

Entscheiden, zu wem man hält

Trotz Empathie können wir nicht mit allen gleichermaßen fühlen

Wenn wir Romane lesen oder Filme sehen, fiebern wir mit, als würden wir die Handlung selbst erleben. Unsere Fähigkeit zur Empathie macht es uns möglich, mit den Protagonisten zu lachen, zu weinen, uns mit ihnen zu freuen oder zu fürchten. Verliebt sich „unsere“ Filmfigur, fühlen wir das Glück, wenn die Gefühle erwidert werden, aber auch den Kummer, wenn die Liebe unglücklich verläuft. Aber was machen wir, wenn sich zwei in dieselbe Frau oder denselben Mann verlieben? Über die Bedeutung von Empathie beim Medienerleben sprach *tv diskurs* mit Professor Dr. Winfred Kaminski, Direktor des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik an der Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften der Fachhochschule Köln.



Müssen wir die Fähigkeit, sich in den anderen einzufühlen, erst lernen oder gehört sie zur Grundausstattung des Menschen?

Bevor sich ein Säugling sprachlich äußern kann, versuchen wir aufgrund seiner Körperhaltung schon zu erahnen, was er möchte. Das gehört zu unserer Grundausstattung, obgleich es von allen geübt werden muss. Aus dem Blickwinkel der Sozialisationsforschung betrachtet, wird Empathie in dieser Phase auch schon vonseiten des Kindes eingeübt, weil es lernt, sich auf die Eltern einzustellen. Irgendwann kommt das Kind in seiner Entwicklung an den entscheidenden Punkt, ich zu sagen, und über dieses Ich-Sagen lernt es, zuzugeben und abzugeben. Auch der Umgang mit anderen Personen wird in sozialen Situationen geübt. Wir testen aus, wie weit wir gehen können, wenn wir uns auf die anderen einlassen. Ich muss mich auf die Menschen um mich herum einstellen und versuchen, herauszubekommen, was sie wollen.

Empathie ist also ein notwendiges Verhalten und Gefühl, ohne das man sozial nicht kompatibel wäre?

Ohne Empathie kommt man nicht zurande. Empathie wird von uns in vielen Bereichen als soziale Grundkompetenz erwartet. Wir leben in einer Gesellschaft, die stark von psychologischen Vorstellungen dominiert ist. Wir alle haben gelernt, uns seelisch in verschiedenste Situationen zu versetzen – aus guten oder aus schlechten Gründen. Ich könnte schließlich auch bloß zur Tarnung empathisch sein, nur um etwas ganz anderes zu erreichen. In der Öffentlichkeit spielt seit einiger Zeit die Frage eine Rolle, wie Menschen mit medial vermittelten Rollenbildern und Verhaltensweisen umgehen. Die Diskussion dreht sich vor allem um die sogenannten Killerspiele, bei denen eine Figur gesteuert wird, die sich à la Rambo vor allem mittels Muskelkraft und Bewaffnung durchsetzt. Einige Kreise der Gesellschaft unterstellen, dass ein Spieler solche Ego-Shooter als Vorbild nehmen könnte und auch in seiner Realität entsprechend handeln würde. Meiner Meinung nach muss man hier allerdings berücksichtigen, dass die Gefühle, die wir solchen medialen Figuren entgegenbringen, immer mindestens zwei Seiten haben – ähnlich wie gegenüber realen Personen auch. Zum einen die bewundernde, imitierende, empathische Seite, zum anderen aber immer auch das unterschwellige Gefühl des: „Ich bin aber nicht so“ oder: „Der ist anders“. In der Rezeption medialer Situationen hat man immer schon mitkalkuliert, dass da etwas getrennt von einem selbst vor sich geht. Das rezipiert man in einer ganz bestimmten Art und Weise, nämlich als Filmhandlung oder als Spiel, und nimmt es nur in diesem Kontext für bare Münze.

