

BERND TERNES

Endmoderne Gesellschaften – am Beispiel der Bedeutungsverschiebung des Spiels

Abstract

Die gegenwärtige Zunahme sozialer Handlungen im Modus des Gewinn-, Glücks- und Freizeitspiels sowie die Zunahme der definierten Sozial- und Psychopathologien (Suchtverhalten, Deprivation) lässt sich für ein Erkenntnisinteresse fruchtbar machen, das man als ein historisches und zugleich kulturtheoretisches Interesse bezeichnen kann. Dieses Interesse vermutet gegenwartsdiagnostisch einen vielfachen Umbau der kulturellen Grundlagen europäisch-moderner Gesellschaften, also einen Umbau der psychosozialen Infrastruktur moderner Gesellschaften, der unter anderem in Erscheinung tritt am Erkenntnisgegenstand Spiel resp. Spielsucht. Zentral ist die These, dass die psychosoziale Integration der Individuen in modernen Gesellschaften

- nicht mehr ausreichend gespeist wird oder nur noch rhetorisch gespeist wird aus der kulturellen Semantik eines protestantischen *Arbeits- und Lebensführungsethos*,
- nicht mehr ausreichend gespeist wird aus der kulturellen Übereinkunft einer kausalen Beziehung zwischen *Leistung und dem Erwerb finanziellen, sozialen und kulturellen „Kapitals“* (im Sinne Pierre Bourdieus),
- schließlich nicht mehr ausreichend gespeist wird durch die sozialintegrative Überzeugung an die individuelle *Karriere* (über Arbeits- und Bildungsleistungen).

Diese gesellschaftlich-kulturelle Tendenz führt zu einem erhöhten Bedarf nach Alternativen zur psychokommunikativen Währung namens „Sinn“ (zeitresistenter Lebenssinn) wie auch nach Alternativen zur abnehmenden lebensbiographischen Kontinuität als Gestalt der Währung „Sicherheit“ (zeitresistente Identität). Die bis dato vorherrschende „Schiefelage“ zwischen Bewusstseinskultur und Spiel- resp. Konsumkultur – Spielhandlungen sind den rational motivierten Leistungshandlungen immer untergeordnet: Spiel passiert *innerhalb* des „ernsten Lebens“, nicht umgedreht – bricht auf: und damit auch die Gesellschaft als imaginäre Institution (Cornelius Castoriadis), also die Vorstellung von Gesellschaft in den Köpfen der Menschen in ihr. Die Erwartungs- und Anspruchsnormierungen der in ihr lebenden Menschen stellen sich langsam um: von der lebensrationalen Erwerbs- und Wohlstandsgesellschaft hin zu einer lebensrelevanten Risiko-, Wahrscheinlichkeits- und Chancengesellschaft. *Dem Spiel verpflichtete Verhaltens- und Handlungsweisen, Erwartungs- und Anforderungsweisen*, die bis jetzt in insularen Bereichen innerhalb der rationalen Gesellschaft kultiviert und praktiziert wurden, *werden nun relevant für die*

grundlegende soziale Verortung innerhalb und zur Gesellschaft. Für diese psychosoziale „Kulturrevolution“ steht allerdings noch keine gesellschaftlich akzeptierte Kultur bereit, die jenseits des finanzökonomischen Systems („Börsenspekulationshandeln“) akzeptiert wird. In letzter Konsequenz geht es darum, Sucht, speziell Spielsucht, nicht als Störung einer ansonsten funktionsfähigen Kulturleistung zu verstehen, sondern selbst als Kulturleistung der psychosozialen Mimesis, die nur graduell von einer ‚nichtkrankhaften‘ Mimesis an die sozialen Normen und Pflichten zu unterscheiden ist.

Zur Person

Bernd Ternes, 1964, habilitiert 2003, PD am IfS der FUB, Gründer der interdisziplinären Arbeitsgruppe "menschen formen"; Schwerpunkte: Historische/soziologische Anthropologie, Systemtheorie, Gesellschaftstheorie, Medienphilosophie, Technikanthropologie. Einige letzte Bücher: (Hg.): Das rigorose Glück (2002), Exzentrische Paradoxie (2003), Technogene Nähe (2007), Karl Marx (2008); demnächst (Hg.): Zum technologischen Umbau des Menschlichen (2008).