

Erlebnisgesellschaft

Die kultursoziologische Theorie von der „Erlebnisgesellschaft“ wurde 1993 von Gerhard Schulze ins Gespräch gebracht und löste jene Zugänge zum Verständnis der heutigen Gesellschaft ab, die sich an der Industrie, am Wohlstand oder an der Freizeit orientiert hatten. „Erlebnis“ hieß fortan das neue Schlüsselwort.

Nicht wenig wird man erstaunt sein, daß das Erlebnis erst im letzten Jahrhundert den Rang eines philosophischen Begriffs gewann. Das Wort wird erstmals beim Dichter Ludwig Tieck gefunden. Dann gingen die Philosophen Wilhelm Dilthey, Edmund Husserl und Hans-Georg Gadamer diesem zutiefst menschlichen Phänomen nach. Bei ihnen stand die Unmittelbarkeit dieser Erkenntnisart im Zentrum des Interesses. Man brauchte bei ihr weder eine fremde Beglaubigung noch eine vermittelte Deutung. Erlebtes war immer das Selbsterlebte, das sich vom Objektiven und von Normen ablöst.

Man mag es für eine naheliegende Konsequenz halten, wenn sich gerade heute die Theorie von der Erlebnisgesellschaft entwickelt hat, also in einer Zeit, in der die Individualisierung ein weiteres Charakteristikum in der Deutung der Gesellschaft ausmacht. Schulze wehrt zwar das Mißverständnis ab, die heutige Gesellschaft sei ausschließlich eine Erlebnisgesellschaft, fügt dann aber doch an: „Sie ist es mehr als andere, und zwar in einem Ausmaß, daß es sich lohnt, ihre soziologische Analyse auf diesen Aspekt zu fokussieren.“

Wie Schulze herausarbeitet, tritt bei der Erlebnisorientierung der Gebrauchswert der Dinge hinter ihren Erlebniswert zurück. Man kauft kein Auto, sondern Freiheit. Damit wird die Erlebnisorientierung zur „unmittelbarsten Form der Suche nach Glück“. Eine in die Zukunft verschobene Erfüllung dieses Glücks wird nicht mehr akzeptiert. Man möchte mit der Investition in Geld, Zeit und Aktivität sofort den Gegenwert, also Glück, haben. Schulze warnt: „Mit dem Projekt ‚etwas erleben‘ stellt sich der Mensch allerdings eine Aufgabe, an der er leicht scheitern kann, und dies um so mehr, je intensiver er sich diesem Projekt widmet und je mehr er damit den Sinn seines Lebens überhaupt verbindet.“

Hier schließen sich zwei typische Probleme der Erlebnisorientierung an. Das erste Problem ist die Konkretisierung der Erlebnisabsicht: Was wollen wir eigentlich? Wollen wir das, was wir zunächst zu wollen glaubten, auch wirklich? Ratlosigkeit und Unsicherheit treten am Beginn auf. Das zweite Problem ist das Enttäuschungsrisiko. Die hohen Erwartungen auf den Gegenwert werden nicht sofort erfüllt. Gerhard Schulze zieht diesen Schluß: „Beide Probleme stabilisieren sich gegenseitig: Versucht man, das eine zu reduzieren, verschärft man das andere. Es ist deshalb weder erstaunlich, daß unsere Gesellschaft nicht glücklich scheint,

noch ist der steigende Aufwand unerklärlich, mit dem sie nach Glück sucht. Der Homo ludens spielt mit zunehmender Verbissenheit.“

Diese Deutung klärt zumindest ein wenig den lauernden Unmut in unserer Gesellschaft, das große Reservoir an Unlust und Feindseligkeit. Das Unglück wirkt ansteckend, der Mißmut ebenso. Eine solche Gesellschaft bleibt anfällig für populistische Vokabeln, die das schnelle Glück versprechen. Gefährliche Zeiten für eine Demokratie. Diese Gesellschaft könnte man zwar in die verschiedenen Erlebnismilieus aufteilen, in denen aber die eine Grundorientierung festzustellen ist: eine innenorientierte Lebensauffassung hin auf das eigene Glück.

Damit ergeben sich Rückfragen an die Erlebnisgesellschaft. Ist sie nicht blind für die Risiken, die sie eingeht? Man denke nur an den weltweiten Tourismus, der zugleich die „letzten Paradiise“ und sozial geschlossenen Volksgruppen zerstört. Verliert sie nicht den Kontakt zu ihrer eigenen Geschichte? Man denke an die Fixierung auf den einmaligen Augenblick, an den Traum vom Anfang am Nullpunkt und an den Glauben an eine strahlende Zukunft. Sind deshalb Fun und Spaß die nächstbesten Möglichkeiten, die an sich unüberhörbaren Anfragen zu verdrängen? Ist es jene lebenswerte Zukunft, wie sie Friedhelm Böpple und Ralf Knüfer in „XTC-Generation“ (lies: Ekstatik-Generation) beschreiben: „Die körperliche und spirituelle Ekstase der Tanzenden muß mit einem Click der Musik und der Droge zeitlich zusammenfallen, ob es körpereigene Substanzen oder Fremdsbstanzen sind, spielt dabei keine Rolle. Raum und Zeit verschwinden ... Nur so, mit dieser Gewißheit kann man sich seine eigene Welt schaffen.“ Ohne Zweifel das Endspiel des Hedonismus.

Da gerade junge Menschen erlebnisorientiert sind, fordert die Erlebnisgesellschaft die heutige Erziehung heraus. Was kann man tun, damit junge Menschen nicht im Sog von Erlebnis, Neugierde und Aktualität verschlungen werden? Gerhard Schulze gibt drei Antworten, die beherzigenswert sind:

1. „Definiere Ziele, die außerhalb deiner selbst liegen, und arbeite daran.“ Ein Imperativ, der das geschlossene System einer Erlebnisgesellschaft auf Transzendenz hin aufbricht, also auch auf eine Erfahrung des Religiösen hin.
2. „Übe Rituale ein, bekämpfe Wiederholungen nicht, sondern genieße ihren Wert.“ Gewiß verfremden Rituale die Unmittelbarkeit jedes Erlebens, aber sie geben zugleich Sicherheit und das Gefühl, in einer höheren Ordnung geborgen zu sein. Zugehörigkeit läßt sich auch in einer solchen Übereinstimmung mit anderen finden.
3. „Lerne die Einfachheit lieben, entdecke den Reichtum der Armut.“ Ein Plädoyer für Askese und Verzicht, um dem Diktat der Glücksoptimierung zu entkommen und ein freier Mensch zu werden, nicht ein auf das nächste Erlebnis hin Getriebener. Der alltägliche Widerstand gegen den Terror der Erlebnisorientierung könnte auf solche Weise eingeübt werden. Besser noch wäre es, junge Menschen könnten an Erwachsenen, an Bürgern und Christen, ablesen, wie ein Leben in der Erlebnisgesellschaft gelingt: souverän, befreit und sozial verantwortlich. Das eigentliche Erlebnis wäre die Wahrheit und die Schönheit eines solchen Lebens.

Roman Bleistein SJ