Die Bilderwelt ist also eine in sich geschlossene Welt, die nur bedingt für die Realität von Bedeutung ist?

Ja. Wir haben gelernt, diese Bilderwelt als ein in sich stimmiges Zeichenmodell zu sehen – und nicht als ein Zeichenmodell, das ständig auf etwas außerhalb seiner selbst verweist. Anders verhält sich das beispielsweise bei der Bedienungsanleitung für einen Videorekorder. Hier soll man genau das tun, was dort steht, wenn es auch bekanntlich nicht immer den gewünschten Effekt hat. Ein Bildschirmspiel ist keine Bedienungsanleitung. Ich bin der festen Überzeugung, dass jemand, der einen Film oder ein Spiel als Handlungsanleitung auffasst – ob

gewollt oder ungewollt –, einen kategorialen Fehler macht, etwas missversteht, weil er in unangemessener Weise aus der Medienverabredung heraustritt.

Ich benutze zur Erläuterung gern das Beispiel eines Kriminalromans. Den liest man keinesfalls, um Mörder zu werden. Und auch nicht, um zu lernen, wie man Waffen gebraucht. Hier existiert für den Leser etwas, was geradezu Distanzierungselemente impliziert, denn er weiß schließlich, dass seine Welt nicht so ist. Er betrachtet das Ganze durch ein umgekehrtes Fernrohr, fern von sich und dadurch scharf, aber eben in diesem Bildrahmen scharf, nicht als Verweiselement eines: „Handle jetzt so!“ Ich glaube, das sind Distanzierungen, die wir im Prozess unserer Mediensozialisation erwerben und die trainiert werden müssen.

Wir haben alle die Aufgabe, mit inneren Affekten zurechtzukommen, und zu diesen Affekten gehören auch Wut, Hass, Zorn, Ekel, Entsetzen – all diese negativ besetzten Dinge. Medien erlauben eine Art Spielebene, auf der man sich imaginativ und in der Phantasie damit befassen kann, ohne dass man jemanden schädigen wollte oder müsste.

In der Phase der frühen Adoleszenz zeigen die Heranwachsenden auf verschiedenen Ebenen häufig Risikoverhalten. Dazu gehört etwa auch das Konsumieren von Splatterfilmen. Ich sehe das als Versuch, drastisch und dramatisch mit den Risiken des Lebens simulativ zurechtzukommen: Man setzt sich diesen medialen Gefahren aus, um die Herausforderungen geradezu leiblich an sich zu spüren. Wir leben in Deutschland mit einer Versicherungsmentalität, das heißt, dass wir uns vor allen Risiken des Lebens absichern wollen. Über die Medien wissen wir, dass es eine Art leibliche Erschütterung geben kann, die wir tatsächlich durch Hautreaktionen, Schweißausbrüche, Tränen der Begeisterung oder des Entsetzens spüren. Das sind grundsätzliche menschliche Gefühle und Empfindungen.

Es gibt auch Ereignisse, die unsere Vollkasko-Mentalität bedrohen...

Natürlich gibt es die – und Atomkraftunfälle, Flugzeugabstürze, Katastrophen oder Verbrechen sind immer Hintergrundscenarien für Medienprodukte gewesen. Das Genre des Katastrophenfilms gibt es ja nicht deshalb, weil wir solche Katastrophen herbeireden wollen. Es ist vielmehr ein Imaginationsversuch, um näher an

