



**VERLEIHUNG DES
KATHOLISCHEN MEDIENPREISES 2007
AM 10. SEPTEMBER 2007 IN BONN**

**Statement des Vorsitzenden der Deutschen Bischofskonferenz
Karl Kardinal Lehmann**

– Es gilt das gesprochene Wort –

Sehr geehrte Frau Graas,
sehr geehrter Herr Obermayer,
meine sehr verehrten Damen und Herren!

Ich begrüße Sie herzlich zur diesjährigen Verleihung des Katholischen Medienpreises und freue mich, dass Sie wieder so zahlreich erschienen sind!

Eine Preisverleihung ist ein erfreulicher Anlass. Schließlich geht es darum, Arbeiten von Journalisten zu würdigen, die besonders überzeugend deutlich machen, was Medien im positiven Sinn zu leisten vermögen. Mit Geschichten, die Lebenserfahrungen Anderer erschließen und nachvollziehbar werden lassen, eröffnen sie bereichernde Zugänge zur Wirklichkeit. Sie erweitern den Horizont und geben den Anstoß, sich mit den eigenen existentiellen Fragen zu beschäftigen.

Dies ist die eine Seite der Medien, auf die wir mit unseren Auszeichnungen hinweisen wollen. Es gibt aber auch eine andere Seite, mit der wir uns auseinandersetzen haben: die Medien zeigen sich uns immer wieder auch als „Problemzone“, als ein Sammelsurium fragwürdiger Angebote, die ein negatives Wirkungspotential entfalten, die im Rezipienten Dinge auslösen können, die Anlass zu Besorgnis geben.

2. Gerade im vergangenen Jahr haben wir uns wieder intensiv mit der Frage der potentiell schädlichen Wirkung von Medien befassen müssen. Der Amoklauf eines Schülers im November 2006 in Emsdetten war der Auslöser, die bereits nach dem Amoklauf von Erfurt 2002 geführte Debatte erneut aufzunehmen. Die Frage, was geschieht, wenn Kinder und Jugendliche Zugriff zu Computerspielen erhalten, die desensibilisierend oder gar aggressionsfördernd wirken könnten, hat uns in berechtigte Unruhe versetzt.

In der öffentlichen Diskussion standen die so genannten „Killerspiele“ im Mittelpunkt. Dabei sollte nicht übersehen werden, dass es auch andere, nicht weniger problematische Entwicklungen gibt. Im Bereich des Kinofilms beispielsweise ist ebenfalls eine Zunahme extremer Gewaltdarstellungen zu beobachten, vor allem von explizit sadistischen Folterszenen (z. B. in Filmen wie „Hostel“). Zu größeren öffentlichen Debatten hat dies bisher bei uns nicht geführt. Das Phänomen wird unter dem Stichwort „Folterpornographie“ (torture porn) hierzulande derzeit fast ausschließlich unter Filmkritikern diskutiert. In den USA hat diese Entwicklung, die Film und Fernsehen betrifft, jedoch inzwischen die Frage nach staatlichem Eingreifen aufgeworfen.¹

Es sind aber nicht nur fragwürdige Medienangebote von kommerziellen Anbietern, die Anlass zur Sorge geben. In der digitalen Medienwelt wird der Nutzer immer stärker selbst zum Produzenten. Und auch hier zeigen sich im Blick auf Gewaltphänomene problematische Entwicklungen: Terroristen stellen selbst gedrehte Videos ihrer Terrorakte und Hinrichtungen von Geiseln auf Internetplattformen aus. Aber auch Kinder und Jugendliche nutzen Medien als Waffe: Schlägereien werden mit dem Handy aufgezeichnet (so genannte „happy slapping“-Videos) und im Freundeskreis per Handy oder über das Internet verbreitet; Handyvideos werden gezielt eingesetzt, um mit medialer Unterstützung Mobbing zu betreiben: Zur Rache werden kompromittierende Videos von Lehrern oder unliebsamen Personen auf Internetplattformen eingestellt und so einem weltweiten Publikum zugänglich gemacht. Auch diese unter dem Etikett „Cyberbullying“ bekannte Form der Gewalt ist eine höchst problematische Dimension von Mediennutzung.²

3. Diese Entwicklungen werfen die Frage auf, was diese Phänomene bedeuten. Wie sind sie zu verstehen? Und wie geht man mit ihnen um? Wesentlich scheint mir, die umfassende Dimension dieser Problematik zu verdeutlichen und zu erfassen. Allzu häufig wird in der öffentlichen Diskussion die Fragestellung auf den Jugendschutz und die Optionen für staatliches Eingreifen verengt. Über verbesserte gesetzliche Regelungen nachzudenken, ist

¹ Franz Everschor: „Torture Porn“. Folterszenen in Film und Fernsehen werden zum heißen Eisen, in: film-dienst 9/2007, 48 f.

