

Norbert Bolz

# Wer nicht spielt, ist krank

Warum Fußball, Glücksspiel und  
Social Games lebenswichtig für uns sind

© des Titels »Wer nicht spielt, ist krank« (ISBN 978-3-86881-571-9)  
2014 by Redline Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München  
Nähere Informationen unter: <http://www.redline-verlag.de>

**REDLINE** | VERLAG

# I. Wie geht es dem Homo ludens heute?

## Für eine fröhliche Wissenschaft des Spiels

Spielen ist der reinste Ausdruck von Lebensfreude. Millionen kreuzen jede Woche »ihre« Zahlen auf dem Lottoschein an, Gameshows beherrschen das Fernsehprogramm, Computerspiele haben Hollywood den Rang abgelaufen und einer der Schlüsselbegriffe unserer Zeit lautet »Gamification«; ich komme am Ende dieses Buches noch ausführlich darauf zurück. Das Spielen ist allgegenwärtig – schon ein Smartphone genügt dazu. Hunderttausende strömen regelmäßig in die Stadien der Fußballbundesliga, und wenn die Nationalmannschaft antritt, schaut mindestens die halbe Nation zu. Was das bedeutet, ist klar: Die Leute wollen spielen und Spiele sehen. Denn das Spiel ist das große Stimulans des Lebens.

Homo ludens heißt »der spielende Mensch«. Ich behalte den lateinischen Ausdruck bei, nicht aus akademischem Imponiergehabe, sondern weil seine Gegenspieler ebenfalls beeindruckende lateinische Namen bekommen haben. Da ist, erstens, der Homo oeconomicus, also der vollständig informierte, Kosten und Nutzen abwägende, rational entscheidende Marktteilnehmer, der auf die Gesetze von Angebot und Nachfrage reagiert. Und da ist, zweitens, der Homo sociologicus, das heißt der Mensch als Träger sozial vorgegebener Rollen, der Schauspieler auf der Bühne des Alltags, dessen Verhalten von den Erwartungen der anderen gesteuert wird und der sich zeitlebens in den Netzen der sozialen Kontrolle verstrickt. Meine These lautet nun ganz einfach: Lebensfreude ist nicht die Sache des Homo oeconomicus oder des Homo sociologicus, sondern des Homo ludens. Und wer nichts von den Freuden des Lebens versteht,

versteht die Natur des Menschen nicht.

Ich denke, es gehört zu den unbestreitbaren Lebenserfahrungen, dass Menschen, die keinen Sinn für Spiele haben, oftmals die Lebenswürdigkeit fehlt. Schon vor einem halben Jahrhundert hat der erste bedeutende Medientheoretiker, der Kanadier Marshall McLuhan, sogar erklärt: Eine Gesellschaft ohne Spiele versinkt in die »Zombie-Trance« eines leeren, automatischen Funktionierens. Und wenn wir daraus auftauchen wollen, müssen wir spielen. Nur die Spielfreude zeigt den Weg zum ganzen Menschen. Diese These geht bekanntlich auf Friedrich Schillers Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen zurück und sie scheint mir aktueller denn je. Dass der Mensch nur ganz Mensch ist, wenn er spielt, wird heute mit dem Begriff »Immersion« bezeichnet. Gemeint ist die Magie des totalen Involviertseins. Es handelt sich hier also nicht einfach um eine Freizeitbeschäftigung. Spielst du noch Spiele oder lebst du sie schon? Ich werde in den Schlussabschnitten dieses Buches am Beispiel der Computerspiele zeigen, wie die Magie der Immersion gegen die »Zombie-Trance« des gesellschaftlichen Funktionierens eingesetzt werden kann.

Nun könnte man eigentlich erwarten, dass die ungeheure Bedeutsamkeit des Spielens für das Leben der Menschen von den Politikern respektiert und von den Wissenschaftlern analysiert wird. Das Gegenteil ist aber der Fall. Die Wissenschaft nimmt Spiele nicht ernst, oder sie produziert einen Alarmismus der »Suchtgefahr«. Die Kulturkritik jammert über die spätrömische Dekadenz von »Brot und Spiele«. Und die Politik bekämpft die Glücksspiele – um doch als Monopolist zugleich dabei abzukassieren, indem er sie entweder betreibt oder doch zumindest dadurch zusätzliche Abgaben kassiert. Warum das so ist, lässt sich leicht erklären. Wer in der Politik die Aufmerksamkeit der Wähler gewinnen will, muss Probleme erfinden. Wer in den Medien hohe Quoten erzielen will, muss Katastrophen ankündigen. Wer sich in den Wissenschaften Forschung finan-

zieren lassen will, muss Alarm rufen. Es ist deshalb heute unendlich wichtig, dass einige Journalisten sich noch in der Tradition der Aufklärung verstehen und einige Universitätsprofessoren noch der Versuchung widerstehen, als Gefälligkeitswissenschaftler in den Dienst der Warner und Mahner zu treten.

Kurzum: Journalisten sollten nicht belehren, sondern berichten. Wissenschaftler sollten nicht alarmieren, sondern analysieren. Auf die Politiker komme ich gleich noch ausführlich zu sprechen.

Vielleicht findet die Wissenschaft deshalb keinen Zugang zur Welt des Spiels, weil sich jedes Spiel klar vom Ernst des Lebens abgrenzt. Es scheint dabei nur um Freizeitbeschäftigung und Unterhaltung zu gehen. Nun ist es zwar richtig und trivial, dass man in der Freizeit spielt und dass Spiele unterhaltend sind. Doch das führt uns nicht zum Kern der Sache. Warum uns Spiele faszinieren, wird nur klar, wenn wir die Untersuchung tiefer anlegen – und zwar mindestens so tief, wie das der holländische Kulturhistoriker Johan Huizinga mit seinem Buch *Homo Ludens* (1938) und der französische Philosoph und Soziologe Roger Caillois mit seinem Buch *Les jeux et les hommes* (1958; dt.: »Die Spiele und die Menschen«) versucht haben. Es sagt übrigens schon fast alles über das Verhältnis der Wissenschaft zur Welt der Spiele, dass seither keine relevante Monografie mehr zu unserem Thema erschienen ist.

Ich will mit diesem Buch eine fröhliche Wissenschaft des Spiels bieten. Das ist deshalb schwierig, weil es offenbar eine Aversion des begrifflichen Denkens gegen die spielerische Fantasie gibt. Der Philosoph Eugen Fink meint sogar: »Der spielende Mensch denkt nicht und der denkende Mensch spielt nicht.« Das ist sicher nicht ganz richtig, benennt aber doch ein wichtiges Problem. Der Philosoph will in der Regel nichts vom Spiel wissen. Und der Spieler braucht keine Philosophie, denn wer spielt, muss sich nicht rechtfertigen. Aber es gibt doch ein paar bedeutsame Ausnahmen, auf die

ich gleich zu sprechen kommen werde. Bei der Ankündigung einer fröhlichen Wissenschaft denkt der gebildete Leser natürlich sofort an Nietzsche. Und tatsächlich glaube ich, dass Nietzsches Philosophie funktioniert – nämlich als Theorie des Spiels. Seine berühmten Thesen über die ewige Wiederkehr des Gleichen, die Unschuld des Werdens und die Oberflächlichkeit aus Tiefe machen alle einen guten Sinn, wenn man sie auf den Homo ludens bezieht.

