichtsräte).

Nach diesem kurzen Seitenblick steht bei der folgenden Bestimmung der Hauptaufgaben medienethischer Analyse (die hier als erster Teilschritt medienethischer Reflexion verstanden wird) wieder die rezipientenethische Perspektive mit medienpädagogischem Zielhorizont im Vordergrund.

6.1.4 Hauptaufgaben medienethischer Analyse

Dazu zählt das möglichst umfassende Verstehen der Medienwelten, ihrer Bedeutung für die Lebenswelt und ihrer Vernetzungen mit Wirtschaft, Politik, Kultur usw., um die *Sachgemäßheit* medienethischer Überlegungen zu gewährleisten.¹¹ Im Rahmen schulischer Bil-

10 Vgl. B. Debatin, Medienethik als Steuerungsinstrument? Zum Verhältnis von individueller und korporativer Verantwortung in der Massenkommunikation, in: A. Holderegger (Hg.), *Kommunikations- und Medienethik*, 39–53, hier: 43.

11 Sachgemäßheit wird hier als notwendiger, aber nicht hinreichender Aspekt einer Medienethik verstanden. Wird sie zur dominanten Norm, so gerät die (Medien-)Ethik in Gefahr, zur unkritischen Anpassung an die »Sachzwänge« und damit zur Stabilisierung der herrschenden Verhältnisse zu degenerieren. Diese Gefahr sehe ich z. B. bei A. Auer, Verantwortung vermitteln. Bausteine einer medialen Ethik, in: J. Wilke (Hg.), *Ethik der Massenmedien*, Wien 1996, 41–52.

dung lässt sich als erster medienethischer Imperativ an die Lehrkraft formulieren: *Informiere dich gut, auch durch eigene Partizipation an der jugendlichen Mediennutzung!* Wer z. B. nicht selbst einmal die Fernsehkultserie »Gute Zeiten, schlechte Zeiten« gesehen oder ein populäres Computerspiel gespielt (oder zumindest Jugendliche dabei längere Zeit beobachtet) hat, tut sich schwer damit, die Faszination der Jugendlichen zu verstehen. Manche Urteile und Forderungen, die im Rahmen aufgeregter, tagesaktueller Diskussionen zu hören sind, zeugen von ungenügender Kenntnis jugendlicher Lebens- und Medienwelten sowie von mangelhafter Kenntnis zentraler Einsichten aus der Medienforschung.

Beim Herausarbeiten ethischer Problempunkte ist zu beachten, dass sensationelle, öffentlich umstrittene und Entrüstung auslösende Medienereignisse häufig die alltäglicheren, aber unter Umständen dauerhafteren und wirksameren Einflüsse der Medien im Bereich der Moral in den Hintergrund treten lassen. Gerade die Aufklärung über die uns häufig unbewusst bleibende »Medienförmigkeit« unseres Wahrnehmens, Denkens und Handelns kann jedoch als wichtige Aufgabe medienethischer Analyse gelten. Hierbei wird auch deutlich, dass sich eine solche Analyse nicht auf das Erheben ethischer Probleme im engeren Sinn beschränken kann, sondern Fragen der Wirklichkeits- und Weltbild-Konstruktion durch die Medien im umfassenden Sinn mit in den Blick nehmen muss.

Das Aufspüren von in den Medien bereits vorhandenen medienethischen Impulsen, Reflexionen und Lösungsansätzen mit der oben genannten Intention führt zur Anknüpfung und Vertiefung im Rahmen schulischer Bildungsprozesse.

6.2 Theologisch

Selbst Kritiker der Theologie stellen fest, dass überproportional viele Beiträge zur Medienethik von Theologen stammen.¹² Dies dürfte zum einen damit zusammenhängen, dass die jüdisch-christliche Tradition reichhaltige (durchaus auch problematische!) Erfahrungen mit Medien und Vermittlungsprozessen aufbewahrt hat, und

12 Vgl. R. Leschke, Einführung in die Medienethik, München 2001, 109. Theologen, die wichtige Beiträge zur medienethischen Diskussion geleistet haben sind u. a. A. Auer, B. Beuscher, Th. Hausmanninger, A. Holderegger, M. Loretan, D. Mieth, W. Nethöfel, S. Pfirtner.

zum anderen damit, dass normative Orientierungen in einer pluralistischen Gesellschaft noch am ehesten von einer (wenn auch partikularen) weltanschaulichen Basis aus gewonnen werden können (solange diese Analogien und Übertragungen in andere weltanschauliche Sichtweisen zulässt). Beide Aspekte werden in die folgenden Überlegungen eingehen, die im Gespräch mit anderen Wissenschaften zunächst zentrale hermeneutische Perspektiven skizzieren, dann theologisch-ethische Orientierungsmarken setzen und schließlich einige brisante medienethische Probleme aufgreifen.