² Frank Robertz: Cyberbullying: Eine neue Form der Gewalt, in: Deutsche Polizei 10/2006, 12-15.

zweifellos berechtigt. Hier geht es aber deutlich um mehr. Es geht um ein gesamtgesellschaftliches Problem, das nicht nur Kinder und Jugendliche betrifft.

Die Versuche, Gewaltphänomene in den Medien zu erklären, gehen oft von ihrem Bezug zur Wirklichkeit aus: Spiegelt die Mediengewalt nicht nur das, was in der Wirklichkeit an der Tagesordnung ist? Wir können es nicht leugnen: Gewalt gibt es überall. Das beweisen uns die Nachrichten jeden Tag: Morde, Kriege, Folter, Attentate. Und nicht nur die Konflikte auf der internationalen Ebene beunruhigen uns; nicht weniger häufig hören wir von Gewalttaten im häuslichen Bereich: grausame Berichte von getöteten oder misshandelten Kindern, von Gewalt auf den Schulhöfen, von Gewaltakten gegen Ausländer. Und diese schreckliche Dimension der Wirklichkeit rückt uns durch die Medien so nah auf den Leib, dass wir sie nicht einfach abschütteln können.

Sehen wir in den Medien wie in einem Spiegel letztlich nur unsere unheile Wirklichkeit? In der Tat: Die Pixel-Figuren im Computerspiel „Counterstrike“, die gegen Terroristen kämpfen, sehen kaum anders aus als die Anti-Terror-Einheiten, die uns die Nachrichten zeigen. Ist die moderne Kriegsführung, bei der die Waffen am Bildschirm gesteuert werden, nicht das reale Gegenstück zu den Schlachten, die an den Computern geschlagen werden? Und die Tendenz, dass immer mehr sadistische Folterphantasien medial realisiert werden, hat sie nicht ein Gegenstück in den realen Schreckensbildern, die wir aus Abu Ghraib gesehen haben?

4. Ein anderer Ansatz sucht die Gewaltphänomene mit den menschlichen Anlagen zu erklären. Gibt es nicht seit jeher in der Kulturgeschichte eine Fülle von Gewaltdarstellungen, die belegen, dass es hier ein großes Interesse des Menschen gibt? Haben nicht schon Kinder Allmachtsphantasien oder gar Tötungsphantasien? Und gehört es nicht zur Entwicklung, sich auch mit Gewaltphantasien auseinanderzusetzen?

In Kunst und Unterhaltung gibt es eine Fülle von Gewaltdarstellungen – von der antiken Tragödie bis zum Fernsehkrimi, von homerischen Schlachtenepen bis zum modernen Actionfilm. Sie belegen die durchgehende Faszination, die von der Gewaltthematik ausgeht. Dennoch kann die problematische Gewalt in einem Computerspiel nicht einfach durch den Hinweis auf die kulturgeschichtliche Tradition wegdiskutiert werden. Auch die entwicklungspsychologischen Einsichten erledigen die Frage nach dem rechten Umgang nicht.

Der Hinweis, dass es Gewaltbilder und -phantasien schon immer gab, verschleiern, dass wir es nicht mit dem immer Gleichen zu tun haben, sondern heute eine besondere neue Qualität der Gewaltbilder feststellen. Die Bilder, die im Computer erzeugt werden, sind realitätsnäher als jemals zuvor und sie sind überall verfügbar und leicht zugänglich. Die Situation eines heutigen Jugendlichen, der Gewaltbilder per Mausklick permanent zur Verfügung hat, ist

nicht vergleichbar mit der eines Jugendlichen in den 50er Jahren, der gelegentlich mal einen Western im Kino gesehen hat. Man ist heute nicht mehr an Wege und Zeiten gebunden, man muss heute keine Schmuddelvideothek aufsuchen, um an für Jugendliche verbotene Inhalte zu kommen.

