



Funk\_R\_2012f

## Was machen die Medien mit dem Menschen? Sozialpsychologische Beobachtungen

Rainer Funk

„Was machen die Medien mit dem Menschen? Sozialpsychologische Beobachtungen.“ Referat bei der Jahrestagung der Internationalen Erich-Fromm-Gesellschaft ‚Macht und Medien‘, die vom 27. bis 29. Mai 2011 im „Erbacher Hof“ in Mainz stattfand. Erstveröffentlichung in: *Fromm Forum* (Deutsche Ausgabe – ISBN 1437-0956) 16 / 2012, Tuebingen (Selbstverlag) 2012, S. 25-34.

**Copyright** © 2012 by Dr. Rainer Funk, Ursrainer Ring 24, 72076 Tübingen, E-Mail: frommfunk[at-symbol]googlemail.com.

### 1. Geschichte, Funktion und Manipulationskraft von Medien

Man muss sich die Geschichte der Medien vergegenwärtigen, um zu begreifen, was sich da in den letzten Jahrhunderten, und dann noch einmal verstärkt in den letzten Jahrzehnten ereignet hat: Anfangs brauchte es Tage, ja Wochen, bis ein Bote seine Kunde an sein Ziel brachte; die Weitergabe von Ereignissen, Gedanken, Geschichten oder Nachrichten war an Personen und ihr mündliches Wort oder an Zeichen und Gezeichnetes gebunden und erfuhr bei der Überlieferung meist eine weitere Ausgestaltung. Die Erfindung der Schrift und die Fixierung des Mitteilenswerten auf Tonscherben, Papyrus und schließlich mittels Buchdruck ermöglichten eine sehr viel verlässlichere Kommunikation; der Buchdruck war die Voraussetzung dafür, dass immer mehr Menschen Zugang zu Nachrichten, Kunst, Wissen und Gelehrsamkeit bekommen konnten. Mit Gutenbergs Druckmaschine ließen sich Bücher und schließlich auch Zeitungen massenhaft produzieren. Das Printmedium war das erste Massenmedium.

Wie die Geschichte der Briefmarke zeigt, ist es noch nicht so lange her, dass die Botendienste durch ein Postwesen professionalisiert wurden. Die Postvereine und -gesellschaften beförderten nicht nur Geschriebenes, sondern entwickelten mit Hilfe von elektrischen Leitungen Techniken, um Nachrichten zu morsen und zu telegrafieren. Zum Ferngeschriebenen, dem Telegramm, das von den Poststationen per „Eilbote“ zum Adressaten befördert wurde, gesellte sich das Ferngehörte, das Telefon, mit dem man auch Fernsprechen konnte.

Mit der Funk-Technik bekam das Massenmedium „gedrucktes Wort“ durch den „Rundfunk“ Konkurrenz. Zur ursprünglich gezeichneten und gemalten Mitteilung kam zwar schon im 19. Jahrhundert die Fotografie hinzu, doch erst als die Fotos nicht nur durch filmische Aneinanderreihung laufen lernten, sondern durch eine Sende- und Empfangstechnik vom Zelluloid unabhängig wurden, konnte das Bild zum Massenmedium Fernsehen avancieren.

Print-, Rundfunk- und Fernsehmedien gelten als die klassischen Massenmedien. Ihre bisherige Abgegrenztheit und Selbständigkeit verlieren sie zunehmend durch neue Vernetzungstechniken, die es einem erlauben, mit einem kleinen technischen Gerät praktisch an jedem Ort Bücher und Zeitungen zu lesen, jede Art Musik zu hören, sich Filme und Videos anzuschauen, Briefe zu schreiben und zu empfangen, Geschäfte abzuwickeln, an Video- und Telefonkonferenzen teilzunehmen, auf das gesammelte Wissen der Menschen zuzugreifen und mit unendlich vielen Menschen augenblicklich in Kontakt zu treten. Die Vermittlung von Mitteilenswertem ist technisch derart perfektioniert worden, dass die Tatsache der Vermittelbarkeit kaum noch Wünsche offen lässt.

Der funktionale Aspekt der Medien erklärt noch nicht, warum den Medien eine be-



sondere Machtstellung eingeräumt werden muss. Die grenzenlose Vermittelbarkeit von Wort, Ton und Bild ist zunächst einfach nur großartig. Dass Medien als Alleskönner der Kommunikation faktisch zur vierten Gewalt im Staat geworden sind, lässt sich sinnvoller Weise jedoch nur damit erklären, dass ihre Vermittlungsfunktion von Interessen geleitet wird, die über das Vermitteln hinausgehen. Statt nur Boten zu sein, schicken sie sich in zunehmendem Maße an, die ihnen anvertraute Botschaft zu manipulieren. Die Rede von der Manipulationskraft der Medien ist seit Marshall McLuhans Buch *Das Medium ist Massage*<sup>1</sup> aktuell, wobei der ursprünglich geplante Buchtitel „The medium is the message“ noch deutlicher zeigt, dass das Medium vom Vermittler und Boten zur Botschaft selbst mutierte – oder doch zumindest die Botschaft inhaltlich mitbestimmt.

Eine solche Manipulation kann medienbedingt sein oder ganz gezielt erfolgen. Die gewählte Formulierung und Begriffsbildung, der Tonfall, die Ruhe oder Hektik oder auch die Geräuschkulisse, die Art, wie etwas ins Bild gesetzt wird, welche Assoziationen und Gefühle beim Rezipienten hervorgerufen werden – dieses und noch vieles mehr, können auch medienbedingte Effekte sein, die eine manipulative Wirkung haben. (Das bekannteste Beispiel aus jüngster Zeit, war die Frage, ob Bilder von der Ermordung Osama bin Ladens zugänglich gemacht werden sollen, wogegen Barack Obama sich aus guten Gründen entschied.)

Neben den medienbedingten gibt es aber auch in fließendem Übergang direkte Manipulationsmöglichkeiten mit Hilfe der Medien: Sie reichen von der Auswahl und Gewichtung von Nachrichten bis zur Frage, welche Formate etwa beim Rundfunk und Fernsehen noch möglich sind. Dabei ist die Vorstellung, dass es am Anfang eine objektive Nachricht gäbe, die dann durch das Medium manipuliert wird, längst überholt. Die sog. „objektiven“ Nachrichten kommen heute weitgehend von Pressestellen und Public Relations Abteilungen, die nichts anderes als den Verkauf frasierter Nachrichten und Lobbyarbeit im Sinne haben. Journalistisch tatsächlich recherchierte Nachrichten und Berichte, die nicht interessegeleitet sind oder die gar den interessegeleiteten Journalismus zum Gegenstand haben, treten aus Kostendruckgründen immer mehr in den Hintergrund. Sie werden zunehmend durch journalistisch bestens aufgemachte und verpackte Produkte der Interessenverbände und der von ihnen bedienten Agenturen ersetzt.

Zweifellos haben jene, die heute die Medien steuern, eine besondere Machtstellung. Dies umso mehr, als mit den gegenwärtigen Medien nicht nur Nachrichten und Botschaften vermittelt und manipuliert werden. Die Medien haben heute noch ganz andere Funktionen übernommen: Sie befriedigen das Bedürfnis nach Unterhaltung und sind zur wichtigsten Kommunikationsplattform und zum unverzichtbare Ratgeber in allen Lebensfragen geworden. Vor allem aber bestimmen die Medien heute zunehmend, was als Realität wahrgenommen wird und was nicht und welche Realitätskonstruktionen gesellschaftsfähig sind und welche nicht.

Die Medien gewinnen nicht nur immer mehr Macht, weil sie allgegenwärtig sind und zunehmend im Dienst politischer, wirtschaftlicher, gesellschaftlicher und weltanschaulicher Interessen stehen. Sie *entmachten* faktisch den Einflussbereich traditioneller gesellschaftlicher Institutionen wie Sitte, Familie, Schule, Religion. Und sie *entmachten* auch das *eigene* Streben nach Erkenntnis: Für jede Frage gibt es eine Antwort außerhalb von einem selbst, zu der man nur einen Zugang braucht. Nicht das eigene Denken ist gefordert, sondern das Wissen darum, wo die Antwort außerhalb der eigenen Denkbemühung zu finden ist, wobei einem auch dieses Know-how von der Suchmaschine abgenommen wird.

Vor allem aber gewinnen die Medien zunehmend Macht über die Seele des Menschen und *entmachten* die eigenen Gefühle und die inneren Steuerungskräfte des

<sup>1</sup> Marshall McLuhan and Quentin Fiore, *The Medium is the Massage*, New York (Random House) 1967; dt.: *Das Medium ist Massage*, Frankfurt und Berlin (Ullstein) 1969.



