

„Möge die Macht der Medien mit dir sein ...“

Religiöse Aspekte und die Herausforderungen für Bildung und Erziehung

VON MANFRED L. PIRNER

Was haben unsere Medienwelten mit Religion zu tun? Nicht viel, so lässt sich zunächst vermuten, denn Massenmedien spiegeln ja in der Regel die je gegenwärtige Kultur wider, und die versteht sich heutzutage weithin nichtreligiös. Mehr als wir denken, das ist die Antwort der neueren Forschung aus so unterschiedlichen Bereichen wie Medienwissenschaft, Kulturanthropologie, Literaturwissenschaft, Religionswissenschaft und Theologie. Im Folgenden möchte ich einige zentrale Aspekte aus dem Diskurs herausgreifen und in aller Kürze skizzieren. In einem zweiten Teil werde ich Folgerungen für schulische Bildung und Erziehung anzudeuten versuchen.

Mythische und rituelle Dimensionen der Medien

Bereits seit den 70er Jahren haben kulturkritische Medien- und Kulturwissenschaftler im Fahrwasser der Frankfurter Schule auf quasi- bzw. ersatzreligiöse Züge der Medienindustrie aufmerksam gemacht und diese kritisiert. Die Hauptstoßrichtung dieser „ideologiekritischen“ Analyse, wie sie etwa von Leo Löwenthal, Günther Anders und Harry Pross vorgetragen und wie sie neuerdings z.B. von Manfred Schmitz weitergeführt wird, ist die These, die Massenmedien – und insbesondere ihr Leitmedium Fernsehen – würden von den politisch Mächtigen zur Beeinflussung der Massen instrumentalisiert. Die Parallelen zur Religion werden v.a. in der opiumartigen, ruhigstellenden und entpolitisierenden Wirkung der Medien gesehen sowie in den durch sie vermittelten grundlegenden mythenähnlichen Deutungsmustern, die – ohne dass oder bevor wir es bemer-

ken – unser Denken und Handeln prägen. Da die institutionelle Religion in einer weitgehend säkularisierten Welt kaum mehr als Hauptquelle für kulturelle Mythen dienen könne, so Schmitz, holten sich viele nach Orientierungshilfen, nach Deutung und Sinngebung suchenden Menschen diese aus den Medien (Schmitz 1995, 115).

Neue Perspektiven und Bewertungen der Religionsähnlichkeit der Massenmedien über eine ideologiekritische Sicht hinaus haben sich v.a. im Umfeld der angloamerikanischen Cultural Studies und deren Rezeption in der Medienforschung ergeben. Beeinflusst von der Kulturtheorie von Clifford Geertz schlägt James Carey eine weitgespannte Brücke zwischen Medien und Religion, indem er in seiner Kommunikationstheorie die Transportmetapher durch die Ritualmetapher ersetzt: Nach seinem „ritual view of communication“ geht es in der Kommunikation nicht in erster Linie um die Übermittlung von Informationen, sondern um die symbolische Darstellung dessen, was eine Gesellschaft zusammenhält. Wie religiöse Rituale in archaischen Gesellschaften dienen nach Carey die Medien in modernen Gesellschaften dazu, soziale Systeme aufrecht zu erhalten und die in ihnen gültigen Normen zu verstärken (Carey 1989).

Während Carey den konservativen Aspekt von Ritualen betont, akzentuiert der Kulturanthropologe Victor Turner den kreativ-regenerativen Aspekt: Rituale tragen nach seiner Theorie auch zur Erneuerung der Gesellschaft bei. In der zentralen Phase des Rituals – der liminalen oder Schwellenphase – werden im spielerisch-kreativen Umgang mit traditionellen Elementen der Kultur Kräfte des Vorrationalen, des Chaotischen

und Bedrohlich-Unverständlichen zugleich eingebunden und produktiv in die Ordnung des Rituals eingebunden (Turner 1989). Turner hat seine Ritualtheorie auch auf moderne Gesellschaften

1994, Bleicher 1999).