## Wer nicht spielt, ist krank

Die Psychoanalyse wollte nicht nur den neurotischen Einzelnen analysieren, sondern auch eine Pathologie des Zivilisationsprozesses insgesamt bieten. Und hier ist Sigmund Freuds Studie aus dem Jahre 1930 über das Unbehagen in der Kultur immer noch unübertroffen. Die Studie sollte wohl ursprünglich »Das Unglück in der Kultur« heißen, und dieser Titel wäre treffender gewesen. Es geht darin nämlich nicht bloß um das »Nebenprodukt« Unbehagen, sondern um das eigentliche Resultat des Zivilisationsprozesses. Auf der Suche nach den Gründen für das Unglück in der Kultur hat Freud vor allem die Triebunterdrückung herausgearbeitet. Das klingt heute, im Zeitalter der sexuellen Freizügigkeit, vielleicht nicht mehr so überzeugend wie im Wien des frühen 20. Jahrhunderts. Ich werde den Akzent aber auf ein anderes Motiv legen, nämlich auf das, was der Paläoanthropologe Rudolf Bilz »Stimulationsverarmung« genannt hat. Wir sind so unglücklich, weil es uns an Erregung fehlt. Oder anders formuliert: Es fehlt uns heute weder an Triebfreiheit noch an Wohlstand, sondern an innerer Motivation.

In einem sich über Jahrhunderte erstreckenden Zivilisationsprozess haben Aufklärung und Wissenschaft die Welt entzaubert. Und wir ertragen es nur, in dieser entzauberten Welt zu leben, weil es Unterhaltung gibt. Politische Sicherheit, technischer Fortschritt und wirtschaftlicher Wohlstand haben die Welt langweilig gemacht. Und wir

ertragen es nur, in dieser langweiligen Welt zu leben, weil es Unterhaltung gibt. Entertainment ist also die große Kompensation, die uns das Leben lebenswert macht. Und im Zentrum der Unterhaltung steht das Spiel. Das ist die Ausgangsthese meiner Überlegungen.

Jeder kennt das Krankheitsbild, das dem Unglück in der Kultur entspricht: die Depression. Und es gibt kein besseres Heilmittel gegen die Depression als die Spielfreude. Die Spiele-Designerin Jane McGonigal sagt: Niemand ist immun gegen Langeweile und Einsamkeit, Angst und Depression. Spiele können diese Probleme lösen. Umgekehrt bedeutet das aber: Wer nicht spielt, ist krank. Oder er wird krank. Der amerikanische Soziologe William I. Thomas hat vier fundamentale Wünsche unterschieden, die unser Leben antreiben: Abenteuer, Sicherheit, Anerkennung und Antwort. Das Spiel erfüllt alle diese Wünsche. Den Wunsch nach Abenteuer erfüllt der Thriller, die Aufregung, sei es im Computerspiel, sei es im Glücksspiel. Den Wunsch nach Sicherheit erfüllt das Spiel durch seine strengen Regeln und klaren Grenzen. Den Wunsch nach Anerkennung erfüllt der Wettkampf. Und den Wunsch nach Antwort erfüllt das Spiel durch das unmittelbare Feedback, das wir nach jedem Spielzug bekommen. Spielen ist eine Handlung, die sich selbst belohnt.

Der Auszug aus der entzauberten Welt führt heute nicht mehr nach Utopia, sondern ins Abenteuerland der Spiele, und das heißt heute vor allem in die Welt der Glücksspiele und der Computerspiele. Das wird von den Kulturkritikern gerne als Eskapismus, als feige Fluchtbewegung gebrandmarkt. Aber gegen diese Eskapismus-Kritik gibt es zwei starke Argumente. Erstens: Wer spielt, verschont die Wirklichkeit. Ich schließe hier an eine pffiffige Marx-Parodie des skeptischen Philosophen Odo Marquard an, der selbst ein Homo ludens des Geistes war. Die Kulturkritiker haben die Welt immer nur verschieden interpretiert – es kommt darauf an, sie zu verschonen. Indem wir spielen, verschonen wir die Wirklichkeit. Und zweitens: Es gibt nichts Subversiveres als spielerische Leichtigkeit. Schauen

wir uns nur einmal die Welt des Feuilletons an, auf Deutsch »Blättchen« und so die Leichtigkeit schon im Namen tragend. Ironie und Selbstironie sind Spielformen des Geistes, die der stumpfen Prosa der Warner und Mahner turmhoch überlegen sind. Wer von den 68ern ist denn heute noch lesbar? Nur der Homo ludens Hans Magnus Enzensberger, der schon damals die ironische Freiheit hatte, mit dem Marxismus zu spielen. Und heute trösten uns über die puritanische Tristesse der politischen Korrektheit nur die spielerisch leichten Federn von Henryk M. Broder in der *Welt*, Jan Fleischhauer im *Spiegel* und Michael Klonovsky im *Focus*.

## Warum wir in einem Gefühlsvakuum leben

Einer der spannendsten Ansätze zu einer Neubewertung des spielenden Menschen stammt von dem Psychologen Karl Bühler. In seinem 1918 erschienenen Buch über die geistige Entwicklung des Kindes gibt es einen Abschnitt mit dem Titel »Genießen, Spielen, Schaffen«. Das ist eine außerordentlich interessante Dreiteilung. Das Genießen entspricht in unserem Alltag offenbar dem Konsum und das Schaffen der Arbeit. Wie aber steht es mit dem Spielen? Ich entwickle aus Bühlers Dreiteilung eine einfache These: Das 19. Jahrhundert war das Zeitalter des Produzenten. Das 20. Jahrhundert war das Zeitalter des Konsumenten. Das 21. Jahrhundert wird das Zeitalter des Spielers sein. Diese These stütze ich auf zwei Beobachtungen. Erstens: Die moderne Welt ist für die meisten Menschen offenbar nur durch Unterhaltung zu ertragen. Und zweitens: Das Spiel dringt heute als Kreativitätspotenzial in die Wirklichkeit ein. Zum Verständnis unserer Gesellschaft brauchen wir eine Theorie des Spielens. Die Ökonomen haben die Produzenten analysiert, die Trendforscher haben die Konsumenten analysiert. Nun ist es an der Zeit, sich dem Spieler verstehend zu nähern.

