

Rudolf Maresch

## Medien der Gewalt – Gewalt der Medien

*Eidolon ist auf griechisch ein Bild,  
das nur aus der Oberfläche besteht, ohne Tiefe.*  
Karl Kerényi, Griechische Begriffe, S. 37

### 1. Medialisierung der Gewalt

Die Umleitung ungerichteter Gewalt (*violentia*) in Zeichen und Bildern gilt Historischen Anthropologen als kulturelle Großtat und Meisterleistung. Die Farben- und Bilderpracht, die unbekannte Künstler einst an die Wände der Höhlen von Altamira und vor allem Lascaux gezaubert haben, sind die frühesten und immer noch eindrucksvollsten Zeugnisse dieser Zeit. Die Höhlenbilder künden nicht nur vom Beginn der Zähmung und Zivilisierung der Bestie „Mensch“. Sie erzählen auch von einer ersten mentalen Auseinandersetzung und gelungenen ästhetischen Brechung des Schreckens, der Grausamkeit und der Vergewaltigung, den die Erfahrung der Sexualität, des Todes und des Blutopfers im Bewusstseinshaushalt jener Lebewesen damals hinterlassen haben muss. Gleichzeitig setzt mit ihrer Medialisierung eine neue Kunst- und Kulturtätigkeit ein, durch die sich die menschliche Gattung von seiner animalischen Herkunft löst und fortan prinzipiell unterscheidet.<sup>1</sup>

Inzwischen hat die *violentia* Eingang in den modernen Kultur- und Amüsierbetrieb gefunden. Sie ist selbstverständlicher Teil desselben geworden. Zunächst gewährten Literatur, Kunst und Ästhetik ihr diesen exklusiven Zufluchtsort. Später gesellte sich auch die von Massenmedien und Unterhaltungsindustrie intonierte, auf die Herstellung von Massenprodukten spezialisierte und auf Massenverzehr abzielende Jugend-, Pop- und Spaßkultur hinzu. Dort und nur dort, im freien Spiel mit Zeichen, Formen und Semantiken, darf auf der Leinwand, im Kunstwerk oder im Theater kulturell gespiegelt werden, was außerhalb der Bühnen gesellschaftlich verfemt ist und unter massivster Strafe steht, nämlich die öffentliche Zurschaustellung der Schändung, Abschlachtung und Verspeisung von Personen, Tieren und Körperteilen. Die Blutopfer, Marter und Grausamkeiten, die die Dramen Shakespeares oder das Theater Artauds begleiten; die Demütigungen und Folterungen, die bei de Sade den Weg zum Gipfel der sexuellen Erregung weisen; die Ketten-Massaker, die griechische Mythen, Splatter-Movies oder die Romane von Bret Easton Ellis demonstrieren; die Schmerzen, Verwundungen und Höllenqualen, von denen die Malereien Bacons, Brueghels und Boschs erzählen; die Hasstiraden, die Pop-Ikonen wie Eminem, Marilyn

---

1 Von der Kultur stiftenden Rolle, die Gewalt unter anderem auch hat, muss hier abgesehen werden.

Manson oder Slipknot auf ihr Publikum loslassen – sie alle zeugen mehr oder weniger vom Versuch, die dunklen Seiten der menschlichen Psyche auszuleuchten, sie mit heftigen Bildern und Darbietungen zu garnieren und damit Kasse zu machen.

## 2. Räume der Abfuhr

Dieser Trend, das Rohe und Ungekochte durch ihre öffentliche Performance in kulturell vertretbare Formen und Kanäle zu lenken, verleitete seinerzeit den griechischen Philosophen Aristoteles zu der steilen und bis heute immer noch gängigen These, wonach die Anschauung von heftigen Bildern den Geist des Menschen von latenten Aggressionen und gewalttätigen Gelüsten befreie. Gewaltdarstellungen auf der Bühne, der Leinwand oder dem Bildschirm hinterließen beim Zuschauer eine „reinigende“ Wirkung (Katharsiseffekt). Auf diese Weise werde die medial vermittelte Gewalt zum Ventil, um „Dampf“, der sich im Innern auf- oder angestaut habe, stellvertretend und in sozial akzeptabler Form abzulassen.

Doch bereits Georges Bataille, Walter Benjamin und mit ihnen eine ganze Reihe von Dichtern und philosophierenden Schriftstellern misstrauten diesem Modell der emotionalen Spannungsabfuhr, das noch bis in unsere Tage die Vorstellung vom psychischen Apparat leitet. Sie glaubten nicht an diese Kraft des Imaginären, Zügellosigkeiten und Zerstörungslust medial zu spiegeln und ästhetisch abzufedern. Da weder Bilder und Zeichen noch Verbote oder Tabus in der Lage wären, dem menschlichen Drang nach rückhaltloser Verausgabung einen Riegel vorzuschieben, könne das Begehren vom Imaginären gar nicht vollständig absorbiert werden. Stets bleibe ein Rest, der traumatisch, fantasmatisch oder halluzinatorisch wiederkehre, den Betroffenen in emotionale Zwangslagen stürze und zu Ersatzhandlungen zwingt. Andererseits wirken moralische und sittliche Hürden, die Gruppen und Gemeinschaften gegen die Wünsche errichten, letztlich eher stimulierend statt ausgleichend. Intelligente Gemeinschaften oder Gesellschaftsformen hätten darum für diesen souveränen und unverfügbaren Teil des Menschen ein wechselvolles Spiel aus Verbot und Überschreitung eingerichtet, legale Bereiche und Spielräume also, in denen dem Ruinösen, Tumultuösen und Gewalttätigen von Zeit zu Zeit Gelegenheit zur Abfuhr gegeben wird. Für Bataille sind das neben der Erotik und dem Spiel vor allem der Krieg, das Opferfest und der Potlatch; die moderne Gesellschaft hat sich darüber hinaus weitere Bereiche zur Ableitung überschüssiger Energien erschlossen. Außer der Kulturindustrie und den Massenspektakeln, die um Stadien und Arenen („Brot und Spiele“) veranstaltet werden, bieten inzwischen auch der Urlaub oder die Straßenparty, der Karneval oder die Autobahn, die Demonstration oder der Chatroom dem Nutzer Möglichkeiten der Spannungsentladung.

### 3. Bilder sind Anstifter

Mit der Erfindung der Fotografie, der Verbreitung von Massenmedien (Film, TV, Video) und der Entwicklung der Computertechnologie (Internet) hat sich sowohl der Pixelpark als auch der Wirkungsgrad, den er auf Kultur und Gesellschaft nimmt, nach Ansicht vieler Beobachter ins Maßlose gesteigert. In der vernetzten Gesellschaft sind Bilder so präsent wie niemals zuvor. Längst sind sie nicht mehr bloße Anhängsel des Wortes; Schrift und Text sind, wie das World Wide Web dem normalen User jeden Tag signalisiert, allenfalls Ornamente des Linkens von Bild zu Bild. Und seitdem Bilder mehr oder weniger frei auf dem Markt zirkulieren und Nachrichten und Botschaften immer häufiger als spektakuläre Ereignisse und Kassenschlager inszeniert werden, wird ein böser Verdacht laut, der vor allem und wiederum von Massenmedien verbreitet wird.

