

Kurz über die Sonderstellung der audiovisuellen Medien in der Kommunikationsgeschichte der Menschen.

Die Literatur kennt man seit Jahrtausenden, der Film hingegen ist ein ganz junges Medium. Noch jünger sind Fernsehen, Video, PC-Spiele, Internet, Smartphone, die aus dem Grundmedium entwickelt worden sind. Das Gemeinsame ist, dass sie das Leben in Bewegung wiedergeben können. Die Gestaltungsweisen und Wirkungsweisen der jungen Medien sind daher grundlegend verschieden von denen der Literatur, was leider kaum wahr genommen wird, wenn es um Jugendschutz geht. Die Gestaltungsweisen des Films sind unbegrenzt, doch eines gilt zu wissen – bevor eine Szene als Fiktion im Film erscheinen kann, muss sie real dargestellt werden.

Brisant ist dies im Bezug auf die Gewaltdarstellungen verschiedenster Art. Hierbei wird über das Reproduzieren der Gewalt gesprochen; alle an dem Werk Beteiligten werden der Weltsicht des Filmmachers unterworfen, denn der Film ist ein äußerst subjektives Medium, die dargestellte Geschichte folgt unerbittlich der subjektiven Weltsicht des Filmemachers. Und unsere psychische Eigenleistung sorgt gerade dafür, dass wir in den Sog der fremden Weltsicht geraten. Indem wir uns in der Situation auf der Leinwand zu orientieren suchen, kommen wir in den Bann der bewegten Bilder. Die Darstellung mit audio-visuellen Mitteln ist präzise, wirklichkeitsnah und glaubhaft. Im Gegensatz zum abstrakteren Buch wirkt das Dargestellte überzeugend echt. Daher ist die Frage nach dem Warum und Wozu des Inhalts besonders wichtig! Kein Pädagoge würde z. B. Verderbnis lehren, im Film wird jedoch Sinn oft durch Spektakuläres – und zwar egal aus welcher Quelle es kommt - ersetzt. Deswegen ist es ratsam den Lebenswandel des Anbieters zu kennen wie auch seine Motivation.

Film dient in seiner kommunikativen Funktion vor allem der Sinnvermittlung, und sein möglicher Wert oder Unwert für den Zuschauer hängt weitgehend davon ab, welchen inhaltlichen Intentionen er dabei folgt und wie er diese mit seinen spezifischen Mitteln zum Ausdruck bringt. Film ist das Kommunikationsmittel der Menschen mit dem höchsten Grad von innerer Komplexität und äußeren Verflechtung mit anderen Lebensbereichen. Aus dieser Komplexität erklärt sich auch im hohen Maße **das außerordentliche Wirkungspotenzial des einzelnen Films und der audiovisuellen Medien insgesamt.** Die audiovisuellen Medien sind heute zum wichtigsten Vermittler der Gedanken, Gefühle und Wertvorstellungen der Menschen geworden. Da der Film ein derart stark wirkendes Medium ist, müssen die Mittel, die man für das filmische Erzählen einer Geschichte wählt, sehr sorgfältig durchdacht werden. Die Wirkung des Films, der davon lebt, dass er eine neue, wenn auch fiktive Realität schafft, kann man mit der Wirkung des Lebens selbst vergleichen. Dies trifft auch für alle anderen audiovisuellen Medien zu, die ja gewissermaßen aus dem Grundmedium Film hervorgegangen sind – Fernsehen, Video, PC-Spiele, Internet, das Smartphone.

Die bewegten Bilder der audiovisuellen Medien wirken tief in die Prozesse der Wahrnehmung und Erkenntnis hinein. Sie setzen beim Zuschauer spezifische

Lernprozesse in Gang, darunter solche, die ihm eher unbewusst bleiben – wie Beobachtungslernen, das zu Nachahmungen führen kann – und sie werden zum Gedächtnisbesitz des Einzelnen und der Gesellschaft. Zugleich sorgen sie für psychische Erregung, für Affekte und Emotionen, und sie erzeugen Vorstellungsbilder verschiedenster Art.