Auch wenn wir zu unserem Thema sehr viel von den Anthropologen

lernen können und das Spielen ohne Zweifel zu den großen menschlichen Universalien gehört, so ist die kulturelle Bedeutsamkeit des Spiels in der Geschichte doch großen Schwankungen unterworfen. Und es gibt wohl keinen größeren Gegensatz in der Bewertung des Spielens als den zwischen der Welt des Adels und dem Puritanismus. Der Soziologe Max Weber hat das in seinem Hauptwerk über Wirtschaft und Gesellschaft sehr klar herausgearbeitet. Für die feudale Lebensführung war Spielen von größter Bedeutung, nämlich nicht als bloßer Zeitvertreib, sondern als eine Art Training, das den ganzen Organismus lebendig und geschmeidig hielt. Im adligen Spiel waren Körper und Seele, Geist und Materie noch nicht getrennt.

Die entscheidende Einsicht Max Webers ist die, dass in der Moderne jede Rationalisierung des Lebens versucht, das Spiel auszuschalten. Der spielmäßigen Lebensführung des Adligen tritt nun die rationale Fachschulung des Bürgers gegenüber. Und seither gilt das Spiel als »Gegenpol alles ökonomisch rationalen Handelns«, und das heißt eben als unnützlich und als Luxus. Den Zangenangriff von Reformation und Kapitalismus konnte die adlige Spielform des Lebens nicht überstehen. Den lustfeindlichen Puritanern verdankt unser Kapitalismus ja seinen »Geist«. Mit ihnen beginnt dann eine »im denkbar weitgehendsten Maße in alle Sphären des häuslichen und öffentlichen Lebens eindringende, unendlich lästige und ernst gemeinte Reglementierung der ganzen Lebensführung«. So Max Weber. Für den puritanischen Tyrannen damals wie heute erscheint also das Spielen als bloße Zeitvergeudung und damit als schwerste Sünde.

Die Puritanismus ist tatsächlich der Schlüssel zu unserem Problem. Werfen wir einen Blick in das bereits 1977 erschienene, aber immer noch lesenswerte Buch des Sozialwissenschaftlers Albert O. Hirschman über die Entstehung des Kapitalismus. Das schlanke Werk trägt den präzisen Titel *The Passions and the Interests* (dt.: »Leidenschaften und Interessen«). Hirschman hat nämlich das Erfolgsgeheimnis des Kapitalismus in den puritanischen Lebenstechniken gefunden,



die die Leidenschaften (*passions*) zum Selbstinteresse (*interests*) rationalisieren. Das Buch schmückt ein Kupferstich aus der *Emblemata Politica* des Stechers und Verlegers Peter Iselburg aus dem Jahre 1617. Er zeigt ein von einer eisernen Zange umfasstes Herz und trägt die lateinische Aufschrift »Affectus Comprime«. Zu Deutsch etwa: Bezwinde die Leidenschaft! Und genau darum geht es. Der puritanische Kapitalismus hat den Menschen »eindimensional«, nämlich berechenbar gemacht, indem er ihn zwang, seine Triebe und Neigungen einem strengen Selbstregiment zu unterwerfen.

Hirschman spricht geradezu von einem Exorzismus des vollen, »ganzen« menschlichen Lebens. Die Welt ist dadurch leer und langweilig geworden, und seither leben wir in einem Gefühlsvakuum. Das haben wir als Preis der Moderne akzeptieren müssen. Aber wir konnten es nur akzeptieren, weil uns die Kultur künstliche Paradiese der großen Leidenschaften angeboten hat. Der Zivilisationsforscher Norbert Elias hat in diesem Zusammenhang von einer lustvollen und kontrollierten Aufhebung der Kontrolle über die Gefühle gesprochen. Das heißt, die Erregung bleibt im Rahmen des Spiels. Die Lust des Spielens entsteht durch einen kontrollierten Kontrollverlust. Ich komme darauf noch ausführlich zurück.

Unsere Gefühle und Leidenschaften sind unendlich viel älter als die Zivilisation. Stellen wir uns also einmal die Fragen: Wo sind unsere Gefühle zu Hause? Wo ist unsere evolutionäre Heimat? Die Antworten auf diese Fragen geben nicht die Historiker und Sozialwissenschaftler, sondern unsere Spiele. Jedes Spiel weckt die reinen, starken Gefühle, die wir in der modernen Gesellschaft nicht mehr ausleben können. Die große Erregung hat es heute gleich mit zwei mächtigen Feinden zu tun. Da ist, erstens, die Kulturtechnik der Selbstkontrolle, die das Alltagsleben rationalisiert und gerade in der Quantified-Self-Bewegung einen gespenstischen Extremwert erreicht. In Massendemokratien gibt es kein Handeln mehr, sondern nur noch Verhalten. Deshalb ist die Wirtschaft zum dominierenden sozialen

System geworden und die Statistik zur wichtigsten Wissenschaft. Dieses Thema ist mittlerweile gut erforscht. Wer hier mehr erfahren möchte, sollte die Analysen von Max Weber, Albert O. Hirschman und Norbert Elias, aber auch die Arbeiten des französischen Philosophen Michel Foucault und des österreichischen Journalisten Rudi Klausnitzer lesen. Da ist, zweitens, der Staat mit seiner Forderung von Regulierung und Normung, die in den letzten Jahrzehnten immer deutlicher paternalistische Züge angenommen hat. Dieses Thema ist leider weniger gut erforscht, und deshalb werde ich gleich ein paar Thesen dazu entwickeln.

## Die Lust am befreiten Unsinn

Kinder spielen mit gutem Gewissen, Erwachsene nicht. Zwar sind die Menschen von Spielen fasziniert und sie sehen auch gerne anderen bei Spielen zu. Aber auf die Spielfreude fällt meistens der Schatten des schlechten Gewissens. Sollte ich nicht, statt mich in mein Computerspiel zu vertiefen, ein gutes Buch lesen? Verplempere ich nicht meine Zeit, wenn ich zur Skatrunde gehe? Und wem wäre es nicht peinlich, wenn er beim Verlassen eines Automatenkasinos auf Geschäftskollegen träfe? Unsere Haltung zum Spiel ist zweideutig. Einerseits verbinden wir das Glück der Kinder mit dem Spielen, andererseits halten wir spielende Erwachsene leicht für kindisch oder gar suchtgefährdet. Man wird zum ernst zu nehmenden Erwachsenen offenbar genau in dem Maße, in dem man sich von der Welt der Spiele entfernt. Wer spielt, tut etwas Überflüssiges und verhält sich damit nicht ökonomisch und rational.

Die Rechtfertigung, die unsere Gesellschaft dem Erwachsenen, der Lust am Spiel hat, allenfalls anbietet, lautet: Spielen dient der Erholung vom Stress des Alltags. Das ist natürlich richtig. Doch dieses Argument gibt dem Spielen nicht das gute Gewissen zurück und es kann auch nicht erklären, warum wir von Spielen fasziniert sind.