Danach hätten sich Bilder von Sendern und Produzenten emanzipiert und führten bereits ein Eigenleben. Allein schon durch ihre sinnliche Qualität schürten sie verborgene Ängste, Lüste und Phantasien und stachelten so möglicherweise Zuschauer zu diversen Schandtaten an Artgenossen an. Die Zunahme terroristischer Gewaltakte gegen das Leben Unschuldiger wird mit dem Anwachsen der Bilderflut ebenso in Verbindung gebracht, wie die Vielzahl von Kriegen, Massakern und Gewalterruptionen, die nur deswegen begangen würden, weil die Akteure wüssten, dass ein Massenpublikum vor der Glotze hocke und diese starken Bilder genieße. Damit werde eine entscheidende zivilisatorische Sicherung unterlaufen, die die logozentrische Denkkultur der jüdisch-christlichen Zivilisation einst gegen die Permanenz atavistischer Instinkte aufgebaut habe. Der Mensch werde wieder enthemmt und bei seinen Schattenseiten gepackt, da also, wo das Ungezähmte, Monströse und Unheimliche der Bestie sitzt.

Auch dieser jüngste Verdacht, wonach Gewalthandlungen direkt mit der Bilderflut zu tun hätten, hat seinen prominenten Vorläufer. Bereits der griechische Staatsphilosoph Platon misstraute den „pazifizierenden“ Effekten, den sein philosophischer Gegenspieler und Lehrmeister den Bildwelten unterstellte. Für ihn sind Bilder nichts anderes als Trugbilder, die den Betrachter manipulieren und an der Wahrnehmung und Erfüllung seiner „eigentlichen Aufgaben“ hindern: der „Wahrheitssuche“. Im Höhlengleichnis warnt er vehement vor der Faszinationskraft der Bilder und ihren schädlichen Wirkungen auf Individuum, Kultur und Gesellschaft. Außer der Entmachtung des Intellekts bestünde nämlich auch die Gefahr, dass Betrachter und Zuhörer sich an den dargebotenen Bildwelten, Klangteppichen und Hörstürzen berauschen und emotional erregen könnten. Um sie davor zu schützen und diesen negativen Einflüssen (Ablenkung, Zerstreuung, Verführung, Indoktrination ...) auf den Geist

vorzubeugen, bediente sich der Philosoph schon damals bewahrpädagogischer Mittel und Methoden. Er forderte von den Verantwortlichen im Staat die Anstellung Bilder und Medien kompetenter Leute, die das Publikum über die Gefahren eines überzogenen Bildgenusses aufklärten, ihnen die Manipulationskraft von Bildern zeigten und ihnen einen anderen Weg zum Licht wiesen.

#### 4. Des Kaisers neue Kleider

Die Angst und die Warnungen vor der Macht des Imaginären sind also genauso alt wie die intellektuelle Auseinandersetzung darum, was ein Bild ist oder was Bilder vermögen. Sie beginnt nicht erst jetzt, wo Kulturwissenschaftler sich dafür interessieren. Wer daraufhin die abendländische Geschichte durchforstet, wird eine Fülle von Beispielen, Anhaltspunkten und Anschauungsmaterial entdecken, die diese Behauptung unterstreichen. In regelmäßigen Abständen und in immer neuen Anläufen, Varianten und Spielarten tauchen dort diese Fragen auf. Sie bieten Anlass für blutige Konflikte und werden zum Kampfgebiet für diverse Köpfe, Mächte und Regime um Einflussnahme, Diskurshoheit und Deutungsmacht. Auf *Entbilderungsunternehmen*, wie sie Schrift, Aufklärung und rechnendes Denken initiieren, oder Bilderverbote, die religiöse Eiferer erlassen, folgen bald neue *Bebilderungs-* und *Verschönerungsstrategien*; und auf Bilderstürmer und Bilderzertrümmerer antworten Bilderverehrer mit der Schaffung neuer Mythen und Götzenbilder, die bessere und mächtigere Bildersprachen versprechen. Als seinerzeit beispielsweise Martin Luther und seine Mitstreiter mit Flugblättern aus der Buckdrucktechnologie um die Verbannung des Bilderbeiwerks aus den Kirchen stritten, schaltete die katholische Kirche noch während des Konzils von Trient auf eine neue, von Jesuiten gelenkte Bildererzeugungsmaschinerie um und konterte das Ansinnen der Protestanten mit dem Bau der Wieskirche.

Dass uns bis auf den heutigen Tag die verschiedenen Standpunkte, Positionen und Haltungen darüber erhalten geblieben sind, nur der Zungenschlag, der Tonfall und die Wortwahl sich geändert haben, davon konnte sich der Beobachter jüngst auf zwei Tagungen in München und in Karlsruhe überzeugen. Die eine, „Iconic Turn“,<sup>2</sup> veranstaltete die *Burda Akademie zum dritten Jahrtausend*, die andere, „Iconoclash“,<sup>3</sup> das *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* (ZKM). In München warnte Peter Sloterdijk<sup>4</sup> die Zuhörer mit eindringlichen Sprachbildern vor der neuen „Allmacht der Bilder“, die Massenmedien, Populärkultur und

---

2 <http://www.iconic-turn.de>.

3 <http://www.iconoclash.de>.

4 „Bilder der Gewalt - Gewalt der Bilder“ am 16. Mai in München.

Unterhaltungsindustrie stiften. Diese vermutet und lokalisiert er im Doppelcharakter jeder Darstellung. Einerseits setze diese nur das fort, was sie in der Abbildung nachahmt (Repräsentation); andererseits breche sie das Dargestellte aber wie in einem Spiegel. Weil das so ist, das Dargestellte am Darstellenden parasitiere, das Mitteilende (Medium) an der Mitteilung (Botschaft) teilhabe, gebe es weder ein neutrales Bild der Gewalt noch eine unschuldige Vorstellung von Gewalt. Wer sie sichtbar mache oder von ihr erzähle wie der Erzähler oder Künstler mache sich dadurch ebenso zum Komplizen wie derjenige, der sie kritisiere. „Wo immer Gewalt zitiert wird“, so der Bilderphilosoph geheimnisvoll diese dekonstruktive Denkfigur ausreizend, „ist sie als zitierende Macht selbst im Spiel.“

Eine andere Position vertrat dagegen eine Woche davor Bazon Brock.<sup>5</sup> Der Kunstprofessor plädierte für mehr Gelassenheit im Umgang mit heftigen Bildern. Von den Aufgeregtheiten, die Kollegen, Politiker und Massenmedien gegenwärtig verbreiten, zeigte er sich ebenso unbeeindruckt wie vom Ruf nach Indizierung besonders krasser Bilder. Vielmehr verwies er auf einen anderen zentralen Charakter, den Bilder haben, nämlich Träger und Transporteure von Irrtümern, Täuschungen und Fakes zu sein. Statt ständig nach den Instanzen sozialer Kontrolle zu rufen, forderte er vom Publikum mehr Bildkompetenz. Neben dem Misstrauen gegenüber der eigenen Wahrnehmung gehöre seiner Meinung nach auch die Schärfung der Sinne für mögliche Täuschungen und Enttäuschungen dazu, die Bilder vermitteln.