das heranzukommen und imaginär erfahrbar zu machen, was dabei vor sich gehen könnte. Mich selbst beeindruckten vor vielen Jahren – damals beschäftigte ich mich mit Kinder- und Jugendliteratur – die Bücher *Die letzten Kinder von Schewenborn* und *Die Wolke* von Gudrun Pausewang. Die Autorin hat es in beiden Büchern geschafft, zu zeigen, was es angesichts einer solchen Katastrophe bedeutete, wenn zum Beispiel alle Anwohner einer dicht besiedelten Großstadt zugleich auf die Idee kämen, mit ihrem Auto loszufahren: Natürlich ist das ein erfolgloses Unterfangen. Hier geht es um die Antizipation (un-)vorstellbarer Szenarien, die aber alle Menschen irgendwo in ihren Köpfen haben. Ähnliches machen Filme und zum Teil auch Spiele. Nehmen wir das berühmte und bei Jugendlichen beliebte Spiel *Counter-Strike*. Weshalb ist es denn so attraktiv? Weil es Aktuelles thematisiert: Terrorismus. Dieser ist beinahe jeden Tag in der Tagesschau und damit alltagsgegenwärtig. Die medial angebotenen Rollen und die Bedrohungen werden nicht gespielt, um sie zu verharmlosen, sondern um eine Beschäftigung damit zu ermöglichen, um die eine oder andere Perspektive einzunehmen und auszuprobieren. Etwas forscherhaft ausgedrückt: *Counter-Strike* ist im Grunde eine Art Räuber-und-Gendarm-Spiel, natürlich viel plastischer und drastischer. Es ist gerade nicht kindlich gemeint, sondern hat eine andere mediale Gestaltungskraft. Das hat in den Medien als dramaturgisches Prinzip schon immer eine Rolle gespielt: Kein klassisches Drama, kein Schauspiel Shakespeares kommt ohne Antagonist und Protagonist aus. Der Zuschauer wird aufgefordert, auszubalancieren, wofür er ist und wovon er sich absetzen möchte. So bekommt er ständig eine Polarität angeboten. Er muss seinen Platz finden und sich entscheiden, für welche Person er empathisch reagiert. Dabei bedeutet die Fähigkeit zur Empathie nicht, zu jedem Zeitpunkt immer eine klare Entscheidung nur für den einen oder den anderen zu treffen, sondern das wechselt. Schließlich weiß man auch aus eigener Erfahrung nur zu gut, dass man sich zu unterschiedlichen Zeiten unterschiedlich stark mit medialen und realen Figuren identifiziert.

Würde man zu Opfern und Tätern, zu Freunden und Feinden gleich viel Empathie entwickeln, wäre man wahrscheinlich lebensunfähig. Im Zweifel empfinden wir für den, der uns nahe ist.

Das ist ganz klar eine Entscheidung, die wir fällen, und diese Vorentscheidung bestimmt, wie weit wir uns tatsächlich empathisch verausgaben wollen und können. Auf keinen Fall können wir beliebig empathisch sein. Außerdem wissen wir, dass zu wahrer Nächstenliebe nur Götter und Töchter oder Söhne von Göttern imstande sind. Überdies hat eine Empathie gegenüber jedem auch etwas Unglaubliches, weil das nie einzulösen wäre. Jeder muss also eine Proportion für sich finden, was er wie weit an sich heranlässt und wo er Grenzen setzt: Ich entscheide mich, bestimmte Dinge medial nicht aushalten zu wollen. Es gibt aber auch den umgekehrten Fall, dass Menschen die Nachrichtenrealität zulassen können, weil sie neugierig oder voyeuristisch sind, es jedoch ablehnen, wenn das Gleiche im Film dargestellt wird. Nachrichten sind in diesem Fall als Information für den politisch interessierten Bürger akzeptiert, dieselben Themen filmisch inszeniert, gelten aber als nur ästhetisch und deshalb „ethisch“ verwerflich.

Vielleicht spielt hier auch das Wissen eine Rolle, dass es Kriege gab und auch gibt, über die man sich einerseits naturgemäß ein Bild machen möchte. Trotzdem wollen wir andererseits keinesfalls den Krieg real erfahren.

