

Brot und Spiele

Dawid Snowden · Veröffentlicht: 14.06.2026



Panem et Circenses

Eine Anatomie der freiwilligen Knechtschaft

von Dawid Snowden

Vorwort

Die Geschichte wird den Menschen gewöhnlich als eine Abfolge von Ereignissen erzählt, als eine Kette aus Kriegen, Reichen, Herrschern und Revolutionen, in der eine Ordnung die nächste ablöst und jede neue Epoche sich für den Bruch mit allem Bisherigen hält. Die Namen, die Fahnen und die Sprachen wechseln, während über all diesem Wandel der beruhigende Eindruck entsteht, die Welt bewege sich unaufhörlich voran. Doch wer genauer hinsieht, erkennt schnell, dass sich weit weniger verändert hat, als die Menschen zu glauben bereit sind.

Gesellschaften gleichen weniger einer aufsteigenden Linie als einem Theaterstück, dessen Bühnenbild man regelmäßig austauscht, während die Rollen und die Mechanismen dieselben bleiben. Der Mensch der Antike unterschied sich von dem der Gegenwart durch seine Kleidung, seine Werkzeuge und seine technischen Möglichkeiten, niemals jedoch in seinem Inneren. Seine Hoffnungen und Ängste, seine Sehnsucht nach Sicherheit, seine Neigung zur Ablenkung und seine Bereitschaft, Verantwortung gegen Bequemlichkeit einzutauschen, sind dieselben geblieben. Was sich gewandelt hat, ist die Kulisse. Was geblieben ist, ist der Mensch.

Als der römische Dichter Juvenal vor beinahe zweitausend Jahren die Worte *panem et circenses* niederschrieb, beschrieb er nicht bloß eine Besonderheit seines untergehenden Reiches, sondern eine Beobachtung über die menschliche Natur selbst. Das Brot stand für Versorgung und Sicherheit, die Spiele für Unterhaltung und Ablenkung, und auf diesen beiden Säulen ruhte nach seinem Urteil die Ruhe großer Gesellschaften, ein Befund, der bis heute nichts von seiner Schärfe verloren hat. Brot und Spiele sind keine historischen Institutionen, die man in Museen besichtigen könnte. Sie sind Prinzipien, und Prinzipien überdauern jede Mode, jede Technik und jede politische Form.

Dieses Buch will deshalb nicht die Vergangenheit erklären, sondern die Gegenwart sichtbar machen und mit ihr die gesellschaftlichen Probleme, die aus dieser Mechanik der Ablenkung erwachsen. Es will dem Leser einen Spiegel vorhalten, in dem er nicht das ferne Rom erkennt, sondern sein eigenes Leben, seine eigenen Gewohnheiten und den eigenen Rausch, in dem er festhängt, ohne ihn je als solchen wahrgenommen zu haben.

Kapitel 1 — Die ewige Architektur der Macht

Jede Gesellschaft steht vor demselben grundlegenden Problem, nämlich der Frage, wie sich Millionen von Menschen mit unterschiedlichen Wünschen, Interessen und Vorstellungen so ordnen lassen, dass aus ihrem Nebeneinander kein dauerhafter Krieg entsteht. Die gewöhnliche Antwort lautet, man regiere durch Gesetze, und doch reichen Gesetze allein niemals aus, weil kein Staat der Welt seine Bevölkerung dauerhaft durch Zwang allein beherrschen könnte. Die Kosten wären zu hoch, die Konflikte unaufhörlich und die Stabilität gering. Eine Ordnung, die ausschließlich auf Gewalt beruht, verbraucht sich selbst.

Deshalb ruht jede dauerhafte Herrschaft auf etwas, das mächtiger ist als jede Waffe, nämlich auf Zustimmung. Die eigentliche Kunst des Regierens bestand zu keiner Zeit darin, Menschen zu unterwerfen, sondern darin, sie dazu zu bringen, sich freiwillig zu unterwerfen, und zwar nicht durch Drohung, sondern durch Identifikation, Gewöhnung, Beschäftigung, Versorgung und die behutsam gepflegte Hoffnung, es könne morgen ein wenig besser werden als heute. Wer dieses Spiel beherrscht, braucht die Peitsche kaum noch, weil der Beherrschte seine Ketten für Bequemlichkeit hält.

Doch die feinste Kunst der Herrschaft reicht noch tiefer, denn sie begnügt sich nicht damit, den Menschen zufriedenzustellen, sondern macht ihn im übertragenen Sinne süchtig. Sie verwandelt Versorgung, Unterhaltung und Bequemlichkeit in einen sanften, alltäglichen Rausch, nach dem der Beherrschte aus eigenem Antrieb verlangt. Wer aber erst einmal abhängig geworden ist, kennt fortan eine neue Furcht, nämlich die Angst, das Ersehnte wieder zu verlieren, und diese Angst schmiedet eine Kette, die fester hält als jedes Eisen, weil der Mensch sie sich selbst um das Herz legt. So verbinden sich die Sucht und die freiwillige Unterwerfung zu einem einzigen Elixier, dessen eine Hälfte den Menschen nach dem Rausch greifen lässt, während die andere ihn die Hand verteidigen heißt, die ihn reicht. Wieder und wieder greift er nach der Droge, hält dieses Greifen für seinen freien Willen und schützt am Ende sogar jene Ordnung, die ihn süchtig gemacht hat. Darin liegt die vollendete Gestalt der Herrschaft, denn sie muss niemanden mehr zwingen, der sich selbst nicht mehr loszulassen vermag.