6.2.1 Hermeneutische Perspektiven

*Der mediale Mensch:*¹³ Einsichten, die u. a. aus der Erkenntnistheorie und der Kulturanthropologie stammen, verweisen darauf, dass der Mensch sich nicht nur Medien geschaffen hat, sondern sich immer schon als in Medien (in einem weiten Sinn) »eingewoben« vorfindet. Der Mensch erweist sich als »medial verfasst, er lebt im Medium der Sprache und des Bildes ...«¹⁴ und wird erst dadurch zum Menschen. Anders formuliert: Der Mensch ist von Natur aus ein Kulturwesen, ein »animal symbolicum« (Ernst Cassirer), das seine Umwelt nie unmittelbar, sondern immer vermittelt durch symbolische Formen bzw. Zeichen, eingebettet in kulturelle Bedeutungen wahrnimmt.¹⁵ Diese Einsicht korrespondiert der theologischen Sicht, nach der der Mensch durch die Ansprache des in sich kommunikationsreichen trinitarischen Gottes zum Menschen wird und sich bereits im Medium der Sprache vorfindet (Joh 1,1: »Am Anfang war das Wort«).

Die Medienförmigkeit der Wirklichkeit: Auch wenn angesichts der medialen Verfasstheit des Menschen eine Kontrastierung von medialer und »unmittelbar realer« Wirklichkeit als naiv erscheint, ist die *Unterscheidung* von verschiedenen, durch unterschiedliche Medien vermittelten Wirklichkeiten ebenso wenig verzichtbar wie die Frage danach, in welcher Weise welche Medien das Menschsein und das Selbstverständnis des Menschen prägen. Im Lauf der Kulturgeschichte war der Wechsel der kulturdominanten Medien jeweils mit

13 Vgl. hierzu M.L. Pirner/M. Rath (Hg.), *Homo medialis. Perspektiven und Probleme einer Anthropologie der Medien*, München 2003.

14 K. Wieglerling, *Medienethik*, Stuttgart 1998, 233.

15 Ein weiter Medienbegriff und ein weiter Symbolbegriff werden hier nahezu gleichzusetzen sein, während sich durch Spezialisierungen der beiden Begriffe Unterschiede ergeben.

Gewinnen und Verlusten verbunden: Beispielsweise ist im Vergleich zur gesprochenen Sprache die Schriftkommunikation wesentlich weniger authentisch und lebendig, ermöglicht aber zeitübergreifende Verständigung, Tradition und Reflexion. Entsprechend ist auch bei der gegenwärtig zu beobachtenden Ablösung der Schriftsprache als kulturdominantes Medium durch die audiovisuelle Kommunikation mit Verlusten und Gewinnen zu rechnen. Sowohl die Medien selbst als auch deren dominante, immer wieder kehrende (Inhalts-)Strukturen haben *mythos- und religionsähnliche Wirkungen*: Sie formen nicht nur – überwiegend unbewusst – unsere Vorstellungen von Mensch, Welt und Wirklichkeit, sondern vermitteln auch (»kosmologische«) Perspektiven für den »Sinn des Ganzen«: Medien versinnlichen Sinn.¹⁶

Mediale und religiöse Wirklichkeit: Durch die Einsicht in die mediale bzw. kulturelle Verfasstheit des Menschen wird die Position einer religiösen Wirklichkeitssicht tendenziell gestärkt. Da Wirklichkeit für uns Menschen immer kulturell und mehr oder weniger medial konstruiert ist, wird die religiöse Deutung von Wirklichkeit zu einer (legitimen) unter anderen kulturell vermittelten Deutungen und kann nicht länger als illusionäres Gegenüber zur allein »wirklichen« Realität denunziert werden. Die starke Dominanz elektronischer Medien und der von diesen konstruierten Wirklichkeiten kann außerdem das Bewusstsein für die prinzipielle (kulturelle) Konstruiertheit unserer *common sense*-Wirklichkeitssicht verstärken, was einen kritischeren Umgang mit ihr fördern kann.