Gegen Verbote und staatliche Maßnahmen der Fürsorge im Umgang mit Gewalt verherrlichenden Bildern wendet sich auch Peter Weibel.<sup>6</sup> Einschränkung und Zensur würden eher, dessen weiß er sich mit Bazon Brock einig, nur zu einem Umschalten des Publikums auf andere bzw. ältere Medien und Formen führen, auf Bücher, Malereien und Erzählungen. Und während Wolfgang Singer, Hirnforscher am Max-Planck-Institut in Frankfurt mit Hinweis auf die Selbstorganisation des Gehirns grundsätzlich an der Macht der Bilder zweifelt,<sup>7</sup> weil der Gesichtssinn der unzuverlässigste unter allen anderen ist, lehnt Bruno Latour alle Totalstrategien ab, die einer Vergöttlichung oder Verteufelung von Bildern das Wort reden. Der Kurator und Autor von Iconoclash favorisiert eher einen dritten Weg, einen, der den Zweifel und Unglauben an den Glauben an Bildern stärkt und den Blick für deren konstruktiven und „flüssigen“ Charakter öffnet.<sup>8</sup>

## 5. Der Nutzer ist „souverän“

---

5 „Imaging als Einheit von Künsten und Wissenschaften“ am 7. Mai in München.

6 „Krisenbilder – Bilderkrise. Interview mit Peter Weibel“, in: *Süddeutsche Zeitung* vom 2. Mai 2002, <http://www.sueddeutsche.de/index.php?url=/kultur/themen/42734/index.php>.

7 „Vom Bild zur Wahrnehmung“ am 6. Juni in München.

8 Bruno Latour, *Iconoclash. Gibt es eine Welt jenseits des Bilderkrieges?*, Merve: Berlin 2002

Berufen können sich Latour und Co. dabei auf neuere Befunde der Neurowissenschaften und der Medientheorie. Demnach sind Bilder niemals bloße Abziehbilder der Wirklichkeit, die per sinnlicher Wahrnehmung direkt und unverfälscht ins menschliche Gehirn gelangen, sondern entstehen erst im Gehirn mit Hilfe der Fantasie des Betrachters. „Was wir sehen, sehen wir mit dem Gehirn“ (Wolfgang Roth), lautet das Credo der Hirnforscher.<sup>9</sup> Den Betrachter erreichen mithin nur solche Bilder und Inhalte, die dessen Gehirn im Lichte erworbener Erfahrungsmuster und Erwartungshaltungen prüft und speichert. Aus den dargebotenen Programmen und Filmen wählt der Zuschauer nur solche Botschaften und Bilder aus, die er kennt und die zu ihm passen. Der Beobachter ist folglich nicht nur sein eigener Regisseur und Programmgestalter, er macht auch das Programm und schreibt die Botschaft. Egal, was ein Nachrichtensprecher sagt, ein Filmproduzent inszeniert oder eine Firma dem Kunden an Werbesprüchen übermittelt: der Zuschauer, Hörer und Leser sieht, hört und liest nur das, was er auch sehen, hören und lesen will. Der Adressat von Nachrichten ist daher vom Sender schlichtweg „unerreichbar“. Nicht er entscheidet, ob eine Botschaft ihren Bestimmungsort erreicht, sondern der Empfänger. Und weil für den Sender darüber hinaus auch stets ungewiss bleibt, wie der Adressat und Kunde an ein Kommunikationsangebot anschließt, ob er es annimmt und weiterreicht, ob er mit Desinteresse reagiert und schweigt oder ob er es in den Papierkorb wirft und entsorgt, kann ein Empfänger gar nicht manipuliert, indoktriniert oder für höhere Ziele instrumentalisiert werden, zumindest nicht in dieser simplen Kausalität und Unidirektionalität.

## 6. Der Nutzer „bestimmt“

Programmgestalter und Spielhersteller wissen das und haben daraus ihre Schlüsse gezogen. Anders als in der klassischen Höhlensituation ist darin der Nutzer nicht mehr der passive Rezipient oder Konsument von Bildern und Programmen. Aus dem Zuschauer wird der Akteur. Es kommt zum Platzwechsel von Sender und Empfänger, zum Reentry des Beobachters oder Spielers. Besonders bei Computer- und Internetspielen wird er viel stärker in die Bild- und Spielsituation hineingezogen. Aktiv greift er dort ins Geschehen ein und wird zum Arrangeur von Bildern. Zwar kann er die Spielregeln und das Design in der Regel nicht verändern, insofern bleibt er auch weiterhin willfähiges Werkzeug im Programm oder einer Simulation. Innerhalb dessen besitzt er freilich große Freiheitsgrade, die es ihm erlauben, zwischen verschiedenen Handlungsrollen und Perspektiven zu wählen, neue Spielsituationen

---

<sup>9</sup> Dabei wird aber geflissentlich übersehen, dass das wiederum nur eine Person kann. Andernfalls gäbe es auch keine Verantwortung, da der Akteur zum Spielball seines Gehirns würde.

zu kreieren oder höhere Levels zu erklimmen. Und genau diese Möglichkeit, in ein Spielgeschehen aktiv einzugreifen, es mitgestalten und mitbestimmen zu können, dürften auch die Gründe sind, warum Ballerspiele bei Jugendlichen, aber auch bei manchen Erwachsenen, inzwischen so beliebt sind.

Danach befragt,<sup>10</sup> warum sie tagelang vor flimmernden Computerschirme hocken und bis zur Erschöpfung menschliche Körper in ihre Bestandteile zerlegen, heben jugendliche und heranwachsende „Ego-Shooter“ neben dem Wunsch nach Stressabbau, Unterhaltung und Bekämpfung der Monotonie und Langeweile des Alltags, vor allem das Versprechen hervor, ein Spiel aktiv zu gestalten, dabei mental (heraus)gefordert zu werden und Erfolgserlebnisse vermittelt zu bekommen. Bei vernetzten Spielen und bei Lan-Partys kommt auch noch das Gemeinschaftserlebnis hinzu, das heißt, mit anderen zusammen, im Team, Spielzüge, Taktiken oder Strategien im sportiven Wettbewerb mit anderen Spielergruppen zu erproben und anzuwenden. Erweist sich ein Spieler dabei als herausragender Taktiker oder Strategie, so steigt mit der Anerkennung, die er von Spielkameraden oder Gegnern erfährt, auch sein Selbstbewusstsein. Er ist jemand, der in der Szene etwas gilt und geachtet wird.