Und schließlich haben auch Theologie und Religionspädagogik Impulse aus dem interdisziplinären Gespräch aufgegriffen und durch eigenständige Beiträge ergänzt bzw. weitergeführt. Exemplarisch nenne ich die neue Arbeit von Günter Thomas, der die vorhandenen Ansätze einer theologischen Hermeneutik der Massenmedien, insbesondere des Fernsehens, gesichtet und auf mehreren Ebenen weitergeführt hat (Thomas 1998). Das Fernsehen funktioniert nach seiner Sicht wie eine ewige, aus vielen Einzelritualen bestehende Liturgie, die den Alltag der Menschen begleitet und strukturiert, und durch die ein umfassender

STAR TREK - Treffen der Generationen

angewandt und hier v.a. „liminoide“, also ritualähnliche Phänomene in Kulturbereichen wie Theater oder Kino ausgemacht.

Auf religionswissenschaftlicher Seite findet man solche Übertragungsversuche primär in den Schriften von Mircea Eliade und Joseph Campbell. Beide wiesen schon früh auf „verdeckte“ oder „getarnte“ mythische und ritualähnliche Grundstrukturen in massenmedialen Erzählungen hin. Eliade machte zudem darauf aufmerksam, dass der moderne Mensch gerade im Roman-Lesen, im Theater und Kino einen temporären Ausstieg aus der profanen Alltagszeit vollzieht, der dem ähnelt, den der vormoderne Mensch in Mythen und Ritualen fand und findet (Campbell 1949, Eliade 1961 u. 1963).

Auch in (primär amerikanischen) Teilen der Literaturwissenschaft ist man auf die Bedeutung mythischer und ritueller Dimensionen für das Verständnis populärer Erzählungen gestoßen, wie sie durch die Massenmedien verbreitet werden. Die etwa in der Mitte des 20. Jahrhunderts entstandene Strömung des „Myth Criticism“ versuchte, eine Art anthropologisch konstante „Grundmythologie“ hinter den großen literarischen Erzählungen der Menschheit zu entdecken, und der Hauptinitiator dieser Richtung, Northrop Frye, bezeichnete die Bibel als den „Great Code“, der die westliche Literaturgeschichte – und damit auch die massenmedialen Stories – wie ein mythologisches Grundmuster geprägt habe (Ostendorf 1979, Frye 1982). In Deutschland haben sich neuerdings Hartmut Heuermann und Joan Kristin Bleicher aus literaturwissenschaftlicher Sicht mit den mythischen Aspekten der Massenmedien auseinandergesetzt (Heuermann

Deutungshorizont vermittelt wird, der Ordnung und Sinn in die heutzutage oft so unübersichtliche Lebenswelt bringt.

Solche ritual- und mythestheoretischen Sichtweisen der Medien sind in vielfältiger Weise konkretisiert und präzisiert worden. Dabei muss zwar zwischen den (ritual- oder mythosähnlichen) Funktionen der Medien und ihren Inhalten (in erster Linie mythos- oder ritualähnliche Erzählungen) unterschieden werden; allerdings sind Funktionen und Inhalte auch aufeinander zu beziehen und können nur in ihrer Interdependenz angemessen wahrgenommen werden. Hinsichtlich der Bewertung der religionsähnlichen mythischen oder rituellen Aspekte der Medien hat sich zunehmend die Einsicht durchgesetzt, dass solche Bereiche auch für moderne Gesellschaften und für wirkliche Humanität unverzichtbar wichtig sind und nicht lediglich als zu überwindende Zwischenstufen in der Fortschrittsentwicklung der Menschheit abgetan werden können.