Angesichts der globalen Vernetzung erleben wir, dass die Wirksamkeit jeder noch so berechtigten Schutzmaßnahme zunehmend beschränkt ist. Videos und Computerspiele, die von Selbstkontrolleinrichtungen in Deutschland als für Jugendliche nicht geeignet eingestuft wurden, sind leicht über das Internet zu beschaffen. Ethische Normen werden aufgeweicht. Wenn hierzulande Fernsehanstalten aus medienethischer Verantwortung heraus darauf verzichtet haben, das Hinrichtungsvideo von Sadam Hussein in voller Länge zu zeigen, wurde dadurch eine massenhafte Verbreitung nicht verhindert, denn auf Internetplattformen war das Video weltweit abzurufen.³

Hinzu kommt, dass die Rezeptionsumstände andere sind. Immer weniger finden Jugendliche in ihren sozialen Beziehungen die Erfahrungen, die ein wirksames Gegengewicht zu Gewaltphantasien sein können: Liebe, Geborgenheit, Angenommensein, Anerkennung. Auf den Familien selbst lastet nicht selten ein enormer Druck, mit den ständig neuen Anforderungen der modernen Welt zurechtzukommen. Das betrifft die Erwachsenen nicht weniger als die Kinder. Und immer öfter stellt sich das Gefühl ein, ohnmächtig einer Situation ausgeliefert zu sein, die kaum durch eigene Anstrengung zu verbessern ist.

Wenn dann die Medien eine Welt der permanenten Bedrohung – durch den Terrorismus, die Globalisierung der Märkte, den Klimawandel – und der Ohnmacht der politisch Verantwortlichen vermitteln, ist leicht nachvollziehbar, dass das bei Kindern und Jugendlichen die Faszination von Fluchtwelten erhöhen kann, Fluchtwelten in denen Helden vorkommen, die kein Gefühl der Lähmung oder Überforderung kennen, sondern nur Befreiungsschläge: Konflikte werden mit roher Gewalt eindeutig und endgültig gelöst.

Das christliche Menschenbild leugnet das Böse nicht. Wir stellen gerade in der heutigen Situation der globalen Gewalt fest, dass sich die theologische Forschung wieder intensiver mit der Frage nach dem Bösen befasst. Nicht zuletzt die Erfahrung des globalen Terrorismus hat das theologische Nachdenken über das Böse befördert.⁴ Die Botschaft des Christentums ist die Botschaft der Liebe, die Gewalt überwindet. Die Überwindung von Gewalt und die Ermöglichung eines friedlichen Zusammenlebens ist aber auch das große gesellschaftliche

³ Volker Herres: Nichts als die Wahrheit. Digitale Welt: Journalismus im Spannungsfeld zwischen Realität und Quote, Funkkorrespondenz, 31/2007, 3-6.

⁴ Stefan Orth: Antlitzlos und unbesprechbar? Neues Nachdenken über das Böse, in Herder-Korrespondenz, 61. Jg., H. 3/2007, 144-149.

Projekt. Es geht doch gerade darum, Gewalt zu überwinden durch eine staatliche Ordnung, der sich die Menschen unter Gewaltverzicht unterwerfen können.

Es ist also ein Anliegen von gesamtgesellschaftlichem Interesse, Gewalt zu überwinden, sei es in der Familie, auf dem Schulhof oder in internationalen Konflikten. Ist es da nicht berechtigt, auch an die Medien die Frage zu stellen, wie sie sich zu diesem Projekt stellen. Ein Film, der Gewalt darstellt, um letztlich dadurch Anstöße zu geben, die Gewalthaltigkeit unserer Gesellschaft zu reflektieren, hat da seine volle Berechtigung. Ein Computerspiel, das sadistische Tötungsphantasien befördert, kann durchaus als Sabotage an dem gesellschaftlichen Anliegen bezeichnet werden. Wenn es dazu einen breiten gesellschaftlichen Konsens gibt, kann man hier Grenzen setzen. Wir tun dies in anderen Fällen ja durchaus. Über die gesellschaftliche Ächtung der Kinderpornographie gibt es keine Diskussion.

Die Gesellschaft hat noch zu wenig Sensibilität für die möglichen „Schadstoffe“ in den Medien entwickelt. In Umweltfragen und bei Schadstoffen in Nahrungsmitteln reagieren wir inzwischen weitaus feinfühlicher. Im Medienbereich funktioniert das noch anders: Wir hören zwar von möglichen Gefahren und werden doch allzu leicht beschwichtigt mit dem Hinweis, die Wissenschaft habe die Schädlichkeit noch längst nicht zweifelsfrei nachgewiesen.