Menschen. Um diesen – insgesamt viel zu wenig beachteten – Aspekt der Macht der Medien soll es im Folgenden nun gehen. Ich werde ihn mit Hilfe des sozialpsychologischen Ansatzes von Erich Fromm aufzeigen und greife dabei auf Überlegungen zurück, die ich kürzlich in dem Buch *Der entgrenzte Mensch*<sup>2</sup> ausgeführt habe.

## 2. Die Produktion von Wirklichkeit als wirtschaftliches Erfolgsrezept

Ausgangspunkt der sozialpsychologischen Überlegungen ist die Erkenntnis, dass das, was Menschen erstreben und wie sie sich verhalten, auf weite Strecken von den Erfordernissen des Wirtschaftens und des gesellschaftlichen Zusammenlebens bestimmt ist. Das, was Menschen mit Lust und Leidenschaft in ihrem Denken, Fühlen und Handeln erstreben, ist deshalb das Ergebnis eines Anpassungsprozesses an ökonomische und soziale Erfordernisse. Anders als Sigmund Freud, der das psychische Streben des Menschen in erster Linie aus dem Menschen innewohnenden Trieben und deren Dynamik ableitete, sieht Erich Fromm den Menschen nicht als Triebwesen, sondern als Beziehungswesen. Eben weil jeder Mensch auf die Wirklichkeit und auf andere Menschen bezogen sein muss, werden seine psychischen Antriebskräfte auch von den Erfordernissen des Wirtschaftens und der Vergesellschaftung geprägt.

Diese Erfordernisse ändern sich auf Grund unterschiedlichster Entwicklungen. Im Bereich der Wirtschaft und der Arbeitswelt lässt sich eine Entgrenzungsdynamik beobachten, bei der nicht nur die Produktion und die an ihr Beteiligten in einer globalisierten Welt auf ganz unterschiedliche Weise entgrenzt werden, sondern auch die traditionellen Wirtschaftsbereiche von Güterproduktion und Dienstleistungen. Die wichtigsten Voraussetzungen für eine solche Entwicklung sind digitale Techniken, elektronische Medien und die heutigen Vernetzungsmöglichkeiten. Sie bieten ungeahnte Möglichkeiten, um die Produktion von Wirklichkeit nicht nur zu einem neuen Wirtschaftszweig zu machen, sondern auch die traditionellen Wirtschaftsbereiche neu zu erfinden.

Erfolgreiche Wirtschaftsunternehmen gingen in den letzten Jahren mehr und mehr dazu über, sich selbst aktiv den Markt für ihre Produkte zu schaffen und alle Energie in die *Produktion von Lebenswelten und Bedürfniswirklichkeiten* zu investieren. Natürlich werden auch weiterhin Sachgüter und Dienstleistungen produziert, doch das, was angeboten und verkauft wird und wonach der Konsument verlangt, sind Wirklichkeiten in Gestalt von Gefühlswelten, Erregungszuständen, Erlebniswelten, Emotions, Leidenschaften, Tugenden und Lastern, Lebenswelten und Lebensstilen. Wer immer heute kommerziellen Erfolg haben will, muss auf Emotionalisierung und Sentimentalisierung setzen.

Mit der Produktion von seelischen Wirklichkeiten soll bestimmten Zielgruppen die Möglichkeit gegeben werden, sich selbst wieder lebendig, voller Gefühle, aktiv, kreativ, bezogen, erregt, geborgen oder voller Leidenschaftlichkeit zu fühlen. Ein Blick auf die Werbung illustriert die Entwicklung. Erfolgreiche Werbung inszeniert heute Erlebniswelten und Lifestyles und vermittelt den Eindruck, dass die Produkte Teil dieser Lebenswelten sind. Der Werbespot erzeugt eine Welt aus Erlebnis oder süßem Traum, eine Welt von faszinierender Schönheit oder auch schmutziger Brutalität, in der die Sehnsüchte, Affekte und Bedürfnisse der Menschen verwirklicht und zugleich der Joghurt oder das Bier oder das Powerauto zu Hause sind. Die Gestaltung der hergestellten Wirklichkeiten und Märkte richtet sich nach „emotional designs“, welche die Werbepsychologen über Tests und Trendscouter ermitteln.

Erfolgreiches Wirtschaften heißt heute also vor allem, seelische Erlebniswirklichkeiten zu produzieren, anzubieten und zu verkaufen. Das Zaubermittel der Marketing-

<sup>2</sup> R. Funk, *Der entgrenzte Mensch. Warum ein Leben ohne Grenzen nicht frei, sondern abhängig macht*, Gütersloh (Gütersloher Verlagshaus) 2011.



strategien ist dabei das *Kultmarketing*. Hierbei erinnert man sich religionswissenschaftlicher Erkenntnisse, nach denen nicht-alltägliche Wirklichkeiten durch gemeinsam vollzogene Kulte, Rituale, Gesten und durch gemeinsam anerkannte Formeln, Erkennungsmerkmale, Symbole usw. etabliert und am Leben gehalten werden. Kultmarketing schafft eine von vielen Menschen geteilte Welt und Weltanschauung, indem es der „Welt“ der Camel-Raucher, Coca-Cola-Trinker oder Jack-Wolfskin-Kleidungsträger ein bestimmtes Profil und Image gibt, das den Wünschen, Sehnsüchten und Bedürfnissen der Zielgruppe entspricht. Man zeigt gemeinsame Kultvollzüge und Rituale, die für die betreffende Lebenswelt und den speziellen Lifestyle typisch sind und deshalb ein vitales Selbsterleben und das Erleben des Dazugehören ermöglichen.

Der eigentliche Zweck des Kultmarketings ist allerdings, eine Bindung des Nutzers oder Kunden zu der von der Marke oder Firma – oder auch dem Medium – produzierten seelischen Wirklichkeit aufzubauen und dadurch zu festigen, dass diese von vielen anerkannt und in gemeinsamen Vollzügen geteilt wird. Nicht die Produktbindung wird angestrebt, sondern die Bindung an die inszenierte und simulierte emotionale Wirklichkeit und Lebenswelt, die Bindung an deren Symbolisierungen in Firmenlogos und anderen Erkennungsmerkmalen und die damit verknüpfte (meist illusionäre) Erfahrung und Befriedigung seelischer Fähigkeiten, Sehnsüchte und Bedürfnisse. Was gerade im Dienstleistungsbereich als „Kundenorientierung“ (statt „Produktorientierung“) propagiert wird, entpuppt sich deshalb meist als *Pflege der im Kunden inszenierten seelischen Wirklichkeit* und nicht als Pflege der menschlichen Beziehung zum Kunden.

Besonders deutlich tritt die Produktion von seelischer Wirklichkeit über Events und Erlebnisse im immer größer werdenden Bereich der Kulturindustrie hervor – vom Kunstaustellungstourismus über das Musical-Event zur Museumsnacht – und natürlich in der Medienindustrie selbst. Dem Vorbild der *BILD*-Zeitung folgend, die schon vor Jahrzehnten statt Informationen Affekte und Sentimente verkaufte, hat auch in den audio-visuellen Medien die Kommunikation von Gefühlen das Sagen, weil nur so aus der Information ein Info-tainment werden und also das Bedürfnis nach gefühltem Erleben befriedigt werden kann. Alle Formate, die kein Gefühlserleben versprechen, weil sie zu wenig affektive Reize enthalten, wurden einfach abgeschafft. Um beim Leser, Hörer und Zuschauer noch anzukommen, müssen Gefühle, Stimmungen oder affektive Erlebnisse kommuniziert werden und entsprechende „Anreize“ dem Format innewohnen.

Beispiele gibt es zuhauf, so dass sie keinem aufmerksamen Leser, Hörer oder Zuschauer entgehen können. Selbst da, wo es schlicht und einfach um die Mitteilung meteorologischer Ergebnisse geht, wird man mit einer simulierten Wirklichkeit konfrontiert: Kachelmanns Wetterfrösche suggerieren einem, dass es auch beim Wetter um einen Wettbewerb und ums Gewinnen geht. Die Wetterdaten werden als Sportmeldungen inszeniert, so dass sich die Gewinner an Sonnenscheindauer oder Regenmengen oder Blitzeinschlägen auflisten lassen wie eine Punkteliste der Fussball-Bundesliga. Und schon ist es angeblich spannend. Freiburg im Breisgau ist mit 25,2 Grad als Sieger hervorgegangen, weil es einen Sommertag geschafft hat, während es Baden-Baden nur auf 24,9 Grad brachte und das Thermometer auf dem Mannheimer Flughafen bereits bei 24,8 Grad stockte. Aber selbst, dass es in Mainz 24,6 Grad warm war, hört man sich noch gerne an, obwohl es ganze 0,6 Grad abgeschlagen hinter Freiburg rangiert. Emotionalisierung schafft Aufmerksamkeit und produziert Spannung. Der Leser, Hörer und Zuschauer soll zum Mitfühlen und Miterleben angeregt werden.