So repräsentiert etwa das Fernsehen für den britischen Medienforscher Roger Silverstone in erster Linie die mythische Dimension der Kultur, die für ihn auf dem ständigen Bedürfnis des Menschen beruht, Chaos abzuwehren und Ordnung zu etablieren. Der mythische Bereich vermittele hierzu „zwischen der Alltagswelt und der Transzendenz, zwischen dem Bekannten und dem Unbekannten, zwischen dem Sakralen und Profanen“ (Silverstone 1981, 70). Dieses Unbekannte und Unbestimmte, an dem das Mythische entsteht, lokalisiert Silverstone mit Rückgriff auf Alfred Schütz gegenüber dem alltagsweltlichen common sense in zwei Bereichen: dem (norma-

lerweise unverständlichen) spezialisierten Wissen und dem (schlechthin unverstehbaren) Irrational-Kontingenten. Exemplifizieren lässt sich Silverstones Theorie an Filmen des Science Fiction- oder des Mystery-Genres: Herrscht in der Science Fiction die phantastisch-kreative Verarbeitung von „Wissenschaft“ vor, so beschäftigt sich der Mystery- oder Horrorfilm mit dem angstmachenden Unbegreiflichen und Kontingenten. Das Fernsehen und andere Bereiche der massenmedial vermittelten Popularkultur wie etwa die Rockmusik bewahren, so lässt sich im Anschluss an Silverstone sagen, Formen kultureller Erfahrung auf, die bisher als typisch für sogenannte primitive Gesellschaften galten, die aber offensichtlich für moderne Gesellschaften genauso unverzichtbar wichtig sind: Der menschliche Umgang mit den letzten und tiefsten Lebensfragen, mit Sinn, Liebe, Leid, Schicksal, Krankheit und Tod scheint auf Formen und Grundmuster angewiesen zu sein, die nicht vorwiegend aus dem Repertoire des technisch-instrumentellen Wissens stammen, sondern v.a. auf religiöse Traditionen zurückgreifen.

Im Anschluss an die interdisziplinäre Diskussion habe ich versucht, die vielfältigen religiösen bzw. religionsähnlichen Aspekte in der Phänomenologie, der Funktionalität und der Inhaltlichkeit der Massenmedien und ihrer Geschichten zusammenfassend zu bündeln und exemplarisch an den Genres Fantasy und Science Fiction zu konkretisieren (Pirner 2000). An Kino-Filmen wie „Star Wars“ („Möge die Macht mit dir sein!“) und Fernsehserien wie „Star Trek“ („Unendliche Weiten ...“) lässt sich besonders gut zeigen, wie mythologische Grundmuster einen Rahmen darstellen, innerhalb dessen die Begegnung mit dem „ganz Anderen“ ermöglicht wird und zugleich existentielle Grundthemen menschlichen Lebens immer wieder neu (und häufig doch nicht so neu) bearbeitet werden. Im vertrauten Kontext der Genre-Standards wird auch eine psychisch ertragbare Auseinandersetzung mit dem Angstmachenden in seiner vielfältigen Form, mit verunsichernden und letztlich nicht wirklich „lösbaren“ Existenzfragen möglich. Hierzu greifen die Filme auch explizit immer wieder auf religiöse Symbole und Figuren zurück. In der Rezeptionsforschung, insbesondere der qualitativen, wird deutlich, wie gerade Kinder und Jugendliche die in Filmen oder in der Rockmusikszene angebotenen Mythen, Rituale und Symbole aufgreifen und zur Gewinnung von Sinn und Orientierung in ihr persönliches Lebenskonzept „einbauen“ (vgl. z.B. Theunert 1996 u. Barthelmes/Sander 1997).

Konsequenzen für Bildung und Erziehung

Was bedeuten die wiederentdeckten religiösen und religionsähnlichen Dimensionen der Medien für die Bildungs- und Erziehungsprozesse an den Schulen?

Zunächst einmal halte ich es für eine zentrale Einsicht, dass von den skizzierten Erkenntnissen der Forschung nicht lediglich die schulische Medienerziehung im engeren Sinn betroffen ist; die Herausforderungen durch die Medien und ihre Inhalte reichen vielmehr bis in die innersten Bereiche nahezu aller Schulfächer hinein. Denn die Medien prägen in großem Ausmaß unser Bild von „Wirklichkeit“, im einzelnen von Wissenschaft, von Geschichte, von Natur, von Sportlichkeit, von Religion usw.