Ein wichtiger Schritt für eine verbesserte Wahrnehmung der potentiellen Gefährdungen wäre es, die Diskussion aus den Expertenkreisen in die breite Öffentlichkeit zu tragen. Wir leisten uns ein aufwändiges System der freiwilligen Selbstkontrolle, aber die Einschätzungen der möglichen Gefahren, die dort täglich in den Prüfverfahren ermittelt werden, bleiben unter Verschluss. Der Anbieter erhält das Gutachten, um ihn darüber zu informieren, weshalb ein Film oder ein Computerspiel nicht wie beantragt freigegeben werden konnte. Ebenso liegen die Gutachten bei den Obersten Landesjugendbehörden vor. Die Eltern aber, von denen Verantwortung verlangt wird, haben keine Möglichkeit, sich darüber zu informieren. Wie diese Informationen zugänglich gemacht werden, müsste sicher genauer überlegt werden. Aber wenn wir nicht dazu kommen, die konkreten Gefährdungsmomente präzise anzuschauen und zu diskutieren, wird sich ein entsprechendes Bewusstsein nicht herausbilden. Wenn derzeit über die Evaluation der Jugendmedienschutzgesetze diskutiert wird, sollte auch darüber gesprochen werden, wie die Informationen über mögliche Gefährdungen einzelner Programme diejenigen erreichen, die Verantwortung übernehmen sollen und wollen: die Eltern, aber auch die Jugendlichen selbst.

Die Gefährdungen zu verringern ist eine notwendige Maßnahme, die aber nicht alles abdeckt. Der Kinderpsychologe Wolfgang Bergmann weist darauf hin, dass das, was wir beispielsweise Computersucht nennen, nicht von den Computern oder den Spielen ausgeht. Es handele sich dabei um eine Lösung, die Kinder gefunden hätten, um ein Defizit überwinden,

überdecken oder kompensieren zu können.⁵ Und diese Defizite liegen in den sozialen Beziehungen, in denen sie stehen: fehlende Anerkennung und Ermutigung, mangelnde Geborgenheit, das Fehlen von Aufgaben und Zielen. Zu Recht weist Papst Benedikt XVI. in seiner Botschaft zum diesjährigen Welttag der Sozialen Kommunikationsmittel, den wir gestern begangen haben, darauf hin, dass es bei der Medienerziehung nicht um Verbote gehen muss: „Medienerziehung sollte positiv sein“, ist sein Grundsatz: sie sollte Kindern helfen, Wertschätzung Klugheit und Urteilsvermögen zu entwickeln; so wird die eigentliche Aufgabe „eine Heranbildung zur Ausübung von Freiheit.“⁶

Freiheit des Handelns schließt im Blick auf Medien nicht aus, dass auch einmal falsche Entscheidungen getroffen werden können. Kindern und Jugendlichen Freiheiten zu lassen und dabei ihr Verantwortungsbewusstsein zu stärken, ist ein wesentlicher Beitrag zur Persönlichkeitsbildung. Das verhindert vielleicht nicht, dass auch mal ein „Killerspiel“ gespielt wird, aber es verhindert, dass Kinder und Jugendliche in den virtuellen Welten gefangen bleiben. Eine solche Freiheit in Verantwortung ermöglicht, dass Kinder und Jugendliche voll Neugier und Tatendrang in den Medien das suchen, was ihren Hunger nach Sinn und authentischem Leben nicht durch virtuelle Gewaltorgien übertönt, sondern sie auf ihrem Weg wirklich weiterbringt.

Dabei sind besonders auch Vorbilder wichtig. Nicht nur die großen Vorbilder, sondern ebenso Geschichten von Menschen, die ihren eigenen Weg gefunden haben, mit schwierigen Lebenssituationen und den großen Fragen des Lebens fertig zu werden. Solche Beispiele finden wir in den Beiträgen, die wir heute mit unserem Medienpreis auszeichnen. Sicherlich werden diese Beiträge nicht unmittelbar Kinder- und Jugendliche erreichen, die sonst ihre Zeit mit Computerspielen verbringen. Aber vielleicht können wir dazu beitragen, dass medien- und lebenskompetente Kinder und Jugendliche auch zu Mediennutzern heranwachsen, die Beiträge von Qualität zu schätzen wissen. Ihnen, liebe Preisträger, gratuliere ich schon an dieser Stelle für Ihre außerordentlichen Leistungen und danke Ihnen wie den Medienunternehmen, die es sich zur Aufgabe machen, derartige Beiträge zu veröffentlichen. Ein besonderer Dank gilt auch allen Mitgliedern unserer Jury für die große Mühe, der sie sich wieder bei der Auswahl der Beiträge unterzogen haben.

Ich danke Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit.

⁵ Wolfgang Bergmann, Gerald Hüther: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Düsseldorf: Patmos, 2006, 142.

⁶ Benedikt XVI.: "Kinder und Soziale Kommunikationsmittel: eine Herausforderung für die Erziehung", Botschaft zum 41. Welttag der Sozialen Kommunikationsmittel 2007 [unter: <http://dbk.de/initiativen/mediensonntag/2007/index.html>]