## 7. So real wie möglich

Wichtig für alle Spieler ist vor allem die Realitätsnähe des Handlungsablaufs. Charaktere, Spielsituation und das Ambiente müssen auf und für den Spieler echt wirken. Je realer die Umgebung, die Stimmen, die Schreie, die Akteure, das Szenario usw., desto größer die Faszination, die emotionale Erregung, der Pixelrausch. Diesem Wunsch der Spieler nach wirklichkeitstreu Simulationen kommen die neuesten Ballerspiele auch immer mehr nach. Die Unterschiede zwischen kommerziellen Ballerspielen und militärischen Trainingsprogrammen und Simulationsmaschinen schwinden, seitdem auch Armeen ihre Kampftruppen und Bomberpiloten an solcher Software trainieren oder damit bei jungen Männern um Nachwuchs werben.<sup>11</sup> Bei der Vorstellung der neuesten Version des Ballerspiels „Doom 3“<sup>12</sup> auf der *Electronic Entertainment Expo* in Los Angeles zeigten sich angeblich sogar „abgebrühte Spieler“ von der Realitätsnähe der grafischen Darstellung überrascht und geschockt. Getoppt dürfte das noch dann werden, wenn die Versprechen, die man sich von

---

<sup>10</sup> Vgl dazu den Bericht: „Vom Ego-Shooter zum Amokläufer? Fragen an PC- und Netzspieler“ von Helga Theunert, Kathrin Demmler und Andreas Kirchhoff, in: *merz* 3/2002, München, S. 138-142.

<sup>11</sup> Wie beispielsweise das Spiel „Operation: Freiheit verteidigen“, das seit kurzem die US-Army an Interessierte verschickt.

<sup>12</sup> *Der Tagesspiegel* vom 29. Mai 2002.

VR und immersiven Medien erhofft, endlich Wirklichkeit werden und der Spieler mit Helm, Anzug, Handschuh und Waffe im (Cyber)Raum agiert und dort auf Ziele und Gegner ballert. Vielleicht ist das tatsächlich das einzige Besorgnis erregende daran – die zunehmende Vermählung von Bild und Realität, von Game und Handlung, von Fiktion und Faktizität. Dass sie diese Trennwand mehr und mehr durchlöchern, darin unterscheiden sich Computergames grundlegend von allen anderen Medien (Magazinen, Fernsehen, Videos), und darin spiegelt sich auch ein latentes Gefährdungs- und Risikopotential.<sup>13</sup> Nicht für jeden natürlich. Nicht jeder Ego-Shooter wird zum Amokläufer.<sup>14</sup> Aber sicherlich für labile, emotional instabile und Misserfolg gewöhnte Personen.

## 8. Außermediale Faktoren

Übertragen wir dieses Modell auf die gegenwärtig geführte Debatte, dann müssen wir feststellen: Weder der Produzent und Sender noch die Bilder sind ursächlich für Gewalthandlungen verantwortlich zu machen – der Betrachter und Täter ist es selbst. Erst in seinem Kopf entstehen jene Bilder, die Sicherungen durchknallen lassen, Verdrängtes nach oben spülen und ihn unter Umständen zu einer Bluttat motivieren. Die audiovisuellen Medien liefern bestenfalls die Software dafür. Damit wären auch die heftigen Vorwürfe und Anschuldigungen, die Massenmedien und Pädagogen zuletzt gegen Hersteller von Horrorfilmen, Computer- und Videospiele erhoben haben, sie seien Mitglieder einer „Industrie des Bösen“<sup>15</sup> oder „freien Hasswirtschaft“<sup>16</sup>, die „Software für Massaker“<sup>17</sup> liefern und mit Blutorgien Geschäfte machten,<sup>18</sup> vielleicht in dieser Form nicht haltbar.

---

13 Bis zu einem gewissen Grad folge ich da Bernd Graff. Die Realitätssucht der Spieler, die den Einbruch des Virtuellen ins Reale forcieren, stellt eine latente Gefahr dar, derer sich die Gemeinde der Spieler stellen sollte. Vgl. „Ego-Shooter. Der Blutzoll des Bösen“, in: *Süddeutsche Zeitung* vom 17. Mai 2002, <http://www.sueddeutsche.de/index.php?url=/kultur/themen/43922&datei=index.php>.

14 Nach einer gemeinsamen Studie, die deutsche und amerikanische Ärzte und Wissenschaftler kürzlich erarbeitet haben, sind Amokläufer vor allem Imitationstäter. Sie ahmen das nach, was andere kurz vorher anderswo erfolgreich erprobt haben. Der zeitliche Abfolge scheint dabei ebenso entscheidend zu sein wie der Imitationseffekt, was möglicherweise einen Hinweis auf jene Gewalttheorie gibt, die René Girard in *Das Heilige und die Gewalt*, Frankfurt am Main: Fischer, 1988; und *Der Sündenbock*, Düsseldorf: Benziger 1988 entwickelt hat. Das Internet scheint diesen Effekt noch zu verstärken. Bei fast allen Tätern fanden sich Berichte über Amokläufe, die in anderen Ländern und Kontinenten begangen wurden und dort auf ein großes Medienecho gestoßen waren. Vgl. dazu *Frankfurter Allgemeine Zeitung* vom 12. Juni 2002,

15 Ulrich Gutmair, „Die Industrien des Hasses“, in: *netzzeitung* vom 2. Mai 2002, <http://www.netzzeitung.de/servlets/page?section=585&item=188400>.

16 *Spiegel Online* vom 7. Mai 2002, <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/0,1518,194999,00.html>.

17 *Frankfurter Allgemeine Zeitung* vom 2. Mai 2002.

18 Nichtsdestotrotz ist das Interesse der Industrie an Computerspielen natürlich groß. Denn nur wenn diese Spiele auch gespielt werden, werden auch die Maschinen mit den großen Speicher- und Rechenkapazitäten gekauft, die nötig sind, damit das Blut trieft und die Bilder ruck- und zuckfrei laufen. Vor Jahren nannte man das mal das WINTEL-Universum.



Ins Blickfeld kämen außermediale Faktoren wie zum Beispiel das soziale und familiäre Umfeld, in dem der Heranwachsende lebt, die Demütigungen und persönlichen Kränkungen, die jemand im Alltag erfährt, die fehlende soziale Anerkennung und Akzeptanz bei Freunden, Eltern und Kameraden, das Erleben von Gewalt als erfolgreiche Konfliktlösung in der Familie, die Erfahrung von Niederlagen in der Schule, im Verein oder in der Clique und so weiter. Gewaltbilder und überzogener Medienkonsum könnten allenfalls stimulierend auf vorhandene Persönlichkeitsmuster wirken, sie könnten Katalysatoren für bestimmte Gewaltformen sein, indem sie Rollenmuster, Skripts und Drehbücher<sup>19</sup> lieferten. Und genauso sind wohl auch die jüngsten Gewalttaten in den USA und Zentraleuropa an Lehrern, Mitschülern und Spielkameraden zu deuten. Zwar sind erstaunlicherweise immer bestimmte Bildwelten (Horrorvideos, Ballerspiele ...) mit im Spiel, und immer haben sich die Täter einzelne Szenen und Situationen als Vorlage, Blaupause oder Vorbild für ihre Taten genommen.<sup>20</sup> Doch sind diese kaum ursächlich haftbar für Gewalt zu machen.