Ich will in diesem Buch ganz anders an das Thema herangehen und überlegen, wie sich das lustvolle Spielen gegen die Kritik der »vernünftigen« Menschen behaupten kann. Als Motto könnte ein Wort von Sigmund Freud dienen, der einmal die Wirkung des Witzes als »die Lust am befreiten Unsinn« definiert hat. Der Witz ist nämlich auch ein Spiel. Er bietet die Lust eines Spiels mit Wörtern und Gedanken, das völlig von Kritik entlastet ist. Deshalb sind die Feinde des Spiels meist auch völlig humorlos. Lachen ist nämlich ein Spiel mit der Grenze, die das Spiel von der Wirklichkeit trennt. Man erkennt die Spielverderber, Regulierer und Puritaner deshalb auch untrüglich daran, dass sie so gut wie nie lachen.

Spielen tut gut. Es geht nicht darum, Geld zu gewinnen oder etwas zu lernen. Das Geld, das man beim Wetten, am Geldspielautomaten oder beim Skat gewinnen kann, ist nur ein Symbol für den Sieg. Und wenn wir etwa im Zusammenhang mit Computerspielen doch von Lerneffekten sprechen, dann handelt es sich immer nur um Lernen als Nebeneffekt. Ausgerechnet der asketische Philosoph Immanuel Kant hat es in seiner *Kritik der Urteilkraft* am besten ausgedrückt: Das Spiel ist vergnüglich, weil es die »Munterkeit des Gemüts« befördert. Ja, Kant geht so weit, zu sagen, dass man im Spiel das Gefühl der Gesundheit genießt.

Das Spiel ist wahrhaft universal. Man findet es in jeder Epoche und jeder Kultur. Es versetzt uns in einen von jedem Punkt des Alltags aus erreichbaren Ausnahmezustand der Ekstase von Spaß und Spannung. Und zu Recht schreibt Johan Huizinga: »Das Spiel lässt sich nicht verneinen.« Selbst die Puritaner mussten es in irgendeiner Form zulassen, allerdings zumeist in einer »hygienischen« Variante: als Sport. Deshalb werde ich dem Wettkampfsport ein eigenes Kapitel widmen und deutlich machen, dass es dabei nicht primär um »Leibesertüchtigung« geht.

## Warum der Krieg gegen die Glücksspiele scheitert

Meine jüngste Tochter geht noch zur Schule, und ich helfe ihr zuweilen bei Mathematik und Altgriechisch. Für sie sind das lästige Hausaufgaben, für mich ist es ein Spiel. Denn es macht einfach Spaß, mathematische Probleme zu lösen und grammatische Strukturen zu entdecken – solange man nicht in die Schule muss. Die Aufgaben fordern mich heraus, ohne mich zu überfordern. Als ich selbst Schüler war, haben mich dieselben Aufgaben gequält. Wie ist das möglich? Was mich von meiner Tochter und den Workaholic vom »entfremdeten« Arbeiter unterscheidet, ist die spielerische Haltung. Wenn es mir gelingt, diese spielerische Haltung einzunehmen, dann macht die Lösung einer quadratischen Gleichung genauso viel Spaß wie die Lösung eines Sudoku-Rätsels – oder die Formulierung dieses Satzes! Diese spielerische Haltung kennen die meisten allerdings nur noch im Hobby, das sie in ihrer »Freizeit« genießen. Man gönnt sich dann die unnütze Beschäftigung. Im Hobby protestiert der Homo ludens gegen den Homo oeconomicus.

Jeder Spieler ist ein Gegenspieler des puritanischen Kults der Arbeit. Was Arbeit zur »entfremdeten« Arbeit macht, ist nicht die kapitalistische Ausbeutung, sondern der Mangel an Stimulation und dass sie der Freizeit gegenübersteht. Dagegen ist Arbeit, die Spaß macht, spielerisch. Darauf werde ich am Ende dieses Buches noch ausführlicher eingehen. Halten wir nur jetzt schon fest, dass eine Arbeit, die Spaß macht wie ein Spiel, tatsächlich den Beruf wieder in eine Berufung verwandeln kann, und eben nicht nur in einen Job. Dieser Gedanke ist ein Stachel im Fleisch der Arbeitsmoral. Der Homo ludens ärgert den Homo oeconomicus. Letzterer stellt auf dem Markt eine rationale Kosten-Nutzen-Kalkulation an, und für die fleißige und gewissenhafte Arbeit, die er leistet, bekommt er einen angemessenen Lohn. Der Homo ludens dagegen ist weder an Marktgesetzen noch an Arbeitsmoral orientiert. Der Gewinn des Spiels ist nämlich das genaue Gegenteil des Lohns der Arbeit. Den Lohn hat man sich

durch harte Arbeit verdient, der Gewinn belohnt das Wagnis, das ich eingegangen bin. In der Welt des Spiels muss man also Bill Clinton widersprechen: »It's *not* the economy, stupid!« Oder um es mit Fjodor Dostojewskis berühmtem Spieler zu sagen: »Oh, nicht um das Geld war es mir zu tun!« Es geht um die Möglichkeit eines Wunders. Mit einer Drehung des Rades, mit einer Ziehung des Loses, mit einem Würfelwurf kann sich alles ändern.

Der Homo ludens ärgert aber nicht nur den Homo oeconomicus. Er ärgert auch die Priester der Sozialreligion. Die Puritaner genauso wie die Universitätsmarxisten sehen in der Arbeit den einzigen Weg zum Lebenssinn. Deshalb ist für sie die »Erlebnisgesellschaft«, die der Soziologe Gerhard Schulze schon vor zwei Jahrzehnten in einem immer noch lesenswerten Bestseller beschrieben hat, ein großes Ärgernis. Der Homo ludens sorgt hier nämlich für eine Wiederverzauberung der entzauberten Welt. Er sucht nach Faszinationswerten und Gelegenheiten, verführt zu werden. Man denke auch an das Erregungs- und Betäubungsbedürfnis, das die allgegenwärtige Popmusik befriedigt. In der Erlebnisgesellschaft dreht sich alles um Spiel und Unterhaltung, Glück und Zufall, Wettkampf und Ekstase.

Obwohl die Wirtschaft von dieser Welt des Spiels lebt und der Staat enorme Steuereinnahmen daraus generiert, dominiert die puritanische Kritik des Spiels die veröffentlichte Meinung. Man sorgt sich um den armen jungen Mann, der sein wenig Geld am Automaten verspielt, und um den reichen, dem beim Computerspiel die »digitale Demenz« droht. Im paternalistischen Wohlfahrtsstaat wird das Spielen nur akzeptiert, wenn es erzieherisch oder hygienisch wirkt. Schon für Aristoteles hatte das Spielen gerade nichts mit kulturell wertvoller Muße zu tun. Seiner Argumentation im 8. Buch seiner *Politik* könnten sich die heutigen Priester der Sozialreligion gut anschließen: Der mühevoll Arbeitende braucht die lustvolle Erholung des Spiels, um seine Seele zu »lockern«. Aber der Staat muss das

Spiel genau kontrollieren, damit es als eine Art Arznei angewendet wird – gewissermaßen in homöopathischer Dosierung.

