

## »Du sollst dir kein Bildnis machen ...« – Von der Macht der Bilder

von Dirk Alpermann

Erfurt, Emsdetten, Tessin in Mecklenburg – die Tentakeln des Schreckens reichen bis in den letzten Winkel. Keine Provinz ist zu abgelegen, keine Idylle zu beschaulich, um nicht heimgesucht zu werden vom Einbruch des Chaos in ein scheinbar geordnetes Leben. Wie ein Blitz fährt das Böse manchmal in eine Welt, wo Gewalt und Verbrechen bisher nur als Spielfilm präsent gewesen sind.

Psychologisch gesehen sind solche Ereignisse verheerender als der 11. September 2001: Abseits der Metropolen konnte man auch danach noch relativ sicher vor dem Terror sein. Aber Schulen und Kindergärten gibt es in jedem Dorf, Schüler mit Frust- und Gewaltpotential gibt es an jeder Schule, und von den Gewaltphantasien in den Köpfen bisher unauffälliger Schüler – wie in Tessin – wissen wir gar nichts. Aber es ist, wie es immer ist:

Wenn sich der erste Schrecken verzogen hat, schlägt die Stunde der selbsternannten Richter und Vollstrecker, die schon wissen, wen der erste Stein treffen muss: Computerspiele, Gewaltfilme, Internet. Das Erklärungsmodell klingt plausibel: Die Täter spielen nach, was sie am PC geübt haben, aus virtuellen werden

reale »Ego-Shooter«. Im Urteil ist sich die Mehrheit weitgehend einig: Gewaltverherrlichende PC-Spiele gehören auf den Index.

Doch Verbote steigern den Reiz, das wissen wir seit der Vertreibung aus dem Paradies. Heute ist das Objekt der Begierde weitaus banaler als damals die Erkenntnis von Gut und Böse, deshalb verwundert es nicht, dass die Forderung der Politik nach der Indizierung von PC-Spielen ungefähr so glaubhaft klingt wie die staatlich verordnete Warnung vor

den Gefahren des Rauchens auf Zigarettenpackungen. Auch die TV-Anstalten – öffentlich-rechtliche und private – machen es nicht besser: So nähren beispielsweise die Bilder der Hinrichtung von Saddam Hussein den Verdacht, dass in den Redaktionen die Quote alle medienethischen Skrupel beseitigt, nach dem Motto »Wenn wir es nicht zeigen, dann zeigen es die anderen!« Wenn aber Bilder verrohend wirken, dann gilt das auch für dokumentarische Sequenzen wie die Saddam-Exekution.

Die Verbindung zwischen medial und real inszenierter Gewalt dürfte unbestritten sein, aber wenn der Zusammenhang so einfach wäre wie er öffentlich immer wieder behauptet wird, dann müsste dieses Land von Amokläufern nur so wimmeln. Deshalb beschäftigt mich als Religionslehrer primär nicht ein jederzeit möglicher Gewaltausbruch im Umfeld meiner eigenen Schule, sondern die Frage nach dem pädagogischen Umgang mit der allgegenwärtigen Bilderflut. Und die entwickelt ihre enorme Kraft erst so richtig, seitdem das Fotohandy und Internet-Portale wie YouTube Milliarden von Menschen weltweit zu Chronisten von Lebens- und Weltgeschichte gemacht haben. Das Internet hat längst anarchistische Züge entwickelt, deren kulturelle Konsequenzen nur zu erahnen sind. Die gesamte Medienwelt befindet sich im Umbruch, aber wohin das führt, weiß im Moment keiner. Musik verbreitet sich online im mp3-Format, CDs sind von gestern. Podcasts machen Radio ohne Sender und auf YouTube darf sich jeder, der will, als Chronist oder Hauptdarsteller versuchen. Am Ende steht möglicherweise die Auflösung von Fernsehen und Radio, ihre Verschmelzung zu einem einzigen digitalen Medium und die Neudefinition von Information und Unterhaltung. Und wieder einmal läuft die technische Entwicklung der pädagogisch-ethischen Reflexion davon.

Früher hat sich der Generationenkonflikt sichtbar und hörbar manife-

stiert: In Frisuren, Musik, Lebensstilen – in optisch, akustisch und ideologisch greifbaren Provokationen. Das hat zwar genervt, aber wer streitet, kommuniziert wenigstens. Heute vollzieht sich Erwachsenwerden nicht mehr grell, laut und provokant, sondern verborgen in den digitalen Sphären mit ihren Spielen, Chats, Foren, Bloggs und LAN-Gemeinden. Diesem »medialen Generationenkonflikt« stehen die meisten Eltern hilflos gegenüber. Viele von ihnen wissen nicht einmal ansatzweise, in welchen Welten ihre Kinder sich bewegen und wie es innerlich in ihnen rumort, auch wenn sie äußerlich ruhig am PC sitzen; andere sind froh, dass ihre Kinder so ruhig und angepasst sind – ein Trugschluss, wie wir heute wissen.

Wie kann die Schule, wie kann der Religionsunterricht darauf antworten? Für mich ist Medienkompetenz, verstanden als Fähigkeit, sich in einer von Medien geprägten Welt zu orientieren und zu handeln, seit ein paar Jahren zu einem wichtigen Baustein meiner schulischen Arbeit geworden. In Klasse 9 lernen die Schüler im Rahmen des Themas »Schönheit«, dass ästhetische Ideale nicht nur kulturell erworben, sondern auch ökonomisch bedingt und medial erzeugt sind. Dabei wird ihnen bewusst, dass das Aussehen psychisch, sozial und beruflich integriert – oder desintegriert. Sie erkennen, dass eigene Wunschbilder sich häufig an medialen Projektionen orientieren, deren Schönheit meistens digital oder chirurgisch, aber selten natürlich entstanden ist.

... weiter auf Seite 30!