Der Endpunkt einer solchen Entwicklung ist eine Welt, in der praktisch jede Nachricht oder Aktivität zum *inszenierten* und *simulierten* Erlebnis wird. Das Leben, und hier vor allem das seelische Leben mit seinen Gefühlen, Wünschen, Vorlieben und Abneigungen, wird zur Ware. Die Kommunikations- und Kulturindustrie stellt es für uns her, und wir kaufen ihr das Leben, die Erlebnisse und die Gefühle ab, indem wir für den Zugang zu den angebotenen Erlebniswelten zahlen.

Dass Wirtschaft immer mehr seelische Wirklichkeiten produziert, kann sie freilich



nur dann erfolgreich tun, wenn es Menschen gibt, die solche Wirklichkeitsangebote nutzen und deshalb produzierte – inszenierte, simulierte, virtuelle – Wirklichkeiten attraktiver finden, als sich mit der vorgegeben Realität abfinden zu müssen. Wir haben also nicht nur mit einer Wirtschaft und Medienwelt zu tun, die die vorgegebene Realität durch inszenierte und simulierte Wirklichkeiten entgrenzt. Es gibt zugleich immer mehr Menschen, die bei sich selbst ein Entgrenzungsstreben spüren. Sie werden von dem Wunsch angetrieben, Grenzen real zu beseitigen und der Konfrontation mit Grenzen aus dem Wege zu gehen. Sie bewerkstelligen dies entweder dadurch, dass sie sich selbst eine weniger begrenzte oder gar grenzenlose Wirklichkeit konstruieren oder zu solchen Wirklichkeitskonstruktionen Zugang bekommen. Nur so lässt sich verstehen, warum die Produktion von Wirklichkeit zum wirtschaftlichen Erfolgsrezept auch in der Medienwelt werden konnte und warum das wirtschaftliche Überleben der Medienwelt heute weitgehend von der Produktion und dem Zugänglichmachen von Gefühlswelten abhängt.<sup>3</sup>

Wenden wir uns in einem dritten Abschnitt noch etwas mehr diesem Persönlichkeitstypus zu, der die heutigen Entgrenzungsmöglichkeiten und -erfordernisse verinnerlicht hat und deshalb in sich ein mehr oder weniger stark ausgeprägtes Streben spürt, seelische Wirklichkeit selbst neu und anders zu produzieren bzw. an inszenierten und simulierten Wirklichkeiten Anteil zu haben. Was geschieht mit dem Menschen, wenn sein Entgrenzungsstreben die Grenzen seines körperlichen, psychischen und geistigen Vermögens zu beseitigen trachtet bzw. durch das Eintauchen in inszenierte und virtuelle Welten immer mehr ausblendet?

Welches Schicksal erleiden seine eigenen Denk- Fühl- und Antriebsfähigkeiten? Was geschieht mit seinem eigenen Denken und Urteilen, wenn er lieber das von anderen produzierte Denken mitdenkt, als sein eigenes begrenztes Denken zu bemühen?<sup>4</sup> Wozu führt es, wenn er es vorzieht, die simulierten und inszenierten Gefühle mitzufühlen, als sich mit seinen oft gar nicht so erquicklichen eigenen Gefühlen auseinanderzusetzen zu müssen? Was geschieht mit seinen eigenen Antriebskräften, wenn er sich lieber von der spannend inszenierten Action mitreißen lässt, als mit seinen bescheidenen Antriebskräften noch selbst aktiv zu sein? Fragen wir unter der Überschrift „Macht

<sup>3</sup> Die Behauptung, dass das wirtschaftliche Überleben der Medienwelt von der Produktion und vom Anbieten von Gefühlswelten abhängt, ist im Blick auf die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten einer Diskussion wert. Denn eigentlich müsste die Finanzierung durch den Kunden und der Wegfall der Gewinnerwartung eine größere Unabhängigkeit von Wirtschaftlichkeitszwängen ermöglichen. Das Gebot der Wirtschaftlichkeit müsste sich nicht an den Erfahrungswerten orientieren, die in der auf Gewinnoptimierung orientierten Wirtschaft und Medienwirtschaft gelten, nämlich dass das Produzieren von seelischen Wirklichkeiten den wirtschaftlichen Erfolg garantiert. Vielmehr könnte bei den öffentlich-rechtlichen Medien ein an gründlicher Recherche, an Stärkung des Kritikvermögens und an emotionaler Enthaltensamkeit interessierter Journalismus bestimmend sein.

Eine solche Zielsetzung wird vor allem von zwei Seiten unterlaufen: Zum einen wird in diesen Medienanstalten der gleiche Fehler gemacht wie zum Beispiel im Gesundheitswesen oder im Bereich der Kunst: Statt sich auf die Besonderheit der Einrichtung zu besinnen, versteht man sich selbst als Wirtschaftsunternehmen und liefert sich dem betriebswirtschaftlichen Ökonomisierungsdenken der Unternehmensberater aus mit dem Ergebnis, dass bis in die kleinsten Organisationseinheiten hinein alle Vorgänge und Produktionen dem Diktat von Wirtschaftlichkeit, Effektivität und Effizienz unterworfen werden. Da die Emotionalisierung der Medien wirtschaftlich erfolgreich ist, wird sie als betriebswirtschaftlich geboten gehandelt.

Nicht zu unterschätzen ist zum anderen aber auch der nach Entgrenzung strebende Zuhörer und Zuschauer, der antriebsschwach und fantasielos ist und sich ohne vorgelebte Gefühle langweilig und leblos erlebt. Er möchte seine seelische Befindlichkeit entgrenzen und möchte durch die Medien animiert und emotional belebt werden. Bietet ihm das öffentlich-rechtliche Medium dieses nicht in ausreichendem Maße, schaltet er auf die nicht-öffentlichen Belegungsprogramme um.

Von dorther kann die Orientierung an Einschaltquoten nicht völlig außer Acht gelassen werden, doch sollte sie für öffentlich-rechtliche Medien ein nachgeordnetes Kriterium sein.

<sup>4</sup> Die BILD-Zeitung hat diese Art von instantem Denken (nach dem Vorbild des löslichen Kaffees) in einer großangelegten Eigenwerbung zum neuen Bildungsbegriff erhoben.



und Medien“ gezielt nach den psychischen Folgen der medialen Belebung.

### 3. Die psychischen Folgen der medialen Belebung

Ich habe bereits vor 6 Jahren in dem Buch *Ich und Wir*<sup>5</sup> diesen neuen Persönlichkeitstypus als „ich-orientierten Charakter“ beschrieben. „Ich-orientiert“ deshalb, weil er von einem starken Verlangen angetrieben wird, sich frei von allen Vorgaben und Maßgaben *selbst bestimmen* zu wollen. Er ist übersensibel für alles, was ihn begrenzen könnte oder wo andere ihm eine Grenze zumuten.

Am deutlichsten tritt uns dieses *Streben nach Entgrenzung* im Erlebenwollen von *Grenzenlosigkeit* entgegen. Der entgrenzte Mensch liebt das Riskante, das Grenzwertige, Grenzenlose, Übergriffige, Unkonventionelle, Unmögliche – ob im beruflichen Tun, im Sport, in der Wahl der bevorzugten Literatur, bei der Urlaubsgestaltung oder wenn er sich unterhalten lässt. Im Spiel ohne Grenzen auf Risiko zu setzen, hat eine ungeheure Attraktivität für ihn.

Um nicht missverstanden zu werden: Es geht hier nicht darum, gegen die heutigen *Entgrenzungsmöglichkeiten* zu Feld zu ziehen. Sie sind ein großer Segen und nicht mehr aus unserer Welt wegzudenken. Zu fragen ist aber, zu welchen Persönlichkeitsveränderungen das *Entgrenzungsstreben* führt, wenn es um den Menschen selbst geht, um die Grenzen seiner körperlichen, psychischen und geistigen Möglichkeiten. Gerade hinsichtlich unserer psychischen Ausstattung sind wir Menschen sehr begrenzt. Wir werden von Anerkennungs-, Geborgenheits- und Sicherheitsbedürfnissen bestimmt, leiden an Ängsten, Zwängen und faktischen Abhängigkeiten. Statt vertrauen zu können, pflegen wir ein „gesundes“ Misstrauen gegen andere und leiden an mangelndem Selbstvertrauen. All dies soll durch eine – wie dies heute heißt – „mentale Neukonstruktion“ des Menschen beseitigt werden. Doch damit nicht genug. Auch alle negativen Gefühle – Gefühle des Hasses, der Eifersucht, des Neides, der Entwertung, der Feindseligkeit anderen gegenüber – stehen einer Entgrenzung der eigenen Persönlichkeit ebenso im Wege, wie negative Selbstgefühle, auf Grund derer sich jemand unwert, minderwertig, ohnmächtig, schwach oder hilflos erlebt.