Dass heftige Bilder Menschen zu Taten anstiften, ist nichts Unbekanntes. Immer wieder haben in der Vergangenheit Worte, Texte und Gerüchte Personen zu Bluttaten und Gewalthandlungen an Gruppen, Parteien und Gemeinschaften ermuntert. Beispielsweise gaben Bücher wie der Werther oder die Bibel ihren Lesern Steilvorlagen und Identifikationsmuster, um Hand an sich zu legen oder den Antichrist zu bekämpfen. Oder Gerüchte über geheime Hufeisenpläne und zerstörte Baby-Brutkästen zogen massive Truppenbewegungen und Kriegshandlungen nach sich. Und während unbedacht (oder nicht) geäußerte Sätze die Mauer zum Einsturz brachten, lösten Video-Bilder, die Polizeiwillkür an schwarzen Mitbürgern dokumentierten, Rassenunruhen und Massenplünderungen in Großstädten aus.

## 9. Die Forschung ist sich unschlüssig

Die empirische Forschung weiß schon seit längerem um dieses Dilemma.<sup>21</sup> Zu viele andere Einflussfaktoren spielen dabei eine Rolle; zu schwer ist es, die Wirkung der Bildermacht als einzige wirkende Größe zu isolieren. Es kommt also nicht von ungefähr, dass sie bislang den Nachweis eines direkten Zusammenhangs zwischen der Gewalt Computer generierter Bilder und tatsächlicher Aggressions- und Gewaltbereitschaft schuldig geblieben ist. Eine soeben der

---

19 Jürgen Oelkers, „Tödliche Handlungsmuster“, in: *Süddeutsche Zeitung* vom 2. Mai 2002.

20 Vgl. Anmerkung 14. Zuletzt erst noch mal, wenn man den Berichten trauen kann, der Film „Scream“. Vgl. „Tod nach Horrorfilm“, in: *Spiegel Online* vom 4. Juni 2002,

<http://www.spiegel.de/panorama/0,1518,199310,00.html>, bzw. „Man muss doch nur die Kassette zurückspulen“, in: *Spiegel Online* vom 6. Juni 2002, <http://www.spiegel.de/panorama/0,1518,199636,00.html>.

21 Michael Walter, „Die Macht der bösen Bilder“, in: *Die Zeit* vom 16. Mai 2002.

Öffentlichkeit präsentierte Studie unterstreicht das nochmals. In dem Bericht der *National Academy of Science* (NAS), die diese Untersuchung im Auftrag des US-amerikanischen Kongresses zur Zunahme jugendlicher Gewalt an Schulen durchgeführt hat, heißt es: „Wir können die großen kulturellen Erklärungen nicht ausschließen, die spezifisch amerikanische Tradition der Gewalt, den Einfluss der Massenmedien, die Kluft zwischen Erwachsenen- und Jugendkultur und die Rolle der Schusswaffen in der Gesellschaft (insbesondere in alten Jagdkulturen wie Arkansas und Pennsylvania). Bedeutsam für die Erklärung sind zudem gewalttätige Videospiele und Rap-Musik, die Rolle von Jugendbanden bei der Verbreitung einer Kultur der Gewalt und der Einfluss der Presseberichterstattung über Schießereien in den Innenstädten auf die Jugendkultur der Mittelschicht.“<sup>22</sup>

Gleichzeitig stellen die NAS-Forscher fest, dass viele der untersuchten jugendlichen Täter lange Zeit ohne strukturierte Aktivitäten und ohne Aufsicht eines Erwachsenen verbracht hatten. Selten hatten sie einen erwachsenen Ansprechpartner, dem sie vertrauten; häufig entwickelten sie eine gespaltene Persönlichkeit. Die eine, höfliche und hilfsbereite Seite präsentierten sie der Erwachsenenwelt; die andere, dunkle und gemeine Seite dagegen ihren Kameraden. Diese wussten oft viel mehr über sie als ihre Eltern.

Deshalb möchte ich an dieser Stelle einen Perspektivenschwenk vorschlagen. Um von solchen Endlosdiskussionen wegzukommen, die nach jeder neuen Bluttat die Indizierung Gewalt verherrlichender Schriften, Bilder und Spiele<sup>23</sup> verlangen und als Gegengift mehr Demokratieerziehung, Gewaltprävention und Sozialarbeit an den Schulen empfehlen,<sup>24</sup> worauf die Gegenseite reflexartig Zensur ruft, das „Recht auf Selbstbestimmung“ und den free flow of information bedroht sieht<sup>25</sup> und Erwachsenen ihre angebliche Unkenntnis von Pop- und Jugendkultur vor halten,<sup>26</sup> möchte ich an dieser Stelle den Blick von den *Medien der Gewalt* auf die *Gewalt der Medien* richten, darauf, wie tatsächlich Gewalt von Medien ausgeübt und in Medien kommuniziert wird.

## 10. Die Kommunikation von Gewalt

---

<sup>22</sup> *Frankfurter Allgemeine Zeitung* vom 8. Juni 2002, S. 46.

<sup>23</sup> Susanne Gaschke, „Was unerträglich ist, muss man auch verbieten können“, in: *Die Zeit* vom 23. Mai 2002. Dass Verbote nicht viel helfen, beweisen diverse Tauschbörsen wie eDonkey ([www.eDonkey2000.com](http://www.eDonkey2000.com)) und KaZaA ([www.kazaa.com](http://www.kazaa.com)). Leicht lassen sich dort indizierte Spiele aus dem Netz herunterladen oder untereinander tauschen. Vgl. dazu auch den Bericht in *Der Tagesspiegel* vom 9. Juni 2002, <http://www.tagesspiegel.de/archiv/09.06.2002/79567.asp>

<sup>24</sup> „Schule muss fürsorglicher mit Kindern umgehen. Erziehungswissenschaftler appellieren an die Kultusminister, nach den Morden von Erfurt Demokratieerziehung zu stärken“, in: *Der Tagesspiegel* vom 17. Mai 2002.

<sup>25</sup> Christoph Drösser, „Die Gedanken sind frei“, in: *Die Zeit* vom 23. Mai 2002.

<sup>26</sup> Tilman Baumgärtel, „Jugendbewegung auf dem Index“, in: *die tageszeitung* vom 16. Mai 2002.