Zugleich tritt auch die Medialität religiöser Wirklichkeit deutlicher hervor: Die unsichtbare Wirklichkeit Gottes lässt sich eben nur durch Medien (im weiten Sinn), also Symbole, Sprache, Bilder usw. überhaupt darstellen. In den großen Weltreligionen sind Vorstellungen von und Erfahrungen mit Gott v. a. durch die Medien Schrift und Buch weitertradiert worden. Glaube kann verstanden werden als ein Leben im Vertrauen darauf, dass die medial vermittelte (»virtuelle«) Wirklichkeit Gottes die »wahre« und letztlich relevante Wirklichkeit darstellt. Es wirkt von daher wenig überzeugend, wenn gerade Theologinnen und Theologen der Medienwelt pauschal Realitätsverlust unterstellen. Vielmehr ist in *beiden* Bereichen, dem der Religion und dem der Medien, jeweils kritisch nach Wirklichkeitsverständnis und Wirklichkeitsbezügen zu fragen.

16 Vgl. dazu W. Grüb, *Sinn fürs Unendliche. Religion in der Mediengesellschaft*, Gütersloh 2002, bes. 65 ff.

*Anthropologische Grundlagen der Medien-Unterhaltung:*¹⁷ Eine kritische Auseinandersetzung mit Verfallserscheinungen der Medien-Unterhaltung kann überzeugend nur erfolgen auf der Basis einer grundsätzlichen Anerkennung von Unterhaltung als menschlichem Grundbedürfnis und Grundphänomen. Das vom Druck der Leistung und des Ernstfalls entlastete, von spielerisch-vergnügender »Funktionslust« bestimmte Üben der Sinne, der Emotionen, des Denkens und Kommunizierens kann sowohl schöpfungstheologisch als auch rechtfertigungstheologisch positiv gewürdigt werden: Es fördert die Entfaltung des Menschen mit seinen vom Schöpfer geschenkten Begabungen und es kann als Hinweis auf den Wert des Menschen vor und außer aller Leistung gesehen werden: Unterhaltung ist gleichsam das »Evangelium in einer Welt des Gesetzes, weil sie eben in entlastender Weise die vorbedingungslose Anerkennung des Menschen als Mensch erfahren lassen kann.«¹⁸ Dass auch Unterhaltung, wie alles Menschliche, in theologischer Sicht ambivalent, nämlich Teil der Sünde genannten Gebrochenheit des Menschen, ist, verweist wiederum auf die Notwendigkeit einer kritischen Unterhaltungsethik.

6.2.2 Theologisch-ethische Orientierungsmarken

Zur Freiheit berufen: Das Handeln Gottes am Menschen und damit sein Wille für den Menschen ist nach der jüdisch-christlichen Tradition dessen »Befreiung aus psychischer und sozialer Gefangenschaft.«¹⁹ Zu fragen ist somit, inwieweit welche Art von Medienkommunikation, -organisation und -inhalten den Freiheitsspielraum der sie nutzenden Menschen vergrößert oder verkleinert. Zu fördern ist die Befähigung der Menschen zum Freiheit fördernden kompetenten und möglichst selbstbestimmten Umgang mit allen kulturell bedeutsamen Medien.

17 Vgl. dazu v. a. M.L. Pirner, »Muss denn Unterhaltung Sünde sein?«, in: M. L. Pirner/M. Rath (Hg.), *Homo medialis*, 177–188; Th. Hausmanninger, *Grundlinien einer Ethik medialer Unterhaltung*, in: W. Wolbert (Hg.), *Moral in einer Kultur der Massenmedien*, Freiburg i.Br. 1994, 77–96; H. Schroeter-Wittke, *Unterhaltung. Praktisch-theologische Exkursionen ...*, Frankfurt a.M. 2000.

18 M.L. Pirner, *Muss denn Unterhaltung Sünde sein?*, 182.

19 I. Reuter, *Medienethik im Religionsunterricht*, in: *EvTh* 63/2003, 449–467, hier 457.

Zur Beziehung berufen: Wird Freiheit nicht zugleich sozial (zusammen mit der Agape-Liebe) gedacht, steht sie in der Gefahr, sich in egoistische Rücksichtslosigkeit zu verkehren. Die Sozialität des Menschen gründet nach der jüdisch-christlichen Tradition in seiner Beziehung zum ihn liebenden Gott und gipfelt in der Solidarität mit dem Schwachen sowie in der Fürsorge gegenüber dem Fremden und feindlich Gesinnten. (Mediale) Kommunikation entspricht folglich dann dieser menschlichen Bestimmung, wenn sie letztlich *soziale Kommunikation*, d.h. das Miteinander und Füreinander der Menschen fördert.