Die genannten Grenzen und Begrenztheiten lassen sich nur beseitigen, wenn der Mensch und seine Persönlichkeit neu erfunden werden. Er muss hierzu sein Eigensein weitgehend ignorieren. Statt aus eigenem Antrieb zu leben, lässt er sich von außen stimulieren, be-seelen, in-spirieren und a-nimieren. „Get inspired“ lautet die Devise! Dies alles lässt sich heute gezielt auch durch Psychotechniken, Persönlichkeitstrainings und Soziotechniken bewerkstelligen. Doch auch unabhängig davon zeigt ein entsprechender Medienkonsum ganz ähnliche Wirkungen.

Aus Zeitgründen soll hier nur *ein* Aspekt näher beleuchtet werden, nämlich welche *psychischen* Folgen die weitgehende Verleugnung unserer entwickelten Gefühlskräfte hat. Andere Auswirkungen sollen hier nicht erörtert werden. Zu nennen sind der weitgehende Verlust eines definierbaren Identitätserlebens und die Notwendigkeit, sein Selbsterleben je neu und anders konstruieren zu wollen und zu müssen oder der Verlust der inneren normativen Steuerungskräfte, so dass das unwirksame Über-Ich und Ich-Ideal durch äußere, selbstbestimmte Absprachen und ausgehandelte Regelungen ersetzt werden muss.<sup>6</sup>

Gefühle gehören neben dem Wollen (in Gestalt leidenschaftlicher Strebungen und Charakterbildungen) und den Vorstellungen (in Gestalt von Fantasien) zu den wichtigsten Äußerungsweisen der psychischen Dimension des Menschen. Wie wichtig es ist, eigenen Gefühlskräften Raum zu geben und Ausdruck zu verschaffen, statt sie zu ver-

<sup>5</sup> München (dtv 24444) 2005.

<sup>6</sup> Vgl. R. Funk, *Der entgrenzte Mensch*, a.a.O., S. 113-115 und 130-138.



drängen, wird heute von niemandem mehr ernsthaft in Frage gestellt. Psychoneurotische und organoneurotische Erkrankungen entwickeln sich meistens, weil Gefühle verdrängt werden. Psychosomatische Erkrankungen haben ihren tieferen Grund meist darin, dass sie an die Stelle einer *noch nicht* verfügbaren Affektregulierung (und vielleicht auch an die Stelle einer *nicht mehr* steuerbaren Affektregulierung) treten. Die Fähigkeit, vorstellungsbesetzte Gefühle zu spüren, mitteilen und ausdrücken zu können, ist deshalb etwas Unverzichtbares.

Ein alle Begrenztheiten meidender Mensch befindet sich hinsichtlich seiner Gefühle in einem Dilemma: Auf der einen Seite will oder muss er Gefühle hinter sich lassen, wenn er seine Persönlichkeit selbstbestimmt, neu und anders konstruieren will. Auf der anderen Seite sind Gefühle aber etwas höchst Individuelles, Lebendiges und Belebendes und eine äußerst effektive Möglichkeit, Wirklichkeit, Kontakt und Kommunikation herzustellen. Schon allein deshalb kann auf sie bei einer selbstbestimmten Neukonstruktion der eigenen Persönlichkeit kaum verzichtet werden.

Der entgrenzte Mensch löst dieses Dilemma dadurch, dass für ihn Gefühle wieder „in“ sind und er „voll auf ‚emotion‘ abfährt“, die erzeugten Gefühle aber nichts mit der eigenen gefühlten Befindlichkeit zu tun haben dürfen. Durch die Produktion von Gefühlen oder die Teilhabe an produzierten Gefühlen schafft man Beides: Man entgrenzt die Wahrnehmung auf das Fühlen hin und gleichzeitig entgrenzt man das Fühlen von den Vorgaben und Begrenztheiten der eigenen Gefühle auf die sehr viel eindrucksvolleren Möglichkeiten inszenierter und simulierter Gefühle hin. Eine solche Lösung wird durch eine Wirtschaft, vor allem aber durch jene Medien gefördert, die sich der Emotionalisierung durch die Produktion von Gefühlen und Gefühlswelten verschrieben haben und so zu einer ungeheuren Sentimentalisierung der Gefühlsfähigkeit des Menschen beitragen.

Die Bevorzugung inszenierter und simulierter Gefühle hat ihren Preis: Wenn nicht mehr das zählt, was an Gefühlen und Leidenschaften in einem selbst lebendig ist – sprich, was *ich* fühle und was mich *von Innen heraus* bewegt, wo *ich* mich freue, wütig *bin*, aus der Haut fahre, worin *ich* liebend, aktivierend und belebend bin, dann werde ich, um mich lebendig zu erleben, abhängig von dem, was mich belebt, animiert, begeistert, inspiriert, mit-reißt, unter-hält. Es ist dann sehr wahrscheinlich, dass sich ohne Animation, ohne Musik, ohne das laufende Radio oder den Stöpsel des mp3-Players im Ohr, ohne das Spielen am Handy oder iPad, ohne Zugang zum Internet und zur TV- und Video-Unterhaltungswelt eine lähmende Langeweile ausbreitet und man sich leblos fühlt. Diese Abhängigkeit wird allerdings meist nicht als solche wahrgenommen (außer von Kindern), zumal stimulierende Angebote durch die Allgegenwart der Medien immer zur Verfügung stehen.

Es gibt noch einen zweiten Grund, warum das Miterleben von produzierten Gefühlen attraktiver ist als das Erleben eigener Gefühle: Auf diese Weise lässt sich nämlich das Gefühlserleben *selbstbestimmt* steuern und ist man nicht mehr seinen eigenen Gefühlen ausgeliefert. Die Aneignung inszenierter Emotionalität hat also noch andere Vorteile: Man kann so einer unerträglich erscheinenden Realität entkommen und Gefühle und emotional besetzte Bedürfnisse und Strebungen zulassen und ausleben, die sonst tabu sind – etwa rächende, destruktive, neidvolle, eifersüchtige, mörderische Gefühle. Während das Letztgenannte schon immer in den inszenierten Welten der Kunst, der Literatur und der Religion praktiziert wurde, hat der Aspekt, mit simulierten und inszenierten Gefühlen einer unerträglich erlebten Realität zu entkommen, eine dramatische Entwicklung genommen.

Wird das eigene Fühlen durch die Aneignung von Gefühlen ersetzt, dann dient dies heute meist dem Zweck, negativen Gefühlswahrnehmungen bei sich selbst und bei anderen zu entkommen. Diesem Zweck dient meiner Meinung nach heute meist das allseits so gepriesene *positive Wollen, Denken, Fühlen und Handeln*. Gelingt es Menschen, nur noch Positives für sich und andere zu wollen und zu fühlen, dann wer-



den in ihnen und auch in den Anderen verstärkt die neuronalen Belohnungszentren angesprochen und entsprechende neuronale Vernetzungen verstärkt, so dass alle eher negativ erlebten Gefühle und Selbstwahrnehmungen in den Hintergrund treten. Psychologisch gesehen kann es hierzu allerdings nur kommen, wenn negativ erlebte („weh-tuende“, schmerzliche) Gefühle anderen gegenüber, aber auch negativ erlebte Selbstgefühle weitgehend ausgeblendet werden.

Fakt ist aber: Wirklich wertschätzen und lieben kann man sich und andere nur, wenn man die Schattenseiten, das Schwierige und Kritische bei sich und bei anderen nicht ausblendet, sondern auch zu akzeptieren, wertzuschätzen, ja vielleicht sogar zu lieben imstande ist. Alles andere ist eine Idealisierung und lässt das positive Denken zu einer Ideologie verkommen.<sup>7</sup> Es geht mit zum Teil massiven Ausblendungen von allem einher, was der Idealisierung widerspricht. Die verdrängten und verleugneten Aspekte der Realität sind damit aber nicht einfach aus der Welt. Sie werden auf Sündenböcke und Feinde projiziert und dort entwertet, bekämpft und auf Distanz gehalten. Wer das Schwierige und Unerträgliche ausblendet, macht sich von Feindbildern abhängig.