Michel Foucault hat einmal von der abendländischen Welt gesagt, der Ursprung ihrer Moral sei »die tragische Abtrennung der glücklichen Welt der Lust«. Das gilt gerade auch für das moralische Urteil über das Spiel – und vor allem über das wichtigste, weil spielerischste aller Spiele: das Glücksspiel. Am Automaten zu spielen wird von den Moralaposteln unserer Zeit ähnlich eingestuft wie das Rauchen, das Trinken von Alkohol oder die schnelle Befriedigung existenzieller Bedürfnisse im Fast-Food-Restaurant oder im Swingerklub. Nun will ich hier nicht einfach die Vorzeichen umdrehen. Natürlich ist jedem die Freiheit zuzugestehen, ein lustfeindlicher Puritaner zu sein und über Glücksspieler, besonders Automatenspieler, die Nase zu rümpfen. Aber ein echt liberaler Politiker müsste hier, wie im ähnlichen Fall von Fast Food und Alkohol, sagen: Über Geschmack lässt sich nicht streiten. Die McDonald's-Werbung trifft den entscheidenden Punkt: »Ich liebe es!« Und das genügt.

Es gibt Leute, die gerne an Automaten spielen. Es gibt Leute, die Menüs schnell, groß und fettig mögen. Mein Onkel hat Weihnachtsg Gebäck mit Senf gegessen. Es gibt Fußballfans, die stundenlange Busfahrten auf sich nehmen, um ihre Mannschaft in Feindesland verlieren zu sehen. In Berlin treffe ich ständig auf Menschen, die blaue Haare und ein Dutzend Piercings haben. Man sagt dann: Über Geschmack lässt sich streiten. Man könnte aber genauso gut sagen: Über Geschmack lässt sich nicht streiten. Es macht nämlich keinen Sinn, über Geschmacksfragen zu diskutieren, als ob es hier »richtig« oder »falsch« geben könnte.

Das, was die Paternalisten als Sucht und Sünde bekämpfen, ist für einen echten Liberalen Geschmackssache und Konsumgewohnheit. Ich schließe mich hier der Einschätzung von Gary S. Becker, dem Nobelpreisträger für Wirtschaftswissenschaften des Jahres 1992, an.

Für Becker ist der Geschmack ein Verhaltensaxiom des Menschen, das nicht diskutiert werden kann. Jeder maximiert sein Wohlbefinden nach eigenem Gutdünken, und niemand hat sich hier einzumischen, solange er damit das Wohlbefinden der anderen nicht gefährdet. Alles andere ist illiberal. Aber diese illiberale Haltung ist längst zur offiziellen Politik geworden. Nicht nur bei den Grünen, sondern quer durch die Parteien hindurch breitet sich eine puritanische Politik der Freude aus. Man will uns das richtige Leben vorschreiben. Wir sollen vegetarisch essen, nur stilles Wasser trinken, in Maßen Sport treiben und regelmäßig zur Vorsorgeuntersuchung gehen. Das ist der heimliche Hedonismus der Regulierer und Gesundheitsapostel: über die Lust der anderen zu entscheiden.

Dass hier Wasser gepredigt und Wein getrunken wird, zeigt treffend die politische Kritik des Glücksspiels. Mit populistischer Wortgewalt, deretwegen in früheren Epochen Höllenprediger bei den einen berühmt und bei den anderen berüchtigt waren, prügeln Politiker, sekundiert durch allgegenwärtige Experten, auf das Automatenspiel ein, wobei sie fein säuberlich zwischen den Automaten unterscheiden, die von Unternehmern in Spielhallen, und denen, die von staatlichen Spielbanken in ihren eigenen Etablissements betrieben werden. Die einen, nämlich die von privaten Unternehmern aufgestellten, sollen die gefährlichen und die in der staatlichen Spielbank sollen die weniger gefährlichen sein. Eigentlich verhält es sich genau umgekehrt. Die privat betriebenen Automaten hat der Gesetzgeber so streng reguliert, sodass es ihnen unmöglich ist, dem vormaligen Gattungsbegriff der »Einarmigen Banditen« gerecht zu werden und die Spieler »auszurauben«. Ganz anders die Glücksspielautomaten in den staatlichen Spielbanken. An ihnen kann man spielend Haus und Hof verlieren. Warum sie besser sein sollen als ihre zahmen Verwandten in Spielhallen, scheint den Kritikern selbstverständlich. Der eigentliche Gewinner im Glücksspiel ist der Staat selbst, der sehr gut daran verdient. Und die Kritik ist bei Lichte betrachtet nichts anderes als Heuchelei und soll über diesen Sachverhalt hin-

wegtäuschen. Begründet wird das Verbot von bestimmten Glücks- und Gewinnspielen bekanntlich mit dem Hinweis auf den Verbraucherschutz. Dahinter steht das Credo jedes Paternalisten: Der Bürger weiß nicht, was gut für ihn ist! Zwar gibt es nach wie vor eine Menge Lotterien, aber deren Gewinnerzielungsstreben wird von der Politik mit einem guten Zweck versehen und damit gerechtfertigt. So wird die Welt des Spiels moralisch gespalten. Der geachtete Spieler kauft mit Sinn und Bedacht ein Los für einen guten Zweck. Der verachtete Spieler wirft sinnlos sein Geld in einen Automaten. Sinnlos, weil der Automat nicht in einer staatlichen Spielbank, sondern in einer privaten Spielhalle steht.

Wenn man die Moral von der Geschicht' weniger staatstreu formuliert, kommt man rasch zu einem ganz anderen Ergebnis: Das Staatsmonopol auf Glücksspiele, die den Spielern übrigens ziemlich schlechte Gewinnchancen bieten, ist unmoralisch. Nicht besser steht es mit der politischen Begründung, der Staat habe die Aufgabe, den gefährlichen Spieltrieb der Menschen zu kanalisieren. Dieses »Kanalisierungs«-Argument ist genau besehen nur eine sehr schwache, durchsichtige Rationalisierung der Monopolstellung des Staates. Gerade die Spielerinteressen werden ja durch das Staatsmonopol geschädigt. Würde man die Lotterien nämlich daraus entlassen, so würden die Gewinnausschüttungen deutlich steigen – nicht zuletzt wegen des marktwirtschaftlichen Wettbewerbs der Anbieter.

Also schon wegen des massiven Eigeninteresses des Staates ist die Glücksspielwelt nicht wirklich in ihrer Existenz bedroht. Und im Internet können wir heute bereits eine Globalisierung des Glücksspiels beobachten. Dieses globalisierte Las Vegas im Cyberspace, das ungeheure Wachstumsraten zeigt, lockt mit der Chance astronomischer Gewinne. Da das Ganze in einer juristischen Grauzone stattfindet, hat der Staat kaum Chancen, sich, wie bisher üblich, auf dem Weg der Besteuerung an den Gewinnen zu beteiligen. Daran wird sich wohl auch in Zukunft nichts ändern. Deshalb müsste der Staat



eigentlich froh sein, dass es überhaupt noch gut funktionierende, profitable Spielhallen gibt. Und die Politiker müssten begreifen, dass staatliche Restriktionen des Glücksspiels nicht die Zahl der Glücksspieler reduzieren, sondern lediglich dafür sorgen, dass die Spieler sich in die Unbelangbarkeit des Internets flüchten.