Psychologisch gesehen, verfügen die neuen Erlebniswelten, die der gesamte Sektor der audiovisuellen Medien erzeugt, über ein bis dahin nicht gekanntes Wirkungspotential, **das sowohl den einzelnen Zuschauer wie die Gesellschaft zu beeinflussen vermag**. Dass das Medium neben seiner inneren Komplexität, die derart auf Psyche wirkt, zudem über eine starke äußere Verflechtung mit anderen Bereichen der Kultur und des sozialen Lebens verfügt, dürfte seinen Wirkungsgrad noch steigern.

Wie gesagt, kennt die Geschichte der Menschheit die Macht der audiovisuellen Medien noch wenig, denn diese ist in ihrer Totalität, die wir heute erleben, neu, und die Gesellschaften sollten darum mit ihr nicht weniger sorgsam umgehen als mit der Erfindungen der Atomphysik oder der Gentechnologie. Vor allem müssen wir lernen, die Medien so zu nutzen, dass kein Schaden für die kommenden Generationen durch Film, Fernsehen, PC-Spiel oder Smartphone entsteht. Besorgniserregend ist dabei aber die Zunahme von Gewaltdarstellungen in den audiovisuellen Medien.

“Es gibt einen klaren Zusammenhang zwischen dem Betrachten der Gewalt im Fernsehen und Gewalt in der realen Welt. Tückisch an diesem Zusammenhang ist, dass er sich – ähnlich wie es sich mit Rauchen und Lungenkrebs verhält – mit einer zeitlichen Verzögerung von mindestens einem Jahrzehnt realisiert. ...Wir müssen verstehen, dass Gewalt im Fernsehen bzw. in den audiovisuellen Medien den gleichen Stellenwert in unserer Gesellschaft hat wie beispielsweise die Umweltverschmutzung.” So der Neurobiologe und Arzt, Professor Dr. Dr. Manfred Spitzer 2005 im Leitartikel des VBE aktuell. Die Wirkungen der Bildschirmmedien sind unumkehrbar, und sie können gefährliche Folgen zeitigen.

Wie schon erwähnt, werden die Wirkungen audiovisueller Medien nicht sofort sichtbar. Sie bleiben verborgen im Unterbewusstsein und bestimmen später unsere Handlungen mit. Vor 30 Jahren fanden die 19. Mainzer Tage der Fernsehkritik statt. Im einleitenden Referat wurde darüber gesprochen, dass “gefährlicher als der medienbedingte Wirklichkeitsverlust, die **unerkannte mediale Realitätserzeugung** ist”. Und diese wird durch die besondere Natur des Mediums Film kumuliert. Je dichter das Netz der Angebote wird, desto stärker wird die mediale Realitätserzeugung. Jede Frage nach dem “Woher, Warum, Wozu,” erstickt in dem Schein “so, und nicht anders”, denn das Bild hat “magische Kraft” und es fesselt unsere Sinne. Die mediale Realitätserzeugung wird undurchdringlich und gefeit gegen dissonante Erfahrungen; man könnte auch sagen, dass sie das wirkliche Leben zu verdrängen sucht. Der Umgang mit gewalt- und pornographiehaltigen audiovisuellen Medien sollte deswegen kritisch hinterfragt werden, insbesondere im Hinblick auf die Kinder.

Betrachten wir den Menschen als ein geistiges Wesen, das fähig ist, sein Leben so zu gestalten, dass durch seine Handlung keinem ein Schaden zugefügt wird, dann scheint die Frage unumgänglich zu sein, warum und wozu er Spiele braucht, die ihn

zum Schlechteren verleiten. **Die mediale Realitätserzeugung ist Tatsache, die wahrgenommen werden muss. Wer sich und seine Kinder von ihrem Einfluss schützen möchte, ist gut beraten, die Gewaltmedien zu ächten.**