Die ganz alltäglichen Auswirkungen eines Lebens mit angeeigneten statt mit eigenen Gefühlen sollen noch am Verständnis von Beziehung verdeutlicht werden. Alle traditionellen Psychologien, die den Menschen als Beziehungswesen begreifen, sehen das Ziel psychischer Entwicklung in der Fähigkeit zu einer emotionalen Bindung bei größtmöglicher Autonomie, bei der eine Balance von Nähe und Distanz unter Erhalt einer *gefühlten* Verbundenheit versucht wird. Im Gegensatz hierzu glauben entgrenzte Menschen, diese Autonomie nur dadurch sichern zu können, dass sie sich *emotional* vom anderen, so gut es ihnen möglich ist, *entbinden*. Sie wollen zwar gerne verbunden sein, aber unter keinen Umständen dadurch gebunden sein. Dies gelingt ihnen dadurch, dass sie die emotionalen Bindungskräfte wie Zuneigung, Zärtlichkeit, Vertrauen, Sehnsucht, Erinnern, Vermissen ausblenden und durch die Pflege von Kontakten ersetzen. Auf diese Weise lässt sich ein Verbundensein mit dem anderen herstellen und wahrnehmen, ohne dass mit einem solchen Verbundensein eine Verbindlichkeit gespürt oder ein Angewiesensein gefühlt wird. Je mehr Kontakte jemand pflegt – erkenntlich etwa an der Anzahl eingespeicherter Handynummern, desto kontaktfreudiger *und* beziehungsfähiger gilt er und erlebt er sich selbst.

Versuchen Paare aus einem Kontakterleben ein Beziehungsprojekt werden zu lassen, dann begründen nicht Sehnsucht, Vermissen und Bindungs- und Nähewünsche die Beziehung, sondern geht es um ganz andere Werte. Solche Paare zeichnen sich durch viel Toleranz für und Achtung vor dem Anderen aus. Fairness ist für sie geradezu ein Leitwert. Projektbezogen zeigen sie eine hohe Kooperationsbereitschaft. Sie sind so gut wie nie nachtragend und können trotz des Scheiterns einer Partnerschaft gute Freunde bleiben. Eifersucht ist meist kein Thema. Auch sexuell fühlen sie sich an keine Vorgaben und Maßgaben gebunden. Jedes und alles ist möglich und deshalb erlaubt, auch die Enthaltbarkeit.

Auf der anderen Seite sind Beziehungswünsche tabu, aus denen sich Verbindlichkeiten, Erwartungen der Verlässlichkeit und anhaltende Nähebedürfnisse ergeben könnten. Dies ist zweifellos auch ein wichtiger psychologischer Grund, warum die Bereitschaft zur Eheschließung und Familiengründung insgesamt schwindet<sup>8</sup> und warum

<sup>7</sup> Vgl. hierzu Barbara Ehrenreich, *Smile or die. Wie die Ideologie des positiven Denkens die Welt verdummt*, München (Kunstmann Verlag) 2010.

<sup>8</sup> Von dorthin wird auch plausibel, warum nur Menschen mit einem ähnlich ausgeprägten Entgrenzungsstreben eine Chance haben, über die Kontaktnahme hinaus zu einer Beziehung zu gelangen. Menschen mit Wünschen nach Nähe und Verlässlichkeit scheitern an der Bindungslosigkeit des entgrenzten Partners und werden mit ihm nur „unglücklich“. Umgekehrt bleibt dem entgrenzten Partner angesichts der Bindungswünsche seines Gegenübers nur die Flucht aus der sich anbahnenden Beziehung.

Anders als bei emotional gebundenen Menschen, wo eine gegenseitige Wertschätzung durch eine



die Scheidungsrate mit der Geburt des ersten Kindes rapide ansteigt: Ein Kind ist auf verlässliche Bindungen angewiesen und fordert von den Eltern eine Verbindlichkeit. Kommt es schließlich zu einer Auflösung der von eigenen Bindungsgefühlen befreiten Beziehung, dann werden Trennungen meist ohne Trennungsangst und besondere Gefühlsdramatik vollzogen; sie machen nicht traurig und werden auch nicht als Verlust erlebt. Eine aus dem Entgrenzungsstreben hervorgegangene Konstruktion ist dazu da, wieder entgrenzt zu werden. In der Sprache betroffener Partner ausgedrückt, wird ein Beziehungs-Projekt zu Ende gebracht, um zu neuen Ufern aufzubrechen.

Dass gerade Medien bei der mentalen Neukonstruktion der Persönlichkeit und vor allem bei der Neukonstruktion des Gefühlslebens eine besondere Rolle spielen, lässt sich am Konsum jener Medienangebote ablesen, die auf das Mitfühlen ausgerichtet sind, sowie an der von Einschaltquoten diktierten Unternehmensphilosophie der Medien, der zufolge die Emotionalisierung der Erfolgshit schlechthin ist.

Richten wir deshalb abschließend noch einmal einen genaueren Blick auf die Bedeutung der Medien für die Psyche des Menschen und vergegenwärtigen wir uns, auf welche Weise Medien vor allem zur Emotionalisierung beitragen.

#### 4. Emotionalisierung zwischen medialer Inszenierung und Simulation

Angebote zum Mitfühlen haben Medien traditionell schon immer vor allem in der Unterhaltungssparte gemacht, die von Hörspielen und Fernsehfilmen, Krimis, Liebes- und Heimatfilmen dominiert wird, heute aber darüber hinaus auch von „Reality-Dramatik wie du und ich“, von Ratespielen und Comedy. Das Paradebeispiel für mediale Emotionalisierung ist schon immer der sportliche Wettkampf gewesen. Hinzugekommen ist, dass es in den Berichten über Sport und in den Interviews mit Sportlern fast ausschließlich nur noch um Gefühle und Stimmungen geht. Neu ist auch, in welchem Umfang der Sport Eingang in den Nachrichtenteil der Medien gefunden hat. Die Ressorts Kultur und Politik schaffen die Emotionalisierung vor allem über Talkshows mit hoch emotionalisierten Teilnehmerinnen und Teilnehmern, bei deren Auswahl es meist weniger um Fachlichkeit und Sachlichkeit geht; vielmehr wird darauf geachtet, dass es auch richtig „heiß“ zugehen kann. Die neuen Sparten „Lebenshilfe und Beratung“ bedienen sich bei der Emotionalisierung vor allem der reichlich vorhandenen exhibitionistischen Bedürfnisse betroffener Menschen, die ihre Krankheiten, Krisen, religiösen Erweckungserlebnisse oder seelischen Abgründe willig zum Mitfühlen anbieten.

Zu sprechen wäre natürlich auch von den vielfältigen Möglichkeiten, über den Einsatz von Licht, Farbe, Ton, Musik, Geräuschen, Kameraeinstellungen, Häufigkeit von Schnitten, Überblendungen usw., die Emotionalisierung zu befördern. Nicht zu vergessen ist, dass eine schlagende Rhythmik im Autoradio erst eigentlich ein Hochgefühl des Fahrvergnügens ermöglicht und dass selbst die Staunachrichten mit heißen Rhythmen zum willkommenen Hör-Erlebnis werden.

Statt die Möglichkeiten der medialen Emotionalisierung noch weiter auszumalen, möchte ich auf einen Unterschied bei der Emotionalisierungstechnik zu sprechen

---

möglichst gleich bleibende und deshalb verlässliche Persönlichkeitskonstruktion sowie durch eine anhaltende körperliche, seelische und geistige Attraktivität gewährleistet ist, finden sich emotional entbundene Menschen dann liebenswert und attraktiv, wenn die eigene Persönlichkeitskonstruktion Überraschungen zu bieten hat und man sich füreinander je neu erfindet.

Allerdings birgt auch die entbundene Beziehungskonstruktion Risiken. Ein erhebliches Risiko ist, dass die Kreativität bei den Simulationen und Inszenierungen der eigenen Persönlichkeit lahm oder gar vereitelt wird. Werden nicht zu entgrenzende körperliche, psychische und geistige Einschränkungen spürbar oder wird jemand gar von Panikattacken oder Depressionen heimgesucht, dann treffen derart massive Grenzerfahrungen oft den Nerv einer entbundener Beziehungskonstruktion. Wer sich nicht mehr entgrenzen kann und vermehrt nur noch Grenzen zeigt, der gilt als nicht mehr liebesfähig und langweilig. Andere Risiken ergeben sich aus veränderten Lebensumständen und vor allem aus der Familiengründung.



kommen. In psychologischer Perspektive lassen sich nämlich zwei Möglichkeiten und Techniken der medialen Emotionalisierung unterscheiden, die bisher meist in einem Atemzug genannt wurden: die mediale *Inszenierung* von Gefühlskräften und die mediale *Simulation* oder *Virtualisierung* von Gefühlen. Auch wenn sich die beiden Techniken vom Erscheinungsbild her oft nur schwer unterscheiden lassen, so haben sie sehr unterschiedliche Auswirkungen auf den Menschen. Um den Unterschied aufzuzeigen, muss ich kurz ein wenig auf die Entwicklungspsychologie und Neurobiologie zurückgreifen.