Die Würde des Menschen: Die jüdisch-christliche Tradition betont besonders die von jeglicher Eigenschaft oder Tat unabhängige Würde des Menschen, die ihm als »fremde Würde« von Gott zugeeignet wird und die der Mensch deshalb unter keinen Umständen verlieren kann. Dem entspricht die Kritik von und der (z. T. rechtliche) Schutz vor entwürdigenden, sexistischen, rassistischen usw. Darstellungen in den Medien, insbesondere auch dann, wenn Menschen meinen, ihre eigene Menschenwürde zur (medienpopulären) Disposition stellen zu können (in Fernsehsendungen wie *Big Brother* u. ä.).

Die Option für die Armen: Vom Exodus bis zu Jesus insistiert die jüdisch-christliche Tradition darauf, dass Gott auf der Seite der Armen, Schwachen und Unterdrückten steht. Für die Medienwelt folgt daraus ein zweifaches Plädoyer für Zugangsgerechtigkeit und Bildungsgerechtigkeit: Kulturell bedeutsame Medien wie das Fernsehen und das Internet sollten infrastrukturell und finanziell auch für sozial Schwache zugänglich sein und zugleich sollten sie auch die Möglichkeit haben, sich die Bildungsvoraussetzungen aneignen zu können, die zur kompetenten und profitablen Nutzung der Medien nötig sind (vgl. unten das Problem der »Wissenskluft«).

Das biblische Medienverbot: Das Bilderverbot (Ex 20,4) ist nicht auf Skulpturen oder Bilder zu beschränken, sondern auf alle menschlichen Kommunikationsformen zu beziehen. Es verbietet die Identifizierung menschlicher Produkte und Zeichen mit der göttlichen Wirklichkeit und somit die Vergötzung der Medien als Heilsbringer oder Mittel zur menschlichen Vollkommenheit. Die Entmythologisierung der Bilder in der jüdischen Aufklärung lehnt diese deshalb nicht ab, aber wehrt der Fixierung auf sie, auch indem die Bilder in eine »multimediale« Kommunikation über Gott (durch Erzählun-

gen, Poesie, Rituale, Lieder usw.) eingebunden werden. Die Vorstellung von Gott ist ebenso wie die Vorstellung vom Menschen und die Vorstellung von Wirklichkeit generell um Gottes willen offen zu halten; dieses Kriterium richtet sich gegen fixierende, klischeehafte Menschenbilder in den Medien ebenso wie gegen überzogene Medieneuphorien.

6.2.3 Ausgewählte medienethische Problemfelder

Der Totalitarismus der Ökonomie: Als grundsätzliches Problem, das neben anderen Gesellschaftsbereichen auch den der Medien besonders betrifft, erscheint die weithin unangefochtene Vormachtstellung wirtschaftlicher Rationalität in unserer gegenwärtigen Gesellschaft. Sie zeigt sich im Medienbereich v. a. im Diktat von Verkaufszahlen und Einschaltquoten, in der bewussten Beschleunigung von technischen Entwicklungen aus marketingstrategischen Gründen, in Monopolisierungsversuchen (z. B. Microsoft) sowie dem generellen Mechanismus, der mit Hilfe der Medien alles zur Ware macht: Information, Kommunikation, Bildung und Unterhaltung.

Medienethik wird in diesem Zusammenhang als Korrektiv im Sinne eines nicht an der Ökonomie, sondern an humanen Werten ausgerichteten Denkens wichtig. Aus theologischer Sicht garantiert Gott die Würde und den unableitbaren, nicht verrechenbaren Wert des Menschen. Von daher gehört die Alternativstellung Gott oder Geld zu Recht zentral zur jüdisch-christlichen Tradition.²⁰ Dabei geht es selbstverständlich nicht um die pauschale Ablehnung ökonomischer Rationalität, sondern um die Frage nach den letzten Normen und somit darum, auch in der Medienwirtschaft die »Maße des Menschlichen« (vgl. die oben genannten Orientierungsmarken) als oberste Kriterien einzufordern sowie den gesellschaftlichen Diskurs über die Frage, was im Medienbereich der Humanität dient, in möglichst lebendigem Gang zu halten. Die (vorhandene!) Überschneidungsmenge zwischen ökonomischer und ethisch-humaner Rationalität wird umso größer sein, je mehr Menschen in ihrem Mediennutzungsverhalten entsprechende Ansprüche deutlich werden lassen und z. B. moralisch problematische Fernsehsendungen und Internetseiten meiden oder öffentlichen Druck auf entsprechende Fernsehanstalten oder Internet-Provider erzeugen. Hier wie generell