STAR WARS: EPISODE I - Die dunkle Bedrohung

Generell und für schulische Bildung im speziellen lassen sich zwei Aspekte herausheben: Die in der Forschung immer wieder herausgearbeiteten Grundtendenzen und Grundstrukturen massenmedialer Vermittlungen – bei all ihrer Pluralität – lassen sich positiv verstehen als wichtige

Grundlage und Voraussetzung für eine öffentliche Bildung überhaupt. In seinem jüngsten Buch mit dem bezeichnenden Titel „The End of Education“ betont Neil Postman zu Recht, dass für eine gelingende öffentliche Erziehung große, gesellschaftlich geteilte „Erzählungen“ bzw. „Mythen“ oder „Götter“ im Sinn von übergreifenden Sinnzusammenhängen nötig sind, die als Basis und Rahmen für schulische Bildungsprozesse außerschulisch vermittelt sein müssen (Postman 1995). In den Medien wird deutlich, wie trotz dem postmodern konstatierten Verblässen der „Großerzählungen“ bestimmte Sinn- und Orientierungsmarken weiterhin tradiert und gepflegt werden und wie diese zusammen mit den medialen Strukturen „Übergänge“ zwischen durchaus pluralen Inhalten und Orientierungen im Sinne von Welschs „transversaler Vernunft“ ermöglichen. Dabei ist zunächst einmal im Sinne der neueren kulturanthropologischen Forschung festzuhalten, dass jede Kultur solcher ritual- und mythosähnlichen Grundmuster und Strukturen bedarf und dass sie den Grundbedürfnissen der in dieser Kultur lebenden Individuen entgegenkommen. Diese kulturfunktionale Sicht, wie ich sie nennen möchte, wird aber ergänzt werden müssen durch eine kulturkritische Sicht, die bei aller grundsätzlicher Berechtigung der massenmedialen Popularkultur ihre konkreten Ausformungen und deren (kommerziellen, politischen, weltanschaulichen etc.) Funktionalisierungen wahrnehmbar und kritisch überprüfbar macht. Damit sind auch zwei zentrale Aufgaben der Schule angesprochen, die im herkömmlichen Kanon schulischer Bildungsziele m.E. viel zu wenig verankert sind: Es geht um nichts weniger als eine Kulturhermeneutik, d.h. es geht darum, ein Verständnis für die Tiefenstrukturen und die elementaren „Funktionsmechanismen“ einer Kultur anzubahnen, zu dem als ein zentraler Teil auch das Verständnis der kulturellen Bedeutung der Medien gehört. Und es geht um Kulturkritik im Sinne einer Auseinandersetzung zwischen kulturfunktionalen Argumenten und solchen aus der vielfältigen und weitverzweigten kulturkritischen Tradition. Hier wird auch die kultur- und ideologiekritische Strömung der Medienforschung weiterhin ihre Berechtigung haben. Deutlich dürfte darüber hinaus sein, dass neben Fächern wie Deutsch, Geschichte und Sozialkunde gerade auch der religiös-ethische Bildungsbereich in der Schule von den skizzierten Forschungsbefunden her eine besondere Bedeutung gewinnt, und zwar sowohl für die kulturhermeneutische als auch für die kulturkritische Aufgabe. So

ist für das Verständnis der Funktionen der Massenmedien in den modernen Gesellschaften ebenso wie der in ihnen präsenten inhaltlichen Strukturen und ihrer Wirkungen die Kenntnis der Rolle von Mythen, Ritualen und Symbolen in den Religionen eine wichtige Voraussetzung und Hilfe. Und für die kritische Beurteilung von und Auseinandersetzung mit den Medien und ihren Inhalten erweist sich – im westlichen Kulturbereich – die Kenntnis insbesondere der jüdisch-christlichen Tradition sowie eine religiös-ethische Grundbildung als höchst bedeutsam. Der christliche Religionsunterricht, aber auch der Ethikunterricht oder andere ethisch-religionskundliche Alternativmodelle haben hier viel einzubringen, sind jedoch auch besonders angefragt und herausgefordert, medienbezogene und populärkulturelle Aspekte (noch) stärker in ihren Unterricht einzubeziehen. An zwei Beispielen illustriert: Um den Hintergrund des 1999 von der Firma „Shiny Entertainment“ auf den Markt gebrachten Computerspiels „Messiah“ zu verstehen, sollte man die jüdisch-christliche Messias-Vorstellung kennen; der Kontrast zwischen virtuellem Erlöserspiel und biblischer Erlösungsgeschichte kann darüber hinaus kritische Anfragen deutlicher wahrnehmbar machen und anschauliche Alternativen – insbesondere was das Thema Gewalt betrifft – anbieten. Auch der Kultfilm „Matrix“ lässt sich in seinen zahlreichen und z.T. zentral bedeutsamen Anspielungen auf christliche Erzählmotive nur mit einer gewissen religiösen Grundbildung verstehen und erschließt sich so nicht nur zu noch größerer Farbigkeit und Tiefenschärfe, sondern darüber hinaus kann die Nachfrage, warum Filmemacher derart ausgeprägt religiöse Symbole und Motive verwenden, möglicherweise ein vertieftes Verstehen der Funktion solcher Filme für Individuum und Kultur fördern.