Mit der Ausbildung von affektiv besetzten Vorstellungsinhalten im zweiten Lebensjahr – das heißt, wenn ein Kind auf die glühende Keramikherdplatte deutet und ängstlich „heiß, heiß“ sagen kann – beginnt ein Entwicklungsprozess, bei dem für die unterschiedlichsten Wahrnehmungen und Erfahrungen im Gehirn innere Bilder und Repräsentanzen abgespeichert werden<sup>9</sup>, die man auch, je nach ihrer Funktion, als unterschiedliche Gedächtnissysteme<sup>10</sup> und Erinnerungsbilder verstehen kann. Solche inneren Bilder werden auch bei jedem äußeren Reiz „angesprochen“. Der dabei durchgeführte „Abgleich“ zielt in erster Linie darauf, Bekanntes wiederzuerkennen und also den Reiz im Sinne der inneren Realitätsabbildungen zu verarbeiten.

Erkennt das Gehirn Vertrautes, dann kommt es zu einer bestätigenden Realitätswahrnehmung. Fehlt ein entsprechendes inneres Vorstellungs- oder Erfahrungsbild oder differiert es, dann ist das Gehirn auf Grund seiner nutzungs- und erfahrungsbhängigen Plastizität auch zu einer Neubildung oder Bildveränderung fähig, so dass es auf Grund dieser Lernfähigkeit des Gehirns zu einer veränderten Realitätskonstruktion kommen kann. Immer aber ist dabei das Bestreben einer Realitätskontrolle (Realitätsprüfung) erkennbar, bei dem äußere und innere Realität in Übereinstimmung gebracht werden sollen bzw. in ihrer Unterschiedlichkeit erkannt werden.

Die elektronischen Medien ermöglichen insofern eine bisher ungeahnte Entgrenzung der Realität, als sie für jeden Einzelnen unterschiedlichste Wirklichkeiten als Realität zu offerieren imstande sind. Die einzige Voraussetzung hierfür ist der Zugang zu einem inszenierungsfähigen Medium. Dass Wirklichkeit inszeniert wird, um Erfahrungen entgrenzter Realität zu machen, ist dabei nicht neu. Wenn es darum geht, die alltägliche Realitätserfahrung (und den Realitätsdruck) zu übersteigen, kannten die Religionen (mit ihren Ritualen, Zeremonien, mit Tanz, Rausch, Trancetechniken und Sakramentalität) oder das Theater oder die höfische Gesellschaft (mit ihren kunstvollen Inszenierungen von Macht), der Mythos, das Märchen, das Epos, die Kunst schon immer Wege, durch die Erzeugung einer anderen Wirklichkeit die Realität zu entgrenzen. Kulturelle Produktivität hat immer auch mit der Inszenierung von Wirklichkeit zu tun und ermöglicht Entgrenzungserfahrungen.

Dass dies so ist, hat mit der nur dem Menschen eigenen Fähigkeit zu tun, sich Wirklichkeit in der Fantasie vorstellen zu können. Jede Fantasie stellt eine Inszenierung von Wirklichkeit dar und ist ein Ausdruck unserer Fähigkeit, mit Hilfe unseres Vorstellungsvermögens Realität entgrenzen zu können. Bis auf wenige Ausnahmen sind auch die meisten Menschen grundsätzlich fähig, das Vorgestellte (die inszenierte Wirklichkeit, die entgrenzte Realität) von der faktischen und äußeren Realität (und einer entsprechenden neuronalen Realitätskonstruktion) zu unterscheiden.

Das häufig strapazierte Argument, dass Gewaltfantasien zu tatsächlicher Gewaltanwendung führten, stimmt bei einer funktionierenden Realitätskontrolle in der Regel nicht; Ausnahmen sind Menschen, deren Realitätskontrolle auf Grund psychischer Defizite (bestimmte psychotische und Borderline-Erkrankungen und schwere narzissti-

<sup>9</sup> Vgl. M. Dornes, *Die frühe Kindheit. Entwicklungspsychologie der ersten Lebensjahre*. Frankfurt (Fischer Taschenbuch Verlag) 1997.

<sup>10</sup> Hans J. Markowitsch, *Das Gedächtnis. Entwicklung, Funktionen, Störungen*. München (C. H. Beck Wissen) 2009.



sche Störungen) oder durch psychoaktive Substanzen geschwächt ist. Neurobiologische Untersuchungen mit bildgebenden Verfahren bestätigen, dass vorgestellte, imaginierte, fantasierte Gewalttätigkeit – aber auch Inszenierungen anderer psychischer Aktivitäten wie fantasierte Liebes- oder Versöhnungsgesten (etwa im therapeutischen oder religiösen Kontext) – sehr wohl neuronale Reaktionen hervorrufen, die den Reaktionen eines tatsächlichen Tuns entsprechen. Die „reine“ Fantasietätigkeit zeitigt also Wirkungen. Allerdings gibt die Tatsache der Wirkmächtigkeit von Imaginationen und Fantasien keine Auskunft darüber, dass durch Fantasietätigkeiten die Realitätsprüfung geschwächt würde. Es ist genau diese Fähigkeit zur Realitätsprüfung, die den Tatortkonsumenten davon abhält, in der Realität zum Mörder zu werden. Und zu glauben, dass man völlig frei von inneren Gewaltbildern und Gewaltimpulsen sei, dazu gehört schon eine gute Portion von Scheinheiligkeit. Bereits die Träume und Alpträume solcher Menschen sprechen meist eine eindeutig andere Sprache.

Der Mensch besitzt auf Grund seines Vorstellungsvermögens schon immer die Fähigkeit zur Entgrenzung der Realität und hat schon immer Angebote inszenierter Wirklichkeit – wie etwa im griechischen Theater – wahrgenommen, um an Erfahrungen entgrenzter Realität partizipieren zu können. Neu ist, dass Dank der elektronischen Medien jede und jeder zu jeder Zeit und an jedem Ort in den Genuss solcher Inszenierungen von Wirklichkeit kommen kann. Es gibt keine Abhängigkeit von besonderen Personen, Orten, Situationen, Institutionen und medialen Fähigkeiten, sondern nur die von inszenierungsfähigen Medien.<sup>11</sup>

Dank der allgegenwärtigen Verfügbarkeit über inszenierte Wirklichkeiten dienen diese heute den Menschen um vieles mehr als früher zu einer Art emotionalem *Eskapismus*. Statt das eigene Versagen, die eigenen Fehler, feindseligen oder egoistischen Wünsche zu spüren und sich mit ihnen auseinanderzusetzen, flieht man in eine oft schnulzig und sentimental inszenierte Welt, in der das Leben gelingt, die größten Könner am Werk sind, die Menschen sich lieben und füreinander da sind.

Die Bevorzugung inszenierter Wirklichkeiten kann aber auch dem Zweck dienen, dass man das, was man sich nicht im beruflichen und familiären Kontext zu spüren und auszuleben getraut, delegiert und in den inszenierten Wirklichkeiten stellvertretend ausleben lässt. Wie bedeutsam diese *stellvertretende Funktion* inszenierter Wirklichkeiten ist, zeigt sich an den hohen Einschaltquoten von Kriegsfilmern, Krimis und Actionfilmen, weil dort – legitimiert durch die Überführung des Bösen und den Sieg des Guten – die ganze Brutalität, Gemeinheit und Destruktivität miterlebt werden kann. Gleiches gilt für die Beliebtheit von Vorabendserien, in denen die Liebes-, Erziehungs- und Familienprobleme von Menschen wie Du und Ich abgehandelt werden. Sie sind „Renner“

<sup>11</sup> Neu ist auch, dass das Angebot an inszenierten Wirklichkeiten so breit ist, dass für jede Stimmung, Bedürfnislage, Situation und Geschmacksrichtung die gewünschte Inszenierung gefunden werden kann. Eine folgenreiche Neuerung ist außerdem die technische Raffinesse der Inszenierungen: Mit Hilfe von Tönen, Geräuschen, Musik, Gesang, Farben, Licht- und Beleuchtungseffekten, Bewegung, Tricks, Kameraführung, Zoomtechnik, Bildschnittfolgen, Überblendungen usw. lässt sich Wirklichkeit so überwältigend und mitreißend inszenieren, dass die eigene Fantasietätigkeit völlig ins Hintertreffen gerät. Genau dies führt aber dazu, dass die medial inszenierten Wirklichkeiten für viele attraktiver sind als die eigenen Fantasieprodukte und dass die Konsumenten inszenierter Wirklichkeiten, eben weil sie nur noch passiv Fantasie konsumieren, selbst immer fantasieloser werden

Dies muss nicht so sein, denn die vielfältigen Angebote entgrenzter Realität haben zunächst den Effekt, die Menschen herauszufordern. Der Abgleich von neuen Bildern entgrenzter Realität mit den verinnerlichten hält sie dazu an, die Plastizität des Gehirns zu nutzen (macht sie also neugierig und lernbereit) und die bisherigen inneren Erfahrungsbilder durch die Ausbildung neuer zu relativieren und schließlich abzulösen. Tatsächlich ist dies ja auch das besondere Kennzeichen von Menschen, die sich den Herausforderungen einer entgrenzten Wirtschaft und Arbeitswelt und einer ebensolchen Gesellschaft und Kultur stellen: Sie zeichnen sich durch eine gesteigerte Bereitschaft und Fähigkeit, sich anzupassen und zu lernen aus; sie erfassen rasch eine Situation, sind schnell von Begriff und reaktionsfreudig; sie nehmen wenig Rücksicht auf Gewachsenes, sind ungebunden und scheuen Verbindlichkeiten; sie sind risikobereit und stehen mit entgrenzten Wirklichkeiten auf Du und Du.



bei den Einschaltquoten, weil in ihnen die zu diesen Problemen gehörenden Hass-, Neid- und Eifersuchtsgefühle, weil Habgier und Intoleranz, Generationenkonflikte und Liebesleid in Szene gebracht und – stellvertretend – ausgelebt werden.