20 Vgl. dazu das anregende JRP 17/2001 zum Thema »Gott und Geld«.

erweist sich die (medial gewährleistete) »Öffentlichkeit« als enorm wichtige kritische Instanz für eine demokratische Gesellschaft.²¹

Der Totalitarismus der Medientechnologie: Die starke Dominanz und Allgegenwart der elektronischen Medien kann unsere Selbst- und Weltwahrnehmung so weit prägen, dass es zu einer Technologisierung des Menschen kommt: Der Mensch beschreibt und versteht sich als (unvollkommene, weil nicht stets präzise laufende, leid- und todanfällige) Maschine und erwartet sein Heil von der zunehmenden Perfektionierung künstlicher Intelligenzen und virtueller Welten.²² »Einer zunehmenden »Immateralisierung der Technik« (Marie-Anne Berr) entspricht eine wachsende »Technologisierung des Inneren« (Grant Johnson).«²³ Es kommt zu einer »Entörtlichung«, »Entzeitlichung« und »Entkörperlichung« des Menschen durch den Einfluss der virtuellen Welten.²⁴

Medienethik hat hier gegenüber den möglichen Selbstverdinglichungs- und Selbstvirtualisierungstendenzen des Menschen an die Fülle des Humanum zu erinnern und zur Entmythologisierung des »Mythos Multimedia« (C. Eurich) beizutragen. Als *theologische* Medienethik kann sie insbesondere die religionsähnlichen Funktionen und Strukturen dieses Mythos religionskritisch aufdecken und aus der christlichen Soteriologie und Eschatologie Gegenentwürfe menschlichen Heils und menschlicher Zukunft ins mediale Spiel einbringen.

Gerade hier sei noch einmal daran erinnert, dass eine solche Technologie- und Medienkritik auch in den Medien selbst stattfindet. Darüber hinaus lassen sich bei aller Technologisierung und Medialisierung Anzeichen für eine neue Wertschätzung etwa des Körperlichen und »unmittelbar« Sinnlichen in der Lebenswelt wahrnehmen (vgl. z. B. die recht körperlich-sinnlichen Begrüßungsrituale heutiger Jugendlicher). Diese Beobachtung entspricht der Einschätzung Wolfgang Welschs, dass der rasante Siegeszug der elektronischen Hochgeschwindigkeits-Medien komplementär dazu eine neue Wertschätzung von Langsamkeit, Unveränderlichkeit, Leiblichkeit usw.

21 Vgl. hierzu z. B. K. Koziol, Öffentlichkeit als hermeneutisches Prinzip medienethischer Reflexion, in: A. Greis/G. Humold/ders. (Hg.), Medienethik. Ein Arbeitsbuch, Tübingen/Basel 2003, 19–35.

22 So argumentiert z. B. C. Eurich, Mythos Multimedia, München 1998, 80 ff.

23 B. Beuscher, Remedia. Religion – Ethik – Medien, Norderstedt 1999, 39.

24 Vgl. R. Capurro, Ethik im Netz, Wiesbaden 2003, 129.

mit sich bringt – diese ist medienethisch zu begrüßen und sollte verstärkt werden.²⁵

User und Loser – die digitale Spaltung: Unter den Stichworten »Wissenskluft«, »Medienkluft« oder »digital divide« wird der Befund aus empirischen Untersuchungen zusammengefasst, wonach die sozial und bildungsmäßig besser Gestellten ungleich mehr von den elektronischen Medien profitieren als diejenigen aus sozial schwachen und wenig gebildeten Milieus. Insbesondere scheinen die Vorteile von Computer und Internet für berufliches Weiterkommen und private Lebensgestaltung sowie für die Partizipation an öffentlichen Diskursen nur von höheren Bildungsschichten genutzt zu werden, während etwa Hauptschülerinnen und -schüler sowie Erwachsene mit Hauptschulabschluss diese Medien weniger und tendenziell sehr einseitig zur oberflächlichen Unterhaltung nutzen. »Eine neue Zweiklassen-Gesellschaft von Medien-Analphabeten und Angehörigen einer Wissenselite zeichnet sich ab«²⁶ und damit auch ein neues Machtgefälle.