In der (evangelischen und katholischen) Religionspädagogik werden in jüngerer Zeit nicht nur verstärkt medienerzieherische Aspekte eingefordert und eingebracht, sondern auch hermeneutische und didaktische Konzepte für den schulischen Religionsunterricht (weiter-)entwickelt, die einen Rahmen zur Bearbeitung unterschiedlicher Bereiche der massenmedialen Popularkultur bereitstellen können (exemplarisch: Failing/Heimbrock 1998, Gutmann 1998, Themaheft „Multimedia“ 1999, Gottwald 2000). Als in diesem Zusammenhang wegweisend und anregend hat sich nun schon über viele Jahre hinweg das religionspädagogische Programm der Symboldidaktik gezeigt. Insbesondere in der von Peter Biehl entworfenen Konzeption werden von Anfang an

(1989 u. 1993), v.a. aber in Biehls neuester Weiterentwicklung (1999) Bezüge zu den Alltagsmedien der Kinder und Jugendlichen hergestellt. Der rezeptiv-verstehende wie kreativ-produktive Umgang mit Symbolen kann nach Biehls Überzeugung wechselseitige Erschließungsprozesse von Religion und Lebenswelt, Individuum und Gesellschaft, Unbewusstem und Bewusstem, Rationalität und ästhetisch-intuitivem Wahrnehmen und Denken initiieren oder katalysieren. Durch das Heranführen der Schülerinnen und Schüler an symbolische Kommunikation soll deren Welt- und Wirklichkeitsverständnis erweitert werden und damit eine wichtige Grundlage sowohl für eine ganzheitliche Persönlichkeitsentwicklung als auch für das Verstehen und Vollziehen von religiöser Kommunikation gelegt werden. Symbole der Lebenswelt und Symbole aus der christlichen Tradition sollen miteinander ins „Gespräch“ bzw. ins kritisch-produktive Spiel gebracht werden, so dass sie sich gegenseitig erhellen, aber auch ihre Ambivalenzen deutlich werden: „Die pädagogische Notwendigkeit zur Entwicklung einer kritischen Symbolkunde ergibt sich aus dem Sachverhalt, dass Symbole mit höchst ambivalenten Wirkungen in der Lebenswelt faktisch vorkommen; auch religiöse Symbole haben ambivalenten Charakter. Sie können das Leben schützen, stärken, ermutigen, sie können es aber auch blockieren, in der Entwicklung hemmen und zerstören“ (Biehl 1999, 6). Der Religionsunterricht wird so zum Ort, an dem der friedliche „Streit um die Auslegung von Wirklichkeit“ (Biehl 1989, 176) gelernt und praktiziert werden kann, an dem lebenshelfende, für Individuum und Gesellschaft förderliche Symbole in der Lebenswelt und in der religiösen Tradition entdeckt und beurteilt werden können.