Neben der medialen *Inszenierung* ermöglichen gerade die audio-visuellen elektronischen Medien noch eine andere Art der Wirklichkeitskonstruktion, die in psychologischer Perspektive eine andere Wirkung auf den Menschen hat. Die Rede ist von der *Simulation*, mit der *virtuelle* Wirklichkeiten erzeugt werden. Eine durch Simulation erzeugte Wirklichkeit lebt davon, dass die Realitätsprüfung außer Kraft gesetzt wird. Ein Flugsimulator oder ein chirurgischer Operationssimulator ist nur dann hilfreich, wenn die betreffende Person nicht mehr merkt, dass die erzeugte Wirklichkeit „nur“ eine virtuelle Wirklichkeit ist. Unter „virtueller Realität“ versteht man dabei *etwas, das in Wirklichkeit nicht in der Form existiert, in der es zu existieren scheint, aber alle Funktionen und Wirkungen einer solchen Realität zeigt*. Der Gegenbegriff zu „virtuell“ ist deshalb nicht „real“, sondern „physisch“: Das Virtuelle gibt es „in Wirklichkeit“ nicht, hat aber in der Wahrnehmung durch den Menschen alle Anzeichen und Erkennungsmerkmale der Realität.<sup>12</sup>

Die digitalen und elektronischen Techniken liefern den audio-visuellen Medien die Voraussetzungen, ihren Konsumenten und Nutzern *virtuelle* Lebens- und Gefühlswelten zu offerieren. Anders als *inszenierte* Wirklichkeiten Dank eigener Fantasietätigkeit oder Dank medial angebotener Fantasieproduktionen muss eine perfekt konstruierte und medial präsentierte virtuelle Realität so real wie möglich sein und möglichst keinerlei Anlass für eine Realitätsprüfung bieten.<sup>13</sup> Je öfter und länger sich deshalb jemand in simulierten Welten bewegt, desto schwerer wird es ihm oder ihr fallen, die eigene Fähigkeit zur Realitätskontrolle noch zu praktizieren und mit der vorgegebenen und aufgegebenen Realität klarzukommen.<sup>14</sup>

Eine der derzeit bekanntesten virtuellen Welten ist „Second Life“ (SL), eine seit 2003 online zugängliche dreidimensionale Welt, in der anstelle des Users Avatare handeln, Land besitzen, Geschäfte erledigen, Dienstleistungen anbieten, miteinander kommunizieren, Rollenspiele machen oder virtuelle Objekte und Instrumente konstruieren.<sup>15</sup> Es ist vor allem der interaktive Aspekt, der das Ausschalten der Realitätsprüfung

<sup>12</sup> Diese klare Definition bringt es mit sich, dass andere Möglichkeiten der Entgrenzung von Realität wie die „erweiterte Realität“ („augmented reality“ und „enhanced reality“) zwar eine Erweiterung der Realitätswahrnehmung durch Computerunterstützung oder mit Hilfe von „cognitive enhancers“ wie Modafenil („Gehirndoping“) bewirken, aber keine Phänomene virtueller Realität sind. Dagegen scheinen die Begriffe der „Hyperrealität“ und „surplus-reality“ auch auf virtuelle Entgrenzungen anwendbar zu sein, während der Begriff „Fiktion“ sowohl inszenierter Wirklichkeit als auch virtueller Realität zugeordnet werden kann.

<sup>13</sup> Eben weil – wie in dem Film „Matrix“ veranschaulicht – kein Unterschied zwischen virtueller (simulierter) und realer Welt erkennbar ist und es in der simulierten Realität genau wie in der realen Welt zugeht, findet keine Realitätsprüfung und Infragestellung hinsichtlich der Virtualität statt.

<sup>14</sup> Die Fähigkeit zur Realitätsprüfung ist eine zentrale kognitive und psychische Fähigkeit des Ichs. Ihre Funktionalität bleibt nur durch Praxis erhalten – nach der Devise „use it or loose it“. Da die Realitätsprüfung zwischen subjektiv erlebter und äußerer Realität bei Aktivitäten in virtuellen Welten nur hinderlich ist, führt eine zunehmende Betätigung in virtuellen Welten zur (meist nur partiellen) Verkümmern dieser wichtigen psychischen Fähigkeit, zum Abbau entsprechender neuronaler Verknüpfungen und damit zu einer Schwächung des Ichs.

<sup>15</sup> Zu dieser virtuellen Parallelwelt haben inzwischen ca. 15 Millionen „Bewohner“ genannte Nutzer Zugang; im Durchschnitt sind ca. 60.000 Bewohner eingeloggt. Für viele besteht der Reiz von SL darin, der eigenen Kreativität ohne Rücksicht auf die in der „realen“ Welt üblichen Begrenztheiten Raum geben zu können. Die virtuelle Welt kann von jedem ganz nach Belieben gestaltet werden. Jeder kann seinen Avatar anhand von 200 Gestaltungsparametern selbst erfinden. Über die Gestaltung des Augenabstand, des Kopfes, der Extremitäten, des Fells oder was immer wird er unverwechselbar. Seine Körperteile können auch aus irgendwelchen Objekten bestehen. Er lässt sich animieren, so dass er charakteristische Körperhaltungen, Gesten, Lauf- und Flugbewegungen zeigt. Die Attraktivität dieser virtuellen Parallelwelt ergibt sich aus der Möglichkeit, völlig selbstbestimmt in eine Welt einzutauchen und darin aktiv zu sein – eine Welt, die Dank Simulationstechnik als andere „echte“ Welt real erlebt wird. In ihr kann man jene Fähigkeiten ausleben, die in der „realen“ Welt nicht gefragt oder tabuisiert sind. Vor allem aber dient die virtuelle Parallelwelt dazu, um mit anderen Menschen über deren Avatare zu kommunizieren.



fordert und der zu Veränderungen bei den Nutzern virtueller Realitäten führt. Man identifiziert sich mit einem Avatar, baut als Avatar eine Gesellschaft von friedliebenden Menschen auf oder verfolgt „ganz real“ mit seinem Eingabegerät die „Bösen“, um sie mit tödlichen Waffen wirksam zur Strecke zu bringen. Die virtuelle Realität, von der man ein Teil ist, erlaubt es einem, zum Helfer der Menschheit, genialen Erfinder, kommunikationsfreudigen Abenteurer zu werden oder auch Krieg zu spielen oder Mörder zu sein, ohne dass noch erkennbar wäre, dass es (nur) ein Spiel ist.

Psychologisch gesehen, macht genau diese Entgrenzung der Realitätsprüfung den „Reiz“ virtueller Welten aus. So nimmt es nicht Wunder, dass virtuelle Welten bevorzugt für jene menschlichen Bedürfnisse und Strebungen angeboten werden, deren Ausleben in der Realität gesellschaftlich tabu ist oder die man sich im Alltag nicht auszuleben traut. Neben Zerstörungswut, Gewaltexzessen, Racheefeldzügen, Sadismen und Missbrauchswünschen sowie alle Formen sexueller Befriedigung können auch Wünsche nach Zärtlichkeit, echter Liebe, Wertschätzung, Empathie, Glück, sozialem Frieden, religiösem Heil usw. Inhalte simulierter Welten sein.

Ähnlich wie bei den *inszenierten* Wirklichkeiten hat auch die Attraktivität der *virtuellen* Realität zwei Gesichter: Auf der einen Seite ermöglicht die computermediale Simulation faszinierende Möglichkeiten der Einübung von kognitiven Fähigkeiten oder der Visualisierung von noch nicht realen Welten. Dies gilt nicht nur für die Forschung, für technische Vorhaben und für die Ausbildung in bestimmten Techniken, sondern auch für die Persönlichkeitsbildung, wo in Rollenspielen Realität simuliert wird und persönliche und soziale Kompetenzen eingeübt werden können.