Da taucht etwas sehr Seltsames auf. Ich habe gerade in einem Seminar aus dem Buch *Der Wanderer* zwischen beiden Welten von Walter Flex vorlesen lassen, das ist eine Kriegserzählung aus dem Ersten Weltkrieg. Die Studenten stuften den Text schnell als kriegsverherrlichend ein. Zu Recht, denn Flex hat diese martialischen Schlachten idealisiert und naivisiert. Danach stellte ich die Frage, warum das Buch ein solcher Erfolg gewesen ist – und das über mehr als ein- einhalb Jahrzehnte. Die Studenten schwiegen. Als ich den Tipp gab, zu überprüfen, wer hier was über wen erzählt, dämmerte den Studenten, dass in dieser Kriegsgeschichte eine Liebesgeschichte erzählt wird, und zwar eine nicht erfüllte Liebesgeschichte zwischen zwei Männern, dem Ich-erzähler und dem Adressaten. Ungläubiges Staunen herrschte. Dann zog ich eine Parallele zu dem Film *Full Metal Jacket*. Dort versuchen

die militärischen Führer, in einem engen menschlichen Verhältnis zu ihrem Trupp zu stehen, besonders die positiven Figuren versuchen dies. Dieser emotionale Kitt, der über Erotik, vielleicht sogar Sexualität in gewaltsamen Situationen – selbst in Kriegssituationen – hergestellt wird, macht die erlebte Gewalt aushaltbarer. Im Grunde wird da die Empathiefähigkeit oder -bereitschaft in ganz vertrackter Art und Weise getestet. Man muss sich entscheiden: Trägt man die Gewalt mit, weil einen das Gefühl zwischen den Menschen beeindruckt, wie sie als Kameraden bis zuletzt füreinander eintreten, oder lehnt man das Ganze ab, trotz dieses heroischen Gefühls. Das ist oftmals die Ambivalenz, die Anti-Gewalt-Filmen eigen ist: Sie müssen die Gewalt darstellen, weil sie sonst nicht gegen die Gewalt einnehmen können. Sie müssen gleichzeitig eine Figur haben, die den Zuschauer einlädt, diesen Anti-Blick zu wählen. So gibt es auch Beschreibungen, in denen die Verfilmung von Im Westen nichts Neues als Kriegsfilm eingestuft wurde. Die Schlachtszenen darin sind hoch dramatisch, Trichter und Granateinschläge gut sichtbar – für die damaligen Verhältnisse unglaublich! Aber ich meine doch, dass zugleich immer noch der Blick dafür da ist, dass es sich um ein mediales Ereignis handelt.

In Bernhard Wickis Film Die Brücke werden Schüler eingesetzt, um eine strategisch unwichtige Brücke gegen die Amerikaner zu verteidigen. Man hat Mitleid, weil die Jungen mit Überzeugung für eine vergebliche Sache sinnlos sterben. Ist das nun Empathie oder Mitleid – oder machen Sie da keinen Unterschied?

Das ist auf keinen Fall dasselbe. Mitleid liegt für mich zwischen Empathie und Sympathie. Sympathie bedeutet unter anderem, gemeinsam etwas zu empfinden und zu erleiden. Empathie heißt, die Empfindungen eines anderen auszutragen. In Ihrer Frage deuteten Sie eben die Dimension der Sinnlosigkeit in Verbindung mit Empathie an. Empathie ist etwas, das wir gewöhnlich auf einer emotionalen Ebene sehen, während Sinnlosigkeit eher eine kognitive Dimension hat.

Ich kann mir vorstellen, dass empathische Reaktionen umso stabiler und stärker sind, je kognitiv erträglicher und nachvollziehbarer die Sinndimension ist. Wenn meine intellektuelle Empfindung sagt: Das im Film angestrebte Ziel widerspricht allem, was ich sonst meine, dann

kann ich auch keine Empathie entwickeln – oder ich müsste über mich selbst hinauswachsen. Doch dieser Prozess ist nicht nur unbewusst, wir sind diesen Angeboten nicht nur ausgeliefert, sondern haben vorher schon eine Auswahl getroffen.