Literatur

- Barthelmes, Jürgen/ Sander, Ekkehard (1997), Medien in Familie und Peer-group. Vom Nutzen der Medien für 13- und 14-Jährige. München: Verlag Deutsches Jugendinstitut
- Biehl, Peter (1989), Symbole geben zu lernen. Einführung in die Symboldidaktik anhand der Symbole Hand, Haus und Weg. Neukirchen-Vluyn: Neukirchener
- Biehl, Peter (1993), Symbole geben zu lernen II. Zum Beispiel: Brot, Wasser und Kreuz. Beiträge zur Symbol- und Sakramentendidaktik. Neukirchen-Vluyn: Neukirchener
- Biehl, Peter (1999), Festsymbole. Zum Beispiel: Ostern. Kreative Wahrnehmung als Ort der Symboldidaktik. Neukirchen-Vluyn: Neukirchener
- Bleicher, Joan Kristin (1999), Fernsehen als Mythos. Poetik eines narrativen Erkenntnisystems. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag
- Campbell, Joseph (1949), The Hero with a Thousand Faces. New York: Princeton Univ. Press (dt. Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt/M.: Suhrkamp 1953, 1978; Insel Tb. 1999)
- Carey, James W. (1989), Communication as Culture. Essays on Media and Society. Boston: Unwin Hyman
- Eliade, Mircea (1961), Mythen, Träume und Mysterien. Salzburg: Müller
- Eliade, Mircea (1963), Mythos und Wirklichkeit. Frankfurt/M: Insel-Verlag
- Failing, Wolf E./ Heimbrock, Hans-Günter (1998), Gelebte Religion wahrnehmen. Stuttgart: Kohlhammer
- Frye, Northrop (1982), The Great Code. The Bible and Literature. London: Routledge
- Gottwald, Eckart (2000), Didaktik der religiösen Kommunikation. Die Vermittlung von Religion in Lebenswelt und Unterricht. Neukirchen-Vluyn: Neukirchener
- Gutmann, Hans-Martin (1998), Der Herr der Heerscharen, die Prinzessin der Herzen und der König der Löwen. Religion lehren zwischen Kirche, Schule und populärer Kultur. Gütersloh: Gütersloher
- Heuermann, Hartmut (1994), Medien und Mythen. Die Bedeutung regressiver Tendenzen in der westlichen Medienkultur. München: Fink
- Ostendorf, Bernhard (1979), Der amerikanische Myth Criticism. Überlegungen zu den Grenzen und Möglichkeiten einer literarischen Anthropologie. In: R. Ahrens/ E. Wolff (Hg.), Englische und amerikanische Literaturtheorie, Bd. 2: Viktorianische Zeit und 20. Jahrhundert. Heidelberg: Winter, 524-555
- Pirner, Manfred L. (1999), Religion als medial konstruierte Wirklichkeit. Anmerkungen zum Verhältnis von Medienerfahrungen und religiöser Bildung aus einer konstruktivistischen Perspektive. In: Zeitschrift für Pädagogik und Theologie, H. 3, 280-288
- Pirner, Manfred L. (2000), Fernsehmythen und religiöse Bildung. Grundlegung einer medienerfahrungsorientierten Religionspädagogik am Beispiel fiktionaler Fernsehunterhaltung. Habilitationsschrift Bamberg 2000. Veröffentlichung in Vorbereitung.
- Postman, Neil (1995), The End of Education. New York: Alfred A. Knopf (dt. Keine Götter mehr. Das Ende der Erziehung. Berlin 1995)
- Schmitz, Manfred (1995), Fernsehen zwischen Apokalypse und Integration. Zur Instrumentalisierung der Fernsehunterhaltung. Baden-Baden: Nomos
- Silverstone, Roger (1981), The Message of Television. Myth and Narrative in Contemporary Culture. London u.a.: Heinemann Educational Books
- Themaheft „Multimedia“ (1999): Zeitschrift für Pädagogik und Theologie, H. 3
- Theunert, Helga / Schorb, Bernd (1996) (Hg.), Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder. München: Fischer
- Thomas, Günter (1998), Medien – Ritual – Religion. Zur religiösen Funktion des Fernsehens. Frankfurt/M.: Suhrkamp
- Turner, Victor (1989), Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels. Frankfurt/M: Campus

DR. MANFRED L. PIRNER ist Professor für Evangelische Theologie/ Religionspädagogik an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg