

II MEDIENKULTUR

Jürgen Bornecke, Anton Sterbling (Hg.): Informationsgesellschaft heute. Mit Information gegen Vorurteile

Köln: Deutscher Instituts-Verlag 1991, 96 S., DM 12,80

Die Beiträge basieren auf einer öffentlichen Diskussionsveranstaltung, die der Verband der Deutschen Automatenindustrie (Spiel- und Vergnügungsautomaten) ausrichtete. Wie in fast allen Beiträgen zum Ausdruck kommt, sieht sich dieser Verband als eines unter mehreren Opfern von Vorurteilen, wie sie vor allem die Massenmedien über moderne Technologie verbreiten. Mit der Veranstaltung und der anschließenden Publikation sollte wohl nach innen darüber aufgeklärt werden, wie solche Medien-Kampagnen funktionieren, und nach außen das Bild des Industriezweiges etwas zurecht gerückt werden.

Den Kern des nicht einmal einhundert Seiten langen Bändchens bildet der einführende Beitrag von Anton Sterbling, Mitarbeiter an der Hochschule der Bundeswehr in Hamburg. Sterbling beschreibt darin zunächst den Wandel zur 'Informations- und Freizeitgesellschaft', in der unter anderem auch die Spielkultur als Teil der Alltagskultur ihren sozial und historisch berechtigten Platz habe. Ausgangspunkt für seine weiteren Überlegungen bildet dann die Hypothese, daß die Massenmedien diesen legitimen Beitrag der Technik zur Freizeitgestaltung und zur Selbstverwirklichung der Menschen nicht erkennen. Stattdessen schürten sie mit "anti-modernistischen intellektuellen Moden" (S.19) beim Publikum ein künstliches Risikobewußtsein, das überwiegend von Stereotypen lebe. Als Ursachen für diese Desinformation, bei der die Medien ihre öffentliche Aufgabe verfehlten, erkennt der Autor unter anderem eine mangelnde Verpflichtung der Journalisten auf die Objektivitätsnorm, ihren fahrlässigen Umgang mit ungeprüften Informationen, ihre Beeinflußbarkeit durch den Zeitgeist sowie eine allgemein verbreitete Berufsauffassung als "Therapeuten und Weltverbesserer" (S.33). Im letzten Teil wendet Sterbling seine Hypothesen auf die Berichterstattung über Spielautomaten und die sie produzierende bzw. vertreibende Industrie an. Er sieht sie in einer Defensive gegenüber der veröffentlichten Meinung, in der die "schweigende Mehrheit" (S.35) - rund ein Drittel der Erwachsenen spielen zumindest gelegentlich an Geldautomaten - keinen Ausdruck fände. Stattdessen werde am Beispiel von kleinsten Minderheiten - nach einer zitierten Untersuchung sind nur rund 8.000 Bürger "subjektiv belastete Spieler", zu deutsch: spielsüchtig - und mit markigen Begriffen wie "Spielhöllenflut" (S.34) der Eindruck erweckt, hier trage mal wieder ein ganzer Industriezweig zum Untergang, zumindest zum kulturell-sittlichen Verfall der Gesellschaft bei.

Sterblings Beitrag ist weitaus weniger grob und interessengeleitet, als es diese verkürzte Wiedergabe seiner zentralen Thesen nahelegen mag. Der Autor stützt sich bei vielen Gliedern seiner Argumentationskette auf die einschlägige wissenschaftliche Literatur, zum Beispiel zum Strukturwandel der modernen Gesellschaft, zur Funktion und Wirkung der Medien oder zum Selbstverständnis von Journalisten. Lediglich beim Kern des Beitrags, der Darstellung dieses Industriezweiges in den Medien, greift er auf Einzelbeispiele und subjektive Eindrücke zurück, die allerdings nichts beweisen. Auf der Grundlage anderer Studien zur Technologie-Berichterstattung kann man dennoch die Hypothese wagen, daß systematische Inhaltsanalysen dieses Bild in seiner Tendenz bestätigen würden. Die übrigen Beiträge des Bandes sind Wiedergaben von kurzen Stellungnahmen anderer Teilnehmer der Veranstaltung, darunter Friedhelm Ost und Walter Tacke. Sie folgen dem Tenor, den Sterbling in der Einleitung setzt.

Es ist sicher legitim, wenn ein Interessenverband sich darum bemüht, Meinungsbildungsprozesse, von denen seine Mitglieder direkt ökonomisch betroffen sind, besser verstehen zu wollen. Ebenso ist es legitim, wenn man etwas zur öffentlichen Aufklärung über den eigenen Standpunkt beitragen will. Für die Medien- und Kommunikationswissenschaft bringen jedoch der Beitrag Sterblings wenig und die übrigen Beiträge nichts Neues und Verwertbares. Auch das ist legitim. Etwas allzu auffällig dringen jedoch zwischen den Zeilen die Interessen derjenigen durch, deren Brot man ißt. Selbst Sterblings Beitrag wird dann etwas peinlich, wenn seine kultursoziologischen Analysen nahelegen, moderne Spielautomaten als Faktoren neuer Selbstentfaltungsmöglichkeiten und Anzeichen "kreativer Kristallisationspunkte" zu sehen, "um die sich das gesellschaftliche Leben neu organisieren wird" (S.19). Wir mögen uns mit einem gelegentlichen Gang zum Groschengrab in Spielsalons zwar nicht unbedingt unser kulturelles Grab schaufeln, aber deshalb müssen wir diesen Etablissements noch lange nicht als Orte der Selbstverwirklichung huldigen.

Wolfgang Donsbach (Mainz/Berlin)