Dieser Befund erscheint deshalb besonders schockierend, weil sich nach wie vor große Hoffnungen auf die demokratisierenden und pluralisierenden Strukturen des Internet richten: Es ermöglicht grundsätzlich jedem Menschen an jedem Ort, sich in das weltumspannende Kommunikationsnetz einzubringen. Internet und Satelliten-Fernsehen ermöglichen auch einen weitgehend freien Informationsfluss selbst in Länder mit autoritären oder militärdiktatorischen Regimen hinein.

Gerade von der oben angeführten theologischen »Option für die Armen« her ist soziale Gerechtigkeit im Sinn von *finanzieller Zugänglichkeit* der neuen Medien, v.a. aber in der Form von *Medienbildung für alle* zu fordern. Zu betonen ist dabei, dass sich die zu entwickelnde Medienkompetenz nicht (wie häufig einseitig in der Bildungspolitik betont) auf technische Fähigkeiten und Fertigkeiten beschränken darf, sondern insbesondere die Kompetenzen der Informationsgewinnung, -interpretation und -beurteilung beinhalten muss – und damit *Bildung* im umfassenden Sinn sein muss.

25 Vgl. *W. Welsch*, Künstliche Paradiese?, in: *D. Baacke/F. J. Röhl (Hg.)*, Weltbilder. Wahrnehmung, Wirklichkeit, Opladen 1995, 71–95, hier: 88f.

26 *H. W. Opaschowski*, User & Loser. Die gesplante Informationsgesellschaft, in: *medien praktisch* 23/1999, H. 3, 8f., hier: 8. Vgl. auch *R. M. Scheule (Hg.)*, Vernetzt gespalten. Der Digital divide in ethischer Perspektive, Paderborn 2004.

Mediengewalt und reale Gewalt: In trauriger Regelmäßigkeit werden spektakuläre, grausame Gewalttaten insbesondere durch Jugendliche mit deren Medienerfahrungen in Zusammenhang gebracht. Der direkte kausale Kurzschluss von Mediengewalt auf aggressive Handlungen ist jedoch aus der Sicht der Medienwirkungsforschung problematisch:

Zum einen ist die mediale Präsentation und Inszenierung von Wirklichkeit nicht mit der nicht-medialen, »realen« Wirklichkeit gleichzusetzen. Zum anderen sind selbst bei der scheinbar passivsten Art der Mediennutzung, dem Sehen von Filmen, die Rezipientinnen und Rezipienten nicht willen- und hilflos der Manipulation durch die Filmemacher ausgeliefert, sondern verarbeiten das Gesehene sehr individuell unterschiedlich, selektiv und konstruktiv. Deshalb kann es sein, dass manche Jugendliche (tendenziell eher Jungen, weniger Reflektierte und solche aus sozial schwierigen Verhältnissen) durch das Sehen von Gewaltfilmen aggressiver werden, während andere (tendenziell eher Mädchen, Reflektiertere und solche aus sozial »intakten« Verhältnissen) durch das Sehen der gleichen Filme friedlicher werden. Allerdings sind die »Risikogruppen« nach den vorliegenden Untersuchungen so groß (unter Jugendlichen schätzungsweise um die 30 Prozent),²⁷ dass die hohe Gewalthaltigkeit von Film, Fernsehen und Computerspielen auf keinen Fall akzeptiert werden kann.²⁸ Auf der anderen Seite dürfen die Medien auch nicht als »Sündenbock« benutzt werden, um von anzugehenden sozialen Problemen und Defiziten im Bereich der Jugend-, Familien- und Bildungspolitik abzulenken.