Vor noch nicht allzu langer Zeit erregten zwei Essays die Aufmerksamkeit des gehobenen deutschen Feuilletons. In markigen Worten und düsteren Bildern wurde darin der Niedergang der potestas (legitime Gewalt) geweissagt und die Angst vor dem Einbruch der violentia in die Metropolen geschürt. Schwadronierte Botho Strauss über einen „Krieg“, der künftig zwischen den „Kräften des Hergebrachten und denen des ständigen Fortbringens, Abservierens und Auslöschens“<sup>27</sup> geführt werde, so prophezeite Hans Magnus Enzensberger<sup>28</sup> den „Kampf aller gegen alle“ auf den öffentlichen Straßen und Plätzen. Weder in der U-Bahn auf der Fahrt in die Arbeit noch im Stadion oder beim abendlichen Bummeln durch die Innercities sollten Bürgerinnen und Bürger vor überraschenden Angriffen aus dem Hinterhalt mehr sicher sein. Jeder müsste in naher Zukunft damit rechnen, an jedem Ort und zu jeder Zeit von einem Angreifer überfallen, niedergeschlagen und ausgeraubt zu werden.

Wer den Worten des Intellektuellen traute und in den Bahnhöfen, beim Brötchenholen oder Flanieren durch dunkle Hinterhöfe nach jenem Heckenschützen fahndete, der ihm nach dem Leben trachtete, musste enttäuscht feststellen, dass keiner ihn abknallen wollte. Unbehelligt von "unauffälligen Bürgern, die sich über Nacht in Hooligans, Brandstifter, Amokläufer und Serienkiller" verwandelten, konnte er um drei Uhr morgens durch die Innenstädte schlendern, ohne dass ihm jemand die Brieftasche abjagte oder ihm einen Gegenstand über den Schädel zog. Dem Beobachter wurde klar, dass der als scharfsinnige Analytiker bekannte Dichter den Einzug von Krieg und Gewalt in den Metropolen dramatisiert und überschätzt hatte. Der "molekulare Bürgerkrieg" fand vielleicht nur im Kopf des Schreibers statt. Morgendliche Lektüre oder allabendlich in die Wohnzimmer transportierte Bilder mussten die Wahrnehmung des Dichters verzerrt und seine Phantasie am Schreibtisch beflügelt haben.

Nun ist Selbsterfahrung natürlich noch kein Gegenbeweis. Das empirische Wissen, das sich ein Beobachter beim Herumvagabundieren mit eigenen Augen und Ohren aneignet, ist gewiss kein sichereres oder allgemein gültigeres als das des Dichters oder das medial-technisch verbreitete. Auch der Augenzeuge kann durch Inaugenscheinnahme nicht feststellen, ob das Soziale von Gewalt penetriert wird oder ob er einem Medieneffekt aufgesessen ist. Und auch der Reporter und Buchautor, Zeuge oder Zuschauer ist bei derartigen Vorkommnissen und Urteilen auf Informationen oder Berichte Dritter angewiesen. Kein Beobachter, so herausgehoben und professionell er auch immer beobachten kann, besitzt eine allumfassende Perspektive. Wie alle anderen auch hat er von Mord, Terror und Totschlag gehört, gesehen

---

27 Botho Strauss, „Anschwellender Bocksgesang“, in: *Der Spiegel* 6/1993.

28 Hans Magnus Enzensberger, *Aussichten auf den Bürgerkrieg*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993.

oder gelesen. Sein Wissen oder Nicht-Wissen bezieht er über Medien. Mediale Wahrnehmung und Selbstwahrnehmung vermischen sich dabei zu einem unauflösbaren Geflecht, sodass am Grunde jeder Erfahrung schließlich das Gerücht oder der Verdacht steht.<sup>29</sup>

Dennoch werden Werke, die über Gewalt reden, von ihr handeln oder sie auch nur herbeireden, von der Öffentlichkeit gern rezipiert. Mediale Aufmerksamkeit ist ihnen gewiss, zumal Gewalt zur Ressource der Aufmerksamkeitsökonomie geworden ist. Seither stürzen sich Medien gierig auf jede x-beliebige Gewalttat, saugen sie förmlich auf und breiten sie in grellen Bildern auf dem Bildschirm aus. Gesampelt, mit schnellen Schnittfolgen, denen markige Worte und drastische Sprüche beigemischt werden, setzen sie Gewalt dramaturgisch gekonnt in Szene. Selbst Geschichten, die sich an der Ergründung der Ursachen von Gewalttätigkeiten versuchen, werden häufig und gern medial transportiert. Dass dies mitunter zu hitzigen und kontroversen Diskussionen führt, ist beileibe kein Widerspruch. Blutende, gepeinigste oder zerfetzte Körper in großformatigen Bildern zu zeigen und den moralischen Aufschrei zu organisieren, wenn das Kind in den Brunnen gefallen ist, gehören zusammen wie Henne und Ei. Gewaltdarstellungen und die öffentliche Zurschaustellung der Empörung darüber selektieren den information overload, sichern Aufmerksamkeit, die theoretische Vokabel für Auflagen Einschaltquoten; und beide Formen, die Inszenierung und die Entrüstung, organisieren Gedächtnis, Erinnerung und Wahrnehmung des Zuschauers. Leicht kann der Beobachter nach ihrem Genuss zu dem Schluss kommen, dass die moderne Gesellschaft eine gewalttätigere ist als jede andere zuvor.

## 11. Die Janusköpfigkeit der Medien

Gewalt zu verharmlosen oder zu dramatisieren, sie zu über- oder unterschätzen ist also möglich. Medien greifen Gewalt auf, kleiden sie in bunte Clips und schaufeln sie medial gebrochen an ein Massenpublikum weiter. Dass damit weder das Problem der Gewalt noch ihre Visualisierung oder die Kommunikation darüber gelöst werden, dürfte klar sein. Abgeklärte Soziologen empfehlen daher, den Beobachter zu beobachten, wie dieser die Permanenz von Gewalt beobachtet.<sup>30</sup> Im systemtheoretischen Klartext heißt das: mit welchen Unterscheidungen operiert er, wie verrechnet er Effekte der Gewalt und: wie rechnet er sie zu. Medientheoretiker beobachten stattdessen die Operationsweise von Medien, beispielsweise wie sie Informationen verarbeiten, speichern und übertragen und Botschaften zu Ereignissen und Massenspektakel aufbauschen.

---

<sup>29</sup> Boris Groys, *Unter Verdacht. Eine Phänomenologie der Medien*, Hanser: München 2000.

<sup>30</sup> Dirk Baecker, „Gewalt im System“, in: *Soziale Welt* 1/1996, S. 92-109.

Nach landläufiger Ansicht sind Medien Werkzeuge, die den Zugang zur Welt erleichtern und den Austausch mit ihr regeln. Damit erfüllen sie ähnliche Aufgaben wie Arbeit oder Sprache. Sie sind Mittel, um vorgestellte Zwecke zu realisieren; und sie dienen dazu, Reichweiten und den menschlichen Wirkungsgrad auszudehnen und die Sinne zu erweitern und zu verfeinern. Dadurch werden sowohl die Wahrnehmungsweisen und Erkenntnisformen der Nutzer als auch diese selber nachhaltig transformiert.