Wer sich dann bewusst einem kampfbetonten Computerspiel zuwendet, der muss bereit sein, geschmacklose Gestaltung hinzunehmen. Der muss dann eben diese ekelregenden Figuren – halb Mensch, halb Maschine, Tropfen von Schweiß und Schlabber – aushalten und ästhetisch verarbeiten wollen. Das ist erst einmal eine relativ rationale Vorentscheidung.

Es ist aber auch eine Frage, wie stark ein Jugendlicher in der Lage ist, gegen seine Gefühle oder gegen Ekel anzugehen.

Insofern ist es ein Hinweis darauf, was solche Medien eben auch leisten, nämlich dass der Einzelne lernt, mit seinen Impulsen umzugehen. Man könnte es vielleicht als Training der Impulse benennen, dass der junge Spieler ausprobieren will, was er schaffen kann und ab welchem Punkt er sagt: Stop!

Auf der anderen Seite stehen Vater und Mutter, die fragen: „Braucht ihr das wirklich?“ Ich finde schon, dass eine Gesellschaft das Recht hat zu sagen: „Nein, das wollen wir nicht.“ Deshalb gibt es ja auch die Alterseinstufungen, mit denen darüber entschieden wird, was als zuträglich erachtet wird und was nicht. Aber die Frage ist immer, ob die hinter den Einstufungen stehenden Vermutungen ein für alle Mal festgeschrieben sind. So sollte Günter Grass Anfang der 60er-Jahre des 20. Jahrhunderts den Bremer Literaturpreis erhalten, doch dann wurde dies doch abgelehnt wegen des Vorwurfs, der Roman sei schlichte Pornografie. Man weigerte sich, Grass den Preis für Die Blechtrommel zu geben. Gut 50 Jahre später bekommt Grass den Literaturnobelpreis. Jetzt kann man darüber streiten, ob die Bremer Unrecht hatten oder nicht. Ich würde sagen: Nein! Denn unsere jetzige Gesellschaft hat gelernt, anders mit der Herausforderung Blechtrommel – was übrigens auch ein Medienereignis war – umzugehen. Wir bringen das Buch in einer ganz anderen Weise in unsere Vorstellung von Ethischem, Ästhetischem, Zuträglichem und Unzuträglichem unter, weil wir auch gelernt haben, die vordergründige Gleichsetzung von Medienangebot und Wirklichkeit in Frage zu stellen.

Die Unterscheidungskompetenz entwickelt sich wahrscheinlich auch umso schneller, je mehr Medien existieren und je mehr Medienerfahrungen gemacht werden.

Ein heutiges Kind von 12 Jahren ist ungleich medienerfahrener als ein gleichaltriges Kind vor 30, 40 oder 50 Jahren. Vor allem auch bezogen auf die aktuell angesagten Medien sind die Kinder schon wieder erfahrener als die Elterngeneration. Ich erlebe das an mir selbst – wie lange habe ich gebraucht, bis ich das Handy „normal“ fand, weil man jahrelang anderes gewohnt war!

Dass man die Gesellschaft durch Information, Beratung, Vorsortierung mitlenken möchte und sollte, ist durchaus richtig. Aber wenn man Entscheidungen über andere trifft, muss das öffentlich ausgetragen werden. Als das nunmehr klassische Computerspiel Space Invaders Ende der 70er-Jahre auf den Markt kam, war die Furcht vor zu großer Empathie so stark, dass das Spiel damals als besonders bedrohlich erlebt wurde. Man sprach ein Verbot aus, weil auf – von heute aus gesehen – grobpixelige Monster geschossen wurde. Heute amüsieren wir uns, wenn wir überlegen, dass dieses Spiel einmal als gefährdend eingestuft worden ist. Das heißt, unsere Gesellschaft hat gelernt, solche Bilder zu integrieren. Und ich glaube auch, dass jedes Medium versuchen musste und muss, herauszufinden, was genuin sein Bereich ist. Das hat auch die Fotografie gemacht. Die Fotografie hat nämlich von der Malerei die Aufgabe übernommen, Porträts zu schaffen. Die Maler hatten diese ganz anders gefertigt, und in der Folge hat sich die Malerei verändert. Was hat der Film gemacht? Zuerst hat er das Theater kopiert, bis man entdeckte, dass Filme mehr und anderes können als Theater. Dann wurde im Theater der Film zeitweilig nachgemacht, bis man merkte, dass es das auch nicht sein kann, sondern dass die theatralischen Möglichkeiten tatsächlich neu auszutesen waren. Ich denke, wir sind im Moment in einer ähnlichen Situation. Die Spiele haben zum Teil Filmelemente übernommen. Beide, Spiele und Filme, werden gewinnen, wenn sie ihre genuinen Kompetenzen und Dimensionen ausarbeiten. Und die Computerspiele müssen überhaupt erst noch herausfinden, was auf der Basis der Interaktivität ihre besonderen Vorteile sind.