Viel wichtiger aber ist ein strukturelles Argument: Die Politik hat gegen das Glücksspiel keine Chance, weil sie weder das Glück befördern noch die Langeweile bekämpfen kann. Der Krieg gegen die Glücksspiele wird deshalb scheitern, wie auch der Krieg gegen die Drogen gescheitert ist. Das Dilemma der Prohibition ist heute beim Spielautomaten das gleiche wie seinerzeit beim Alkohol. Diesen Vergleich ziehe ich natürlich nicht zufällig, denn die Propaganda gegen das Glücksspiel operiert vor allem mit der Schreckfigur des süchtigen Spielers. Indem ständig die Suchtgefahr des Spielens beschworen wird, verdeckt man aber dessen Normalität, nämlich dass sich über die Hälfte der Deutschen an Glücksspielen beteiligt – und dass der Staat eben hervorragend daran verdient. Man muss kein Sozialpsychologe sein, um zu verstehen, dass Sucht nicht durch Alkohol, Tabak und Glücksspiele entsteht, sondern durch Unglück, Stress und Gruppenzwang.

## Was heißt eigentlich »Spielsucht«?

Keine Missverständnisse, bitte: Natürlich gibt es süchtige Spieler. Doch was heißt eigentlich Sucht? Rein formal betrachtet, handelt es sich dabei um eine starke Gewohnheit. Ein Soziologe könnte sagen: Je schwächer die Traditionen in einer Gesellschaft werden, desto größer ist die Suchtgefahr. Ein Ökonom könnte sagen: Sucht ist eine Konsumgewohnheit, die keine gesellschaftliche Anerkennung findet. Doch auch bei normalen Konsumgewohnheiten finden wir die Suchtcharakteristika: Man genießt nicht mehr die Lust, sondern vermeidet die Entzugserscheinungen. Das gilt für exzessives Kaffeetrin-

ken, für das Fernsehen und für das Shopping. Wir müssen also die Sucht als Konsumform und den Konsum als Suchtform verstehen. Erst dann wird deutlich, welche strukturelle Beziehung das Spielen zur Sucht hat. Wie das Spiel nämlich betont auch die Sucht das gegenwärtige Erlebnis. Die Zukunft wird radikal diskontiert, das heißt, je weiter ein Ereignis vom Jetztpunkt entfernt ist, desto unwichtiger ist es für den Spieler. Auf dieses eigentümliche Zeiterleben des Spielers komme ich noch zurück.

Wir können hier von Anthropologen mehr lernen als von Soziologen, denn unser Geschmacksapparat hat sich seit Jahrtausenden nicht geändert. McDonald's weiß das! Und so werden nach wie vor die Drogen der Steinzeit produziert. Bei dem Wort »Drogen« schrecken wir leicht zusammen, weil wir gleich an Heroin und ähnliche Substanzen denken, vielleicht auch an die legalen Genussgifte Alkohol und Nikotin. Aber auch Fett und Zucker sind Drogen. Wir können durchaus sagen: Jeder Körper ist drogenabhängig. Das beweist ein Gang durch den Supermarkt, dessen Erfolg genau daran hängt, ob es ihm gelingt, in den Kunden neue Süchte zu wecken.

Auf diesen alltäglichen Formen der Sucht liegt in der Öffentlichkeit ein Tabu. Man könnte auch sagen: Wir täuschen uns über die Allgegenwart der Drogenabhängigkeit hinweg, indem wir wohltätige von schädlicher Sucht unterscheiden. Dass Drogen wie Heroin und Kokain schädlich sind, scheint unstrittig. Ein Glas Wein und eine Zigarre nach dem Essen mag auch in puritanischen Gesellschaften noch als »kultiviert« durchgehen. Wer süchtig ist nach seiner eigenen Arbeit, wird durch Erfolg belohnt. Der Workaholic ist ja ein »Spielsüchtiger« der Arbeit, der in seinem Büro immer weiter»spielen« muss. Bei ihm bleibt die gesellschaftliche Bewertung noch ambivalent. Vollends positiv wird die Einschätzung der Sucht aber bei denen, die wie besessen üben. Der ehemalige Nationaltorwart Oliver Kahn hat seine große Karriere durch fanatisches Training begründet, und der Bestsellerautor Malcom Gladwell hat in seinem Buch

*Outliers* (dt.: »Überflieger«) die schlichte Zauberformel des Welt-erfolgs formuliert: 10.000 Stunden üben. Das können nur Süchtige.

Die Lebensfreude des spielenden Menschen mag den Lustfeinden als Sucht erscheinen. Ich schlage hier einen radikalen Perspektivenwechsel vor, und zwar ausgehend von der unleugbaren Tatsache, dass Suchtverhalten heute allgegenwärtig ist. Ich komme noch darauf zurück. Der Reiche kann sich seine Sucht leisten und wird nicht pathologisiert oder kriminalisiert. Wer Geld in einen Zufallsautomaten wirft, muss dagegen damit rechnen, von den Betreuern unseres vorsorgenden Sozialstaats als behandlungsbedürftig eingestuft zu werden. Aber sind nicht auch die religiösen Fanatiker Süchtige? Oder die von den Transferleistungen des Wohlfahrtsstaats Abhängigen? Die Informationswütigen der Smartphone-Generation? Sucht hat unendlich viele Gesichter. Aber ob etwas als Sucht stigmatisiert wird, ist oft nur eine Frage des Geldes oder der gesellschaftlichen Akzeptanz der jeweiligen »Sucht«.

Vor dem Hintergrund des gerade Gesagten können wir jetzt einen gelasseneren Blick auf das Phänomen Spielsucht werfen. Zunächst eine ganz triviale Beobachtung: Im Unterschied zur Drogenabhängigkeit hat Spielsucht nichts mit Intoxikation zu tun, das heißt, es werden dem Körper keine ihm fremden Stoffe zugefügt, die durch chemische Reaktionen Lustempfindungen erregen. Wenn es überhaupt einen Sinn macht, die Spielsucht mit dem Drogenrausch zu vergleichen, dann kann das nur in dem einen gemeinsamen ursprünglichen Ziel von Drogen und Spielen liegen: Genauso wie die Drogen wollen die Spiele berauschen. Das gelingt natürlich nicht immer. Aber wenn Bayern München 7 : 0 gegen Werder Bremen gewinnt, dann sagt der Kommentator zu Recht, die Mannschaft habe sich in einen Rausch hineingespielt. Die FIFA-Weltmeisterschaft 2014 hat spätestens beim 7 : 1 der deutschen gegen die brasilianische Nationalmannschaft gezeigt, wie es gelingen kann, sogar eine halbe, wenn nicht gar eine ganze Nation in einen Rausch zu spielen.