Auf der anderen Seite lässt sich beobachten, dass immer mehr Menschen in virtuelle Welten eintauchen, um sich gefühlshafter, wertvoller, zufriedener, gelöster, stärker oder glücklicher erleben zu können als im realen Leben. In diesem Fall geht es in erster Linie nicht um eine Entgrenzung der äußeren Realität oder auch der eigenen inneren Realität, sondern um eine Entgrenzung der Realitätsprüfung hinsichtlich dieser Erlebensbereiche und damit um eine Flucht aus einer unerträglich erscheinenden physischen und psychischen Realität.

Auch der Wunsch, die Realitätsprüfung entgrenzen zu wollen, ist nicht neu: Er wurde und wird auch mit Drogen und exzessivem Verhalten befriedigt. Allerdings ist das Eintauchen in virtuelle Welten Dank der technischen Innovationen jederzeit und ohne Drogenbeschaffungsproblematik möglich. Der im Blick auf die seelische Gesundheit hin gefährliche Aspekt ist, dass beide Möglichkeiten der Entgrenzung der Realitätsprüfung ein hohes Suchtpotenzial enthalten. So lässt sich neurobiologisch nachweisen, dass über virtuelle Welten (etwa bei Killerspielen) die „Belohnungszentren“ im Gehirn effizient aktiviert werden, so dass körpereigene Opiate wie das Dopamin freigesetzt werden und einen rauschartigen Zustand erzeugen.

Die virtuelle Realität bietet also den zweifelhaften „Vorteil“, unabhängig von der eigenen Befindlichkeit und den persönlichen Zumutungen des Lebens – aber auch unabhängig von den eigenen realen Möglichkeiten –, Zufriedenheit und Glück erleben zu können, indem man sich in einen rauschartigen Zustand versetzt. Dies lässt sich wiederholen, sooft man die virtuelle Realität zu diesem Zweck aufsucht – mit der Folge, dass es zu einer immer größeren Verstärkung derart aktivierter Nervenverbindungen kommt, während andere abgebaut werden.

Zum Schluss ist zu fragen, inwieweit die Medien bei der Emotionalisierung auf *virtuelle* Erlebnisangebote setzen und welche Folgen dies bei den Nutzern und Konsumenten hat. Der erste Teil der Frage bedarf keiner ausführlichen Antwort: Noch immer lässt sich zwar hinsichtlich der Bevorzugung virtueller Wirklichkeitsangebote ein großer Unterschied zwischen privaten und öffentlich-rechtlichen Medien beobachten. Aber selbst in so unverdächtigen Formaten wie den Nachrichtensendungen schreitet die Virtualisierung voran. Das fängt bereits bei der Technik des Vorlesens an, wo dem Zuschauer suggeriert wird, dass der Sprecher das Meiste auswendig dahersagt. Auf die-



se Weise wird der Zuschauer darin geübt, die Realitätsprüfung außer Kraft zu setzen. Von der Simulation der Sportergebnisse bei den Wetterfröschen wurde bereits gesprochen.

Zu einer massiven gesellschaftlichen und medialen Auseinandersetzung um die Virtualisierung von Politik kam es im Fall Guttenberg. Hätte Guttenberg nicht übersehen, dass das Internet auch zur Realitätsprüfung bei simulierter Wissenschaftlichkeit hilfreich ist, wäre er nicht zu Fall gekommen. Er wäre von der *BILD*-Zeitung, dem *FOCUS* und den Hunderttausenden von Sympathisanten im Internet, für die er mit seiner simulierten Gefühlshaftigkeit und Authentizität ein Garant und Hoffnungsträger der eigenen simulierten Persönlichkeitskonstruktion war, im Amt gehalten worden.<sup>16</sup>

Hinsichtlich des zweiten Teils der Abschlussfrage, welche Folgen die Emotionalisierung mit Hilfe virtueller Angebote für den Medienkonsumenten hat, ist vor allem das Suchtpotenzial zu nennen, das der Aushebelung der Realitätsprüfung beim Konsum simulierter Wirklichkeiten entspringt. Natürlich hängt das süchtig machende Potenzial virtueller Erlebnisangebote auch von der Disposition des Users und Konsumenten ab: wie häufig dieser sich aktiv in simulierten Welten bewegt mit dem Ziel, die Zumutungen des Lebens oder auch innere Belastungen (die einem durch die Realitätsprüfung nahegebracht werden) zu umgehen. Dabei sollte berücksichtigt werden, dass für viele Medienkonsumenten nicht der Fernsehapparat das Medium der Wahl ist, sondern der PC, der Laptop, das iPad und das internetfähige Handy. Die Aufgabe, sich den realen Anforderungen des Berufs oder frustrierender Erfahrungen stellen zu müssen bzw. damit fertig werden zu müssen, dass man über bestimmte Kompetenzen noch nicht verfügt, oder gar mit der Not konfrontiert zu sein, eine depressive Antriebslosigkeit oder altersbedingte Vereinsamung zu erleiden, lässt gern nach virtuellen Welten greifen mit dem Ergebnis, ohne sie nicht mehr leben zu können.<sup>17</sup>

Um zusammenzufassen: In psychologischer Perspektive zeigt sich die Macht und Wirkung der Medien vor allem in zwei Hinsichten: Mit der Emotionalisierung und aufgrund der manipulativen Wirkung emotionalisierter Botschaften wird der Mensch systematisch dazu verführt, seine eigenen Gefühle und Stimmungen nicht mehr zu spüren und stattdessen angebotene Gefühle und Erlebnisse mitzufühlen – mit der Folge, dass sich Menschen ohne mediale Gefühlsanimation zunehmend gefühllos und antriebslos, sprich depressiv erleben.

Die zweite, mindestens ebenso bedenkliche Wirkung des Medienkonsums lässt sich bei der Bevorzugung virtueller Medienangebote feststellen. Weil diese die Ausschaltung der Realitätskontrolle voraussetzen, haben sie eine Wirkung wie psychisch abhängig machende Drogen und verlangen nach einer Steigerung des Konsums, um die Wirkung des Vergessens der realen Situation zu erzielen.

Was machen die Medien mit dem Menschen? Auch wenn es zynisch klingen mag: Die abhängig machende Wirkung sowohl des belebenden Konsums inszenierter Wirklich-

<sup>16</sup> Dass zu Guttenberg die Kunst der Simulation und der Produktion von virtueller Emotionalität perfekt beherrscht, zeigte selbst noch sein Abgang. Bei seiner letzten Rede sagte er, dass er nach „einem sehr freundschaftlichen Gespräch“ mit der Kanzlerin den „schmerzlichsten Schritt“ seines Lebens tat, dass er von „großartigen Truppen im Einsatz“ Abschied nahm, die ihm „engstens an Herz gewachsen“ seien, und dass er sein Amt aufgabe, „an dem das ganze Herzblut hängt“, nicht ohne sich „aufrichtig bei all jenen entschuldigt“ zu haben, die er aufgrund seiner „Fehler und Versäumnisse verletzt“ habe.

Dies ist perfekte Simulation der Persönlichkeit, eine Täuschung von sich und von anderen, die ganz echt daher kommt. Niemand weiß, wie es in ihm tatsächlich aussieht. Und vermutlich weiß er es selbst nicht, sonst müsste er sich eingestehen, dass er täuschen wollte.

<sup>17</sup> Psychologisch gesehen, ermöglicht das Eintauchen in virtuelle Welten das gleiche trügerische Selbsterleben wie es von den stofflichen und nichtstofflichen Drogen her bekannt ist: Wer in eine virtuelle Realität eintaucht, erlebt sich wie der Drogenabhängige als das steuernde Subjekt, das alles im Griff hat und von dessen Aktivität alles abhängt. Er erlebt sich mächtig, wirksam, aktiv und als Herr der Verhältnisse. Mit dem Gefühl, über virtuelle Welten verfügen zu können und der Steuernde und Aktive zu sein, werden in Wirklichkeit meist unbewusste Gefühle der faktischen Abhängigkeit und Ohnmacht abgewehrt.



Propriety of the Erich Fromm Document Center Tuebingen, Germany. For personal use only. Citation or publication of material prohibited without express written permission of the copyright holder.

Eigentum des Erich Fromm Dokumentationszentrums Tübingen. Nutzung nur für persönliche Zwecke. Veröffentlichungen – auch von Teilen – bedürfen der schriftlichen Erlaubnis des Rechteinhabers.

---

keiten als auch des das Vergessen befördernden Konsums virtueller Realitäten ist unter betriebswirtschaftlichen Gesichtspunkten durchaus erwünscht. Je mehr Menschen am Tropf einer Gefühlswelten vermittelnden Medienindustrie hängen, desto erfolgreicher ist das Medienunternehmen. Bei aller Großartigkeit der Medien wird diese Macht der Medien leider nur zu oft übersehen oder bewusst verschwiegen.