Ist das Erleben im Film, im Theater, im Spiel etwas, was dem Einzelnen ermöglicht, bestimmte Fehler oder Erfahrungen in der Phantasie zu machen, um sie in der Realität nicht mehr machen zu müssen?

Ich bin mir selbst noch nicht ganz klar darüber, wie man den Unterschied zwischen einer Spielaktion und einer Simulation, die immer noch etwas ganz anderes ist, sehen sollte. In einer Schießanlage, wie sie von der Polizei oder vom Militär genutzt wird, kann ich mit waffenähnlichen Gegenständen auf Ziele schießen, das dann auswerten lassen und dadurch trainieren. Zugleich ist dieses „virtuelle Töten“ etwas ganz anderes als das wirkliche Töten eines Menschen oder eines Tieres. Jeder, der einmal in einer Simulationsanlage war – wie etwa Flugkapitäne, die auch Übungen im Flugsimulator gemacht haben –, weiß, dass das Gefühl, zum ersten Mal eine wirkliche Maschine zu lenken, ein völlig anderes ist. In der Realsituation fällt all das weg, was mich simulierend geschützt hat. Ich habe alle Hochachtung vor Polizisten, die sich zu Recht auf Gefährdungslagen vorbereiten müssen. Was machen sie aber in einer realen Gefährdungslage? Da merken sie auf einmal, dass das andere geübt war und jetzt alles ganz anders ist und sie allein auf sich gestellt sind.

Trotzdem: Je mehr sie vorher virtuell geübt haben, desto schneller werden sie in der Lage sein, das in der Fiktion Gelernte in der Realität umzusetzen.

Ja, aber nur dann, wenn vorher die Entscheidung gefällt wurde, diese Situation als eine real bedeutsame zu interpretieren. Wenn ein Soldat Kriegssituationen simuliert, ist das etwas ganz anderes, als wenn ich als Spieler mittels Maus oder Tastatur die vorgehaltene Waffe lenke und führe. Denn innerlich habe ich nicht den Schritt getan, tatsächlich töten zu wollen.

Im Bereich des Jugendschutzes wird befürchtet, Kinder und Jugendliche könnten sich mit der Gewalthandlung des Täters identifizieren und diese als Verhaltensmuster beibehalten. Wird dabei die Empathie mit dem Opfer unterschätzt?

Die Diskussion über Spiele, über Medienprodukte verschiedenster Art – auch innerhalb der Medien selbst – hat mit dem Prozess der Selbstreflexion einer Gesellschaft zu tun, die sich immer wieder vergewissert, welche Werte oder Sichtweisen aktuell sind. Wie wird der Diskurs über das Böse geführt? Wer ist Stichwortgeber? Welche Antworten gibt es darauf – und wer gibt diese Antworten? Vor allem: Welche Antworten wollen wir diskutiert haben? Da gibt es die populärkulturellen Vorschläge bezogen auf Katastrophen wie zum Beispiel Independence Day. Das ist „Katastrophismus“ par excellence.