Auf der anderen Seite nehmen Medien aber auch eine Schutzfunktion wahr. Sie schirmen den Beobachter ab vor den Unwägbarkeiten und Schrecken des Unheimlichen und Monströsen. So wie einst Rüstung, Bunker und Schützengräben Kriegern und Soldaten Schutz vor den Lanzen-, Schuss- und Bombenattacken der Feinde gewährten, so schützen inzwischen Sicherheitszäune, Infrarotmelder und Nachtsichtgeräte die Demarkationsgrenzen zwischen armen und reichen Ländern und Völkern. Innerhalb dieser von Techniken und Medien umstellten Räumen (gated communities) kann der Bürger ein von Räubern, Migranten und Totschlägern nahezu ungestörtes Leben führen. Gleichzeitig können sie im Wohnzimmer, bei einer Flasche Bier oder einem Glas Wein, alle Schrecken, Wirrnisse und Katastrophen der Welt genießen und diese an sich vorbeiziehen lassen, ohne um Leib, Leben und Besitz fürchten zu müssen.

Sowohl die Aussage, dass Medien narkotisieren und abstumpfen, als auch die Aussage, dass Medien zu Taten anstiften und stimulieren ist möglich. Die sicherlich beste Analyse dessen, was Medien vermögen, stammt vielleicht von Martin Heidegger. Für ihn sind Medien Weisen des *Entbergens* und *Verbergens*, sog. "Zeig-Zeug".<sup>31</sup> Durch *Enthüllen* und *Verhüllen*, durch *Entzerren* und *Verzerren*, durch *Entschleiern* und *Verschleiern* geben sie Kunde von dem, was ist oder nicht, was sichtbar wird und unsichtbar bleibt. Schon deswegen sind sie auch nicht neutral. Jede Gruppe oder jeder Verband kann sich ihrer bedienen, sie als „Waffe und Instrument“ gebrauchen, um Druck auf Personen, Gruppen und Verbände auszuüben. Ein kleines, aber wie ich meine aufschlussreiches Beispiel zum Abschluss, muss genügen, um das zu zeigen.

## 12. Die Gewalt der Medien

Bei der Misswahl eines Mülheimer Einkaufszentrum errang im Herbst letzten Jahres ein siebzehnjähriges Mädchen<sup>32</sup> den Titel der „Miss-Rhein-Ruhr“. In einer der Sendungen des RTL-Formats *Explosiv* stellte sie sich mit den Worten vor: „Mein Name ist Lisa Loch, und

---

31 Martin Heidegger, „Die Frage nach der Technik“, in: *Vorträge und Aufsätze*, Pfullingen: Neske 1967, S. 16.

32 „Raabs geschmacklose Scherze mit ‚Petra Pussy‘“, <http://www.spiegel.de/panorama/0,1518,196199,00.html>,

ich bin 16 Jahre alt.“ Die Macher der Ulksendung *TV-Total*, die mit der Veraberung solcher Clips Quote macht, wurden auf sie aufmerksam. Stefan Raab „beförderte“ den Teenager kurzerhand zu „Petra Pussy“ und dachte laut über die Möglichkeiten nach, die ein Mädchen mit dem Namen „Lisa Loch“ im Pornogeschäft haben könnte. Für das Mädchen hatte dieser üble Scherz freilich ein böses Nachspiel.<sup>33</sup> Für einige Tage erntete sie Spott und Hohn bei Bekannten, der morgendliche Gang zur Schule wurde zum Spießrutenlauf und eine Vielzahl von Anrufern unterbreitete ihr eindeutige Angebote.

Nach ein paar Wochen, als die Grünen ein Wahlrecht für Sechzehnjährige forderten, kramte der Entertainer die Szene erneut aus dem Archiv. Diesmal zeigte er ein Wahlplakat einer ominösen Lisa-Loch-Partei, auf dem im Vordergrund ein blondes Mädchen kopulierte und dem Mädchen sehr ähnlich sah. Auch wenn die Familie des Mädchens sich wehrte, eine einstweilige Verfügung erwarb, die es *TV-Total* untersagte,<sup>34</sup> den Namen des Mädchen in dieser ehrverletzenden und herabsetzenden Weise zu verwenden, ist ein irreparabler Schaden für den Teenager entstanden. Eine pubertierende Jugendliche ist nicht nur ohne ihr Zutun zutiefst gekränkt und vor aller Augen gedemütigt worden, auch ihre Persönlichkeitsrechte sind von dem Entertainer auf gröblichste Art verletzt und missachtet worden. Offensichtlich berechtigt das Mitmachen bei einer öffentlichen Schönheitskonkurrenz, so die TV-Produktionsfirma *Brainpool* auf Nachfrage,<sup>35</sup> die Sender dazu, dass mit Namen und Personen von Teilnehmern der eine oder andere üble Scherze gemacht werden kann. Aus der Gewalt, die von bzw. in Medien verbreitet wird, ist Gewalt geworden, die von Medien ausgeübt wird.

### 13. Die Medienöffentlichkeit frisst ihre Kinder

So marginal dieses Ereignis auch ist – sie wirft ein bezeichnendes Licht darauf, wie Massenmedien mit Personen des daily life Umgang pflegen und Gewalt auf sie ausüben. Was für Prominente aus Politik, Sport und Kultur längst Normalzustand ist, nämlich von Paparazzis auf der Jagd nach dem Scoop gnadenlos verfolgt und abgelichtet zu werden, richtet sich inzwischen auch gegen Otto-Normalverbraucher. Privatsphären und Persönlichkeitsrechte Einzelner spielen im Kampf um Quoten, Auflage und Werbekundschaft offensichtlich keine Rolle mehr. Egomane Selbstdarsteller und Profilneurotiker wissen und

---

33 Das gering ist, wenn man sie mit den Geschehnissen in und um die Stadt Sebnitz (Junge von einer Gruppe Nazis im Schwimmbad ertränkt?) oder der Geschichte um den Knallerbsenstrauch („Maschendrahtzaun“, <http://home.snafu.de/mcs/maschen1.htm>.) vergleicht. Hier belagerten Jugendliche wochenlang das Haus der sächselnden Regina Zindler, die sich im Gegensatz zu Lisa nicht zu helfen wusste.

34 „Stefan Raab unter Druck“, <http://www.spiegel.de/panorama/0,1518,200305,00.html>.

35 „Das Mädchen und der Metzger“, in: *Süddeutsche Zeitung* vom 15. Mai 2002.

profitieren davon. Um sich auf Kosten anderer zu profilieren, nutzen sie diese Mechanismen für eigene Zwecke und Ziele (Karriere, Reputation etc.). Sie lassen da mal eine unbedachte Bemerkung fallen, um zu testen, welche Wirkung diese in der Öffentlichkeit hervorruft, sie begehen dort mal ein verbales Foul, um Gegner zu Stellungnahmen oder vorschnellen Urteilen zu bewegen, oder sie schreiben offene Briefe an Autoren, Kollegen und Verleger, um sie in der Öffentlichkeit anzuschwärzen. Um für fünf Minuten Aufmerksamkeit zu erhaschen oder zum Mittelpunkt kontroverser Debatten zu werden, suchen sie den Boulevard, das Feuilleton oder das Fernsehstudio und kehren vor laufenden Kameras und Aufnahmegeräten ihr Innerstes (Eitelkeiten, Ressentiments ...) nach außen.