Sigmund Freud hat diese Zusammenhänge in seinem berühmten Aufsatz über das Unbehagen in der Kultur gut analysiert. Der Rausch versorgt uns demnach nicht nur mit unmittelbaren Lustempfindungen, sondern er schützt uns auch gegen alle Reize, die Unlust erregen könnten. Solange wir berauscht sind, sind wir von der Außenwelt unabhängig. Deshalb sind die »Rauschmittel im Kampf um das Glück« die wichtigsten Waffen einer Kultur. Aber gerade hier sieht man, dass es einen entscheidenden Unterschied macht, ob man einen Trip einwirft oder Geld in einen Spielautomaten wirft. Ohne selbst ein Rauschgift zu sein, ermöglicht auch das Spiel dem Menschen, »in einer eigenen Welt mit besseren Empfindungsbedingungen Zuflucht zu finden« (Freud).

Mit dem Wort »Spielsucht« bringen die Kulturkritiker nur zum Ausdruck, dass sie nicht wissen, was es heißt, von einem Spiel fasziniert zu sein. Was als Spielsucht diskriminiert wird, ist nämlich nichts anderes als die Verführungskraft des Spiels, zumal wenn sie auf Menschen mit belastenden oder gar schmerzhaften Gefühlszuständen trifft. Und alles, was verführerisch ist, kann süchtig machen. Es gibt dazu in Thomas Manns Roman *Bekenntnisse des Hochstaplers Felix Krull*, der auch sonst sehr gut zu unserem Thema passt und dem wir deshalb noch begegnen werden, den schönen Satz: »Welche Einmütigkeit in dem guten Willen, sich verführen zu lassen!« Konkret geht es in dieser Szene um ein Theaterpublikum, das vom Zauber der Schauspieler betrogen wird, dieses weiß – und betrogen werden will. Wir werden immer wieder sehen, dass die Spielfreude, ja die Lebensfreude diesen guten Willen, sich verführen zu lassen, voraussetzt. Nur eine Art von Sucht führt zur Erfahrung der Euphorie. Unser psychisches Belohnungssystem verführt uns mit Lüsten. Und dieses Belohnungssystem ist eine Art natürlicher Suchtmechanismus. Wer das nicht kennt, lebt nicht.

Spiele faszinieren also, weil sie das Belohnungszentrum des Gehirns anzapfen. Und die Belohnungen des Spiels sind noch viel prägnan-

ter als die des wirklichen Lebens. Was als Spielsucht pathologisiert wird, heißt medientechnisch betrachtet einfach nur Immersion, ein völliges Eintauchen in die Eigenwirklichkeit des Spiels. Man verliert sich im Spiel und erfährt das als Lust.

Solange das Spielen aber Lust bereitet, sollte man mit der Diagnose »Spielsucht« vorsichtig sein. Spielen ist eine Handlung, die ihr Ziel und ihre Belohnung in sich selbst hat. Sie rechtfertigt das Leben in der reinen Gegenwart. In der Spielhalle oder auf dem Fußballplatz haben wir es mit einer Form von gehegtem Hedonismus zu tun.

## Die Spielverderber aus Politik und Wissenschaft

Dagegen formiert sich mit immer größerer Aggressivität die Lustfeindlichkeit der Gesundheitsapostel, der Feministinnen alter Schule und der fanatischen Umweltschützer. Unter dem Vorwand der Suchtprävention und Gesundheitsvorsorge wird eine puritanische Politik der Lüste betrieben. Unaufhörlich tobt der Kampf gegen das Rauchen, den Alkohol, Fast Food und Pornografie. Wir sollen langsamer Auto fahren – oder am besten gar nicht! Wir sollen weniger Fleisch essen, und die grüne Idee eines Veggie-Day hat gezeigt, dass die Regulierungswut der Politik prinzipiell keine Grenzen mehr kennt. Immerhin ist es ein Hoffnungszeichen, dass dieses vegetarische Glückszwangsangebot dann doch noch auf Widerstand gestoßen ist. Ganz allgemein gilt aber schon heute: Ein Netz präziser, kleiner Vorschriften liegt über der Existenz jedes Einzelnen und macht ihn in den einfachsten Angelegenheiten des Lebens abhängig vom vorsorgenden Sozialstaat.

Doch wie konnte es dazu kommen? Im 18. Jahrhundert wollte der patriarchale Wohlfahrtsstaat des aufgeklärten Absolutismus für seine Untertanen soziale Gerechtigkeit und ging in deren Namen über das Recht hinweg. Schon damals war die Fürsorge für die Unterta-

nen dem Staat wichtiger als die persönliche Freiheit der Menschen. Die Bürger des frühen 19. Jahrhunderts haben sich dann gegen diese Bevormundung durch Wohlfahrtspolitik doch noch gewehrt. Ihre Argumente hat Wilhelm von Humboldt schon 1792 in seinen großartigen *Ideen zu einem Versuch, die Grenzen der Wirksamkeit des Staates zu bestimmen* entwickelt. Sein Fazit lautet: »Der Staat enthalte sich aller Sorgfalt für den positiven Wohlstand der Bürger, und gehe keinen Schritt weiter, als zu ihrer Sicherstellung gegen sich selbst und gegen auswärtige Feinde notwendig ist.« Das ist Klartext.

Von diesem Geist der Freiheit ist heute allerdings nichts mehr zu spüren. Das paternalistische Staatshandeln »im Interesse der Bürger« ignoriert ganz einfach genau das, eben nämlich das Interesse der Bürger. Das hat Max Stirner, einer der großen Freidenker des 19. Jahrhunderts, schon sehr deutlich gesehen: »Die verteilende Billigkeitsbehörde lässt Mir nur zukommen, was ihr der Billigkeitssinn, ihre liebevolle Sorge für Alle, vorschreibt.« Dieser Satz trifft auch heute noch den Kern des Problems. Jeder Paternalismus behandelt Menschen als Material. Das gilt gerade auch für die wohlmeinenden Reformer.

Wie sieht nun die offizielle Rechtfertigung dieser Sozialtechnik aus? Der vorsorgende Sozialstaat entzieht seinen Bürgern Freiheiten, um sie zu bessern und vor sich selbst zu schützen. Der Paternalismus erscheint also denen gerechtfertigt, die glauben, dass man die Menschen vor der eigenen Willensschwäche behüten muss. Die Paternalisten glauben, dass individuelle Freiheit für die Gesellschaft und für den Einzelnen selbst unzutraglich ist und durch eine beschränkte Wahlfreiheit für Inkompetente ersetzt werden muss. Dieser Gedanke hat neuerdings einen netten Namen bekommen: »Nudge«. Den Bürgern wird also ein kleiner Schubser in die »richtige« Richtung des aufgeklärten Verhaltens gegeben. So heißt auch ein Buch von Richard H. Thaler und Cass R. Sunstein, in dem nichts anderes als eine Art Sozialvormundschaft im Namen der Mündigkeit postuliert wird.