Darüber hinaus gibt es differenziertere Argumentationen wie von Sloterdijk, der von Zorn und Zeit redet, was im Grunde auch nur ein Teil dieses Diskurses ist, um sich damit zurechtzufinden. Sofsky reflektiert über Sicherheit, weil sich viele Menschen unsicher fühlen. Und die Medien erzeugen zum Teil Unsicherheit, um Aufmerksamkeit und Auflage zu erzielen. Haben sie die Auflage erreicht, versprechen sie Sicherheit. Das ist ja das „Bild-Zeitungs“-Modell: Die Welt geht unter, aber wir versprechen euch morgen 30 Millionen im Lotto. Ich denke, da arbeitet eine Art diskursiver Zirkel, der immer wieder bei diesen Fragen einhakt und Positionen aufnimmt, verändert, variiert und Antwortmöglichkeiten probiert. Was dabei aber zugleich immer wieder geschieht wird, ist auch eine kritische Reflexionsfähigkeit. Dazu gehört ebenfalls, dass ich gezwungen werde, mich und meine Person mit solchen Herausforderungen in Verbindung und Beziehung zu setzen und dadurch empathisch zu sein.

Die Medien bieten also sehr unterschiedliche Rollen und Perspektiven an, mit denen sich Rezipienten auseinandersetzen, die sie durchzuspielen haben und zu denen sie sich positionieren müssen...

Das ist ohne Frage etwas ganz Wichtiges. An der Universität in Bonn hatte ich vor einigen Wochen ein Gespräch darüber, wie weit wir eigentlich schon unsere digitalen Prothesen als natürlich anzusehen gelernt haben: Wir brauchen eben „Google“. Das ist einerseits selbstverständlich, es gehört zum Job. Andererseits, und das finde ich beeindruckend, kann man immer wieder auch kritisch und skeptisch die Stirn runzeln und fragen: „Überwältigt uns das

nicht alles, brauchen wir das denn alles?!“ Doch ist es schon beeindruckend, mit welcher Souveränität manche diese verschiedenen medialen Angebote für ihre ganz spezifischen Zwecke zu nutzen wissen. Man weiß eben, wann und wie man seine Musik hört, man weiß, wo man eine leider verpasste Radiosendung wiederfinden kann, um sie zeitverschoben nutzen zu können, man schickt eine gehörte Sendung an einen Freund und so weiter. Das sind wunderbare Dinge. Das heißt, wir haben sowohl auf einer rein technischen, instrumentellen Ebene die Fähigkeit, damit umzugehen. Wir haben sicherlich auch eine Auswahlfähigkeit, was wir wollen und was wir nicht wollen, man lernt sozusagen, die Dinge nach seinen eigenen Bedürfnissen zurechtzulegen und sie situationsadäquat zu nutzen. Die Idee der Überwältigungsphantasie durch die Medien ist gerade durch deren Pluralität ad absurdum geführt, weil wir damit spielen und wissen: Manches passt besser und manches passt gar nicht. Eine ungebrochene und nicht abgefederte Medienwirkung ist allein schon durch die Vielzahl der unterschiedlichen Gebrauchsweisen zu bezweifeln.

Der Prozess, dass wir uns die Medien untertan machen und nicht umgekehrt, ist wahrscheinlich noch nicht abgeschlossen. Er wird wie alle kulturellen Veränderungsprozesse natürlich auch negative Erscheinungen schaffen.

Ja, und wir werden, jeder Einzelne wird auch weiterhin Fehler machen: Eltern machen Fehler in Bezug auf das, was sie ihren Kindern erlauben. Kinder oder Jugendliche machen Fehler in Bezug auf das, was sie sich schon zutrauen. Da können und müssen wir als Gesellschaft, als Individuum oder als Institution reagieren. Das ist dann wieder diese Form von öffentlichem Gespräch, das geführt werden muss, wobei wir aber auch nicht das notwendige Gespräch durch Verbotsphantasien allzu schnell und abrupt beenden sollten.

Das Interview führte Joachim von Gottberg.