Die Gewaltmedien haben Auswirkungen auf die ganze Gesellschaft, doch ihr Zusammenhang mit den großen Gewalttaten wird immer noch nicht zugegeben. Mit einigen wenigen Ausnahmen. 2013 schreibt Doktor Rudolf Weiß: "Anlässlich des 4. Gedenktages zum Schulmassaker von Winnenden, das sich am 11. März 2009 ereignete, habe ich mir einige weiterführende Gedanken gemacht..." Er schreibt über die Schulmassaker (Amokläufe) in Deutschland, Norwegen und USA. "Bis jetzt sind diese schrecklichen Gewalttaten nur von wenigen mit den Einflüssen von Gewaltmedien im Kontext gebracht worden, und auch dann auf eine Weise, die keinen politischen Handlungsbedarf signalisiert. Doch diese drei tragische Ereignisse wurden von den Tätern lange vorbereitet und die brutalen Computerspiele waren ihre ständigen Begleiter bis unmittelbar vor der Tat."

Die Leugnung dieser Zusammenhänge können nur mit der fehlenden Kenntnis über die Besonderheit der audiovisuellen Medien, bzw. des PC-Spiels, erklärt werden. Diese Medien suggerieren ja die Wirklichkeit in einer ihnen eigenen Form. Unter dem Deckmantel "Spiel" wird eine Lebensauffassung angeboten, die dem Heranwachsenden die Orientierung im wirklichen Leben erschwert, denn das Spielen hinterlässt in diesem Fall negative Spuren, die kaum zu unterschätzen sind, dem Spieler selbst aber nicht bewusst werden. Sie bieten ein Übungsfeld für künftiges Verhalten, und sie stumpfen den Spielenden ab. Niemand kann heute reinen Gewissens behaupten, dass brutale Computerspiele für einen integeren Menschen von Vorteil wären, geschweige denn, dass sie die Persönlichkeitsbildung der Heranwachsenden im positiven Sinne fördern könnten. Wenn der Produzent der Gewaltspiele die Verantwortung für die Folgen übernehmen müsste, die durch Gebrauch seines Produktes entstehen, und man ihn nach dem Verursacherprinzip bestrafen könnte, wäre wohl eine Wende in der Grundhaltung der Spieleindustrie möglich. Denn längst sind die Einflüsse, die die Gewaltmedien auf die seelische Verfassung der Kinder haben können, bekannt. Film ist nicht Literatur. Man kann diese Tatsache nicht oft genug zu Gehör bringen. Und wenn ein Kind auf die Frage: "Hast du dich schlecht gefühlt nach dem du einen Spielakteur getötet hast?" antworten kann: "Nein... das muss man tun, um zu gewinnen," dann wird die Verrohung des noch im Werden befindenden Menschen offensichtlich. Unter <http://www.mediengewalt.eu> ist eine "Fallübersicht – Mediengewalt und Mordtaten/Massaker" veröffentlicht. Die Ratschläge jener, die behaupten, dass die Kinder auch extreme Gewaltszenarien in Computerspielen verkraften können, wenn diese nur entsprechend "gerahmt" seien, müssen als verantwortungslos bezeichnet werden. Die Wirkung der audiovisuellen Medien ist direkt, da hilft keine Rahmung, denn das Gesehene Bild bleibt im Unterbewusstsein des Kindes und wirkt auf seine Weise weiter.

Ergänzung des „Neuköllner Aufrufs“ des Deutschen Präventionstages 2019 in Berlin

Um Gewalt zu reduzieren, ist derer Ursachenforschung zu erweitern; als eine der Ursachen von heute ist die Wirkung des audiovisuellen Medienangebotes anzusehen.

Dazu ist erforderlich, über die Sonderstellung der audiovisueller Medien in der Kommunikationsgeschichte der Menschen zu reflektieren und das audiovisuelle Medium bzw. den Film hinsichtlich seiner Natur sowie seiner Wirkung explizit wissenschaftlich zu erklären, um diese Erkenntnisse sowohl der breiten Öffentlichkeit als auch den Medienanbietern zu unterbreiten.

info@sichtwechsel.de