Thaler und Sunstein lehren an der University of Chicago und propagieren einen »libertären Paternalismus«. Das Adjektiv »libertär« soll das Erschrecken über einen selbstbewusst auftrumpfenden Paternalismus mildern. Angeblich bleibt immer gewährleistet, dass die Menschen ihren eigenen Weg gehen können – auch gegen den Rat der vorsorgenden und fürsorglichen Väter. Doch die Ausgangsüberlegung des »libertären Paternalismus« ist eben die Überzeugung, dass die meisten Menschen nicht wissen, was gut für sie ist. Und Menschen, die nicht wissen, was gut für sie ist, brauchen kompetente Väter beiderlei Geschlechts, die ihre Entscheidungen wohl-tätig beeinflussen.

Das paternalistische Patentrezept des »Nudge« ist rasch erklärt. Sehen wir uns an, wie Thaler und Sunstein ihren »libertären Paternalismus« begründen. Das Argument hat folgende Struktur: Bei den Grundfragen von Gesundheit, Bildung und Altersvorsorge brauchen die Bürger nicht eine Fülle von Wahlmöglichkeiten, sondern ein benutzerfreundliches Design, das ihnen Orientierung bietet und Wege vorgibt. Je komplexer die Lage, desto wichtiger ein Sozialdesign, das die Bürger und Kunden in die richtige Richtung schubst. Der Paternalismus schützt mich vor Willensschwäche und Irrationalität. Andere tun für mich, was ich selbst tun würde, wenn ich bei klarem Verstand wäre.

Die modernen Paternalisten gehen also davon aus, dass einige den legitimen Anspruch haben, das Verhalten anderer Leute so zu beeinflussen, dass diese länger, gesünder und besser leben. Was sie eigentlich anstreben, ist ein benutzerfreundliches Design des Sozialen. Konkret sieht das so aus, dass ein allgemeiner Konsens mit dem politisch korrekten Verhalten unterstellt wird und jedes abweichende Verhalten ausdrücklich deklariert werden muss: Ich will nicht teilnehmen am vernünftigen Leben der Guten. Ich will keine Riester-Rente. Ich will meine Organe im Todesfall nicht spenden. Cass Sunstein, eigentlich Rechtswissenschaftler, ist für seine Erfindung des

»Nudge« übrigens mit einem Posten in der Administration Barack Obamas belohnt worden.

Das Problem des »Nudge« haben amerikanische Organisationssoziologen bisher unter so kalten Begriffen wie »Propaganda« oder so unübersetzbaren Begriffen wie »social engineering« diskutiert. Dabei geht es um die Frage, wie man die Lebensführung von Menschen »zum Guten« verändern kann. Wie kann man Männer dazu bringen, »fürsorglich« zu werden? Wie kann man gebildete Frauen dazu bringen, Kinder zu bekommen? Wie kann man Menschen dazu bringen, nach ihrem Tod ihre Organe zu spenden? Die Antwort auf diese Fragen ist scheinbar ganz einfach. Die Politik der Lüste funktioniert über Veränderungen der Standardeinstellungen. Um bei dem letzten Beispiel zu bleiben: Bisher musstest du dich als Organspender definieren. In Zukunft musst du ausdrücklich erklären, dass du gegen die Entnahme deiner Organe bist. Der alles sehende und alles besorgende Staat entfaltet so eine Tyrannei des Wohlmeinens. Totale Wohlfahrt schließt heute nämlich eine Überwachung des Verhaltens der Bürger ein. Der Staat greift auf den ganzen Menschen zu, auf Leib und Seele. So wird die staatliche Daseinsfürsorge präventiv. Geholfen wird nämlich auch denen, die gar nicht hilfsbedürftig sind. Oder die sich gar nicht helfen lassen wollen. So wird Politik zum Glückszwangsangebot.

Leider tun sich hier vor allem die Deutschen hervor. Sie sind nicht nur die Weltmeister im Guten, sondern auch die Avantgarde der Angst. Wie die spektakuläre »Energiewende« gezeigt hat, sind wir auf dem Rückweg vom Risiko zum Tabu, das heißt von einem rationalen zu einem magischen Verhalten. Das zeigt sich sehr deutlich am Vorsorgeprinzip, dem »Precautionary Principle«. Es geht hier um die Gefahr der noch unerkannten Gefahr. Das Vorsorgeprinzip will sicherstellen, dass nur dann etwas Neues in die Welt kommt, wenn bewiesen werden kann, dass es keine »Risiken und Nebenwirkungen« hat. Damit rechtfertigt eine Politik der Angst den neuen Pater-



nalismus. Unterstützt wird sie dabei von einer medialen Angstindustrie, die in Fernsehen und Nachrichtenmagazinen die Apokalypse als Ware verkauft.

Fassen wir noch einmal zusammen: Der Paternalismus des vorsorgenden Sozialstaates hält »Nudge«, die Politik der Lüste, für gerechtfertigt, weil die Menschen vor der eigenen Willensschwäche geschützt werden müssen. Bestimmte Menschen sind autorisiert, in unserem Namen zu handeln und zu tun, was wir selbst tun würden, wenn wir rational denken und entscheiden könnten. Der paternalistische Staat, der ja nichts von uns als Personen wissen kann, versorgt uns mit den Dingen, die wir »vermutlich« wünschen – ganz unabhängig davon, was wir uns wirklich wünschen. Der Paternalismus des vorsorgenden Sozialstaates behandelt die Bürger als Kinder, Patienten oder Heiminsassen und verwandelt sie allmählich in fröhliche Roboter und glückliche Sklaven. An die Stelle von Freiheit und Verantwortung treten Gleichheit und Fürsorge. Dieser demokratische Despotismus ist die Herrschaft der Betreuer, eine gewaltige, bevormundende Macht, die das Leben der vielen überwacht, sichert und komfortabel gestaltet.

Wir können deshalb den vorsorgenden Sozialstaat als Hoheitsverwaltung der Hilflosen definieren. Die Welt der Wohlfahrt zerfällt nicht mehr in Arbeiter und Kapitalisten, sondern in Betreute und Betreuer. Dabei entwickelt sich auf beiden Seiten eine unheilvolle Eigendynamik. Die Betreuer und Sozialarbeiter haben ein Interesse an der Hilflosigkeit ihrer Klientel. Und auf der anderen Seite sind diejenigen, die gelernt haben, sich hilflos zu fühlen, nur noch mit »Gesellschaftskritik« beschäftigt. Diese dürfen sie dann in Talkshows vortragen. Die Entmündigungspolitik, die ihre Wähler durch Sozialtransfers ködert, kann nämlich nur durch die sentimentale Begleitmusik der Massenmedien die nötige Gefühlsstütze bekommen. Goethe hat einmal über die »Lazarettpoesie« gespottet – heute wird sie vom Fernsehen verbreitet.