Dort können Stimmungen allerdings auch sehr schnell umschlagen. Was auf den ersten Blick wie ein Mediencoup aussieht, kann nach seiner Präsentation auf dem Schirm oder auf dem Titelblatt sich urplötzlich gegen den Täter, Steinewerfer und Pistolenschützen wenden. Rudolf Scharping musste das im Frühjahr schmerzlich erfahren, als er versuchte, sein sprödes Image durch Ablichtungen im Pool aufzubessern. Und auch bei dem Skandal und Sturm, den Frank Schirrmacher in den Feuilletons auslöste, als er den ehemaligen Hausautor der FAZ die Kolportierung „antisemitischer Klischees“ unterstellte, ist beileibe noch nicht klar, ob der Schuss nicht doch nach hinten losgeht und er den Ring als Verlierer verlassen wird. Inzwischen liest Martin Walser bereits eine Woche lang im Deutschlandradio und im öffentlich-rechtlichen Fernsehen aus seinem Buch, ohne dass sich jemand über den Inhalt des Buches ereifert oder daran Anstoß nimmt. Und auch Reich-Ranicki hat zu spüren bekommen, dass Macht, die man sich im Laufe der Jahre durch massenmediale Präsenz erwirbt, äußerst brüchig ist und angreifbar und verletzbar macht. Macht ist eben ein kontingentes Gut, dass man unter mediatisierten Bedingungen ebenso schnell erwerben wie wieder verlieren kann, wenn man sich ihrer zu sicher ist.

Medienöffentlichkeiten verhalten sich heutzutage wie Doughnuts. Wer in sie hinein beißt, weiß vorher nie, was drinnen ist oder was nach dem Biss herauskommt. Evolutionär betrachtet sind sie der Kran, der Sender und Publikum, Programmierer und Spieler, Macher und User an den Haken nimmt und ihnen seine Gesetzesrealitäten aufzwingt. Diese Tätigkeit vollzieht dieser mehr oder minder im Verborgenen.<sup>36</sup> Nur ab und an fällt dieser Eigensinn den Beteiligten auf. Dann nämlich, wenn eine Störung oder Unterbrechung eintritt und der Kommunikationsfluss ins Stocken gerät.

---

<sup>36</sup> Das ist ja seit Michel Foucaults meisterhaften Analysen „das höchste Insignium der Macht: die Macht zu sehen, ohne gesehen zu werden“. Vgl. Jacques Derrida, *Marx' Gespenster*, Frankfurt am Main: Fischer 1995, S. 25; Vgl. dazu auch: Paul Virilio, *Sehen ohne zu sehen*, Bern: Benteli 1991.

## 14. Die Schließung der Medien

Diese Gewalt, die Medien ausüben, ins Unverborgene getragen zu haben, ist vielleicht der bleibende Verdienst von Walter Benjamin. Historischer Angelpunkt der mythischen Macht der Gewalt sind die gesellschaftspolitischen Wirrnisse der Weimarer Republik. In „Zur Kritik der Gewalt“<sup>37</sup> unterscheidet er zwischen der Gewalt, die Recht setzt (Polizei, Armee, Politik) und der Gewalt, die Recht spricht (Justiz). Solange beide Gewaltformen entmischt bleiben, auf verschiedenen Ebenen operieren und sich gegenseitig in Schach halten, ist es für Gesellschaft und Kultur relativ unbedenklich. Bedenklich wird es nur, sobald beide Gewaltformen sich vermengen und ununterscheidbar werden. Für Benjamin liegt eine solche „Vermischung“ vor, wenn die Polizei sich mit der Justiz verbrüdet und die Rechtsordnung untergräbt (Diktatur).

Ein Dreivierteljahrhundert nach Erscheinen dieser Schrift scheint diese Gewalt in die medial-technischen Kanäle ausgewandert zu sein.<sup>38</sup> Die Gewalt, Recht zu setzen *und* Recht zu erhalten, zu zeigen *und* zu verbergen, zu schalten *und* zu walten – für Benjamin einst Manifestationen mythischer Gewalt – , diese Funktionen scheinen heute technische Medien auszuüben. Ihre Schaltpläne und Auswahlkriterien diktieren die Denk-, Wahrnehmungs- und Darstellungsformen, und sie bestimmen auch die Modi, Tempi und Rhythmen der Informationsgewinnung, -speicherung und -weitergabe. Im permanenten Selbstkontakt spannen sie einen unhintergehbaren Horizont von Welt auf, der zugleich informiert *und* kritisiert, bestätigt *und* dementiert, Adressaten erzeugt *und* sie bezeugen lässt und dadurch weitere Informationen prozessiert, über die abermals berichtet und kommuniziert werden kann.

Dass diese Selbstprogrammierung von „Tele-Technologien“, die B. Strauss in seinem bereits zitierten berühmt-berüchtigten "Bocksgesang" als Beginn der "Gewaltherrschaft des Regimes der telekratischen Öffentlichkeit" charakterisiert hat, nicht eintritt, Theologie *und* Technologie, Theokratie *und* Technokratie nicht verfügt werden, davor schützen uns wiederum Medien. Ihre narkotisierende, Schockerlebnisse anästhetisierende Form (M. McLuhan) hält nicht nur den archaischen Part des Schaltens und (Ver)Waltens besetzt, sie beschränken sich, sollten die Differenzen zwischen den einzelnen Medien (Schrift, Bild, Ton) tatsächlich mal verschwinden und die Datenflüsse in einem einheitlichen Mediensystem

---

37 In ders.: *Sprache und Geschichte. Philosophische Essays*, Stuttgart: Reclam 1992, S. 104 ff. Dazu auch Rudolf Maresch, „Gespenstischer Verkehr. Derrida liest Benjamins ‚Zur Kritik der Gewalt‘“, in: *Concordia. Internationale Zeitschrift für Philosophie* 29/1996, S. 31-44, wo ich das näher beleuchtet habe.

38 Diese Implosion von Medium und Gewalt, sowie die Möglichkeiten der Unterbrechung, die an den Nahtstellen vernetzter, unterschiedlicher Medien entstehen, zeigt auf brillante Weise Avital Ronell am Beispiel von Video-Bild und Television. Vgl. Avital Ronell, „Zwölf Schritte jenseits des Lustprinzips. Television, Video, Rodney King“, in: Rudolf Maresch (Hg.), *Medien und Öffentlichkeit*, Boer: München 1996, S. 292 ff.



(Hypermedien, Multimedia) darstellbar sein, auch auf den unblutigen Gestus "reiner Mitte(i)lbarkeit", das ein Zeigen *und* Verbergen impliziert, das in *former times* einmal Gott vorbehalten war, jenem "anderen Schauplatz", wo Gewalt und Gerechtigkeit koinzidieren.