Die jüdisch-christliche Tradition hat eine ausgeprägte Erfahrung in der Auseinandersetzung mit Gewalt einzubringen, gerade auch angesichts der Tatsache, dass im Laufe der Kirchengeschichte immer wieder bestimmte »Risikogruppen« die mediale Gewalt in der Bibel als Impuls zu aggressivem bis kriegerischem Verhalten missverstanden haben. Diese Geschichte sollte bei allem Heranziehen gewaltkritischer Normen wie Dekalog, Liebesgebot oder Bergpredigt nicht vergessen werden. Insbesondere müsste das gewalthaltige

27 So z. B. die Einschätzung von *E. Kleiter*, Film und Aggression, Weinheim 1997, 448.

28 Vgl. zum Thema Mediengewalt zusammenfassend *M. Pirner*, Fernsehmythen und religiöse Bildung, 197ff., sowie *W. Wunden*, Medienwirkungsforschung und Medienethik: Fallbeispiel Gewaltdarstellungen im Fernsehen, in: *M. Rath (Hg.)*, Medienethik und Medienwirkungsforschung, Wiesbaden 2000, 149–166.

christliche Erlösungsdrama um den Gekreuzigten in seinem Kontrast gegenüber den gängigen massenmedialen Erlösungsdramen verdeutlicht werden.²⁹

6.3 Didaktisch

Es ist deutlich geworden, dass sich für nahezu alle medienethischen Problemfelder *Bildung* als ein notwendiger, wenn auch nicht hinreichender Lösungsansatz erweist. Aus medienethischer Sicht ist also Bildung zu fordern, die einerseits Medienkompetenz (einschließlich medienethischer Kompetenz) fördert und andererseits immer auch Alternativen zu den elektronischen Medien erschließt. Die zuerst genannte Aufgabe erfordert ein zugleich fächerübergreifendes und fachintegratives medienpädagogisches Konzept, zu dem neben dem Deutschunterricht v. a. der Religionsunterricht und der Ethikunterricht Entscheidendes beitragen können. Zur Bearbeitung medienethischer Problemstellungen im Religionsunterricht insgesamt sowie im Rahmen einer *medienweltorientierten Religionsdidaktik*³⁰ sollen nachfolgend noch einige knappe Anregungen gegeben werden.

6.3.1 An der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler anknüpfen

Die Beispiele zu Beginn dieses Beitrags deuteten bereits an: Medienethische Reflexion muss den Heranwachsenden nicht erst von Grund auf »beigebracht« werden, sondern kann deren Überlegungen und Diskussionen aufnehmen und vertiefen. Kinder und Jugendliche sind nicht nur meistens mit den Medien erfahrener als Erwachsene, sondern manchmal auch den Medien gegenüber kritischer, als Erwachsene denken. So beurteilten z. B. bei einer Umfrage unter Konfirmandinnen und Konfirmanden 40 % Fernsehen als Zeitverschwendung; 46 % stimmten der Aussage zu »Man muss aufpassen, dass man sich nicht zu sehr durch das Fernsehen in seiner

29 Vgl. I. Kirsner, Erlösung im Film, Stuttgart 1996.

30 Vgl. dazu neben M.L. Pirner, Fernsehmythen und religiöse Bildung *ders.*, Art. Film/Fernsehen/Video und Internet/Computer, in: G. Adam/R. Lachmann (Hg.), Methodisches Kompendium für den Religionsunterricht 2 – Aufbaukurs, Göttingen 2002, 309–32 u. 322–332, sowie *ders.*, Besondere Chancen einer medienweltorientierten Religionsdidaktik, in: M. Wermkel/G. Adam/M. Rothgangel (Hg.), Religion in der Sekundarstufe II. Ein Kompendium, Göttingen 2006, 328–356.

Meinung beeinflussen lässt«, und 56 % waren der Meinung, das Fernsehen sei mit für die Zunahme an realer Gewalt in der deutschen Gesellschaft verantwortlich.³¹ Solche Umfragewerte können ebenso wie die eingangs präsentierten Beispielgeschichten auch direkt als *Impulse für den Unterricht* verwendet werden.

6.3.2 An innermediale Medienkritik anknüpfen

Ebenfalls wurde bereits angedeutet, dass in etlichen populären Filmen (u. a. Matrix, Truman Show, Wag the Dog), aber z. B. auch in der Popmusik und in der Werbung medienkritische und medienethische Impulse zu finden sind. Sie aufzunehmen ist v. a. deshalb besonders zu empfehlen, weil der synästhetischen Attraktion und Faszination der Medien nicht allein mit nüchterner, verbaler Argumentation begegnet werden kann; auch medienkritische und -ethische Perspektiven sollten im Idealfall (syn-)ästhetisch symbolisiert werden und damit so »ganzheitlich« wirksam werden können wie die Medienerfahrung, um die es geht. Oder, symboldidaktisch gesprochen: Symbole können nur durch andere (sinnlich und emotional ähnlich ansprechende) Symbole ergänzt, korrigiert oder entmachtet werden.³²

6.3.3 Sachinformation und Aufklärung

Sachinformation und Aufklärung sind die Voraussetzung für ethische Orientierung. Dies gilt ganz besonders für den Medienbereich. Der Religionsunterricht kann diese medienpädagogische Aufgabe mit genuin religionspädagogischen Aufgaben verbinden, wenn er sich schwerpunktmäßig auf die religiösen oder religionsähnlichen Funktionen, Strukturen und Inhalte der Medien bezieht, wie sie teilweise unter Abschnitt 2 angedeutet wurden. Die didaktisch initiierte Entdeckung solcher Religionsähnlichkeiten kann bereits aufklärende Wirkung haben, wenn z. B. deutlich wird, dass Kinos oder Popkonzerte wie religiöse Rituale funktionieren, dass die Grundstruktur vieler Spielfilme universal verbreiteten Erlösungsmythen gleicht und dass religiöse Symbole in der Werbung zum Ansprechen

31 Vgl. M.L. Pirner, Religiöse Mediensozialisation?, München 2004, 45.

32 Vgl. auch die wichtigen und hilfreichen symboldidaktischen Perspektiven zur Medienthematik in: P. Biehl, Festsymbole, Neunkirchen-Vluyn 1999, 25 ff.

grundlegender und tiefer existenzieller Bedürfnisse instrumentalisiert werden.

6.3.4 Medienthemen als Beispiele

Die elektronischen Medien sollten möglichst als eigenständiges Thema im Religionsunterricht vorkommen; sie können (und sollten) aber auch in biblisch-ethisch oder systematisch-ethisch ausgerichteten Themenbereichen aufgegriffen werden, z. B. im Zusammenhang mit dem Bilderverbot, dem Gebot der Nächstenliebe oder als ethisches Themenfeld in der gymnasialen Oberstufe.

6.3.5 Medienethische Aspekte

Auch bei der Verwendung von (elektronischen) Unterrichtsmedien können medienethische Fragestellungen berücksichtigt werden. So kann z. B. im Zusammenhang mit einem Filmausschnitt aus einem Jesus-Film zum Thema Gleichnisse auf filmästhetische und kommerzielle Aspekte aufmerksam gemacht werden.

6.3.6 Aktive Medienarbeit als medienpädagogischer »Königsweg«

Das eigenständige Erstellen eines Videofilms, eines Popsongs oder einer Internetpräsentation fördert nicht nur ein besseres Verständnis für symbolisch-ästhetische »Sprache«, sondern sensibilisiert auch für die (z. T. manipulativen) Wirkungen, die mit ihr erreicht werden können. Damit wird sowohl die Kompetenz der Schülerinnen und Schüler weiterentwickelt, sich medial auszudrücken und zu kommunizieren als auch ihre Kritikfähigkeit gegenüber Medienprodukten und deren Produktions- und Distributionsprozessen.

LITERATURHINWEISE

- Deutsche Bischofskonferenz/Ev. Kirche in Deutschland*, Chancen und Risiken der Mediengesellschaft. Gemeinsame Erklärung der DBK und des Rats der EKD von 1997, zu finden unter:
<http://www.ekd.de/EKD-Texte/mediendenkschrift/welcome.html>
A. Greis/G.W. Hunold/K. Koziol (Hg.), Medienethik. Ein Arbeitsbuch, Tübingen u. Basel 2003

- Th. Hausmanninger/R. Capurro (Hg.)*, Netzethik. Grundlegungsfragen einer Internetethik, München 2002
H. Moser, Einführung in die Medienpädagogik, Opladen 32000
M.L. Pirner, Fernsehmythen und religiöse Bildung, Frankfurt a.M. 2001
M.L. Pirner/M. Rath (Hg.), Homo medialis. Perspektiven und Probleme einer Anthropologie der Medien, München 2003
M.L. Pirner/Th. Breuer (Hg.), Medien – Bildung – Religion. Zum Verhältnis von Medienpädagogik und Religionspädagogik in Theorie, Empirie und Praxis, München 2004
K. Wieglerling, Medienethik, Stuttgart u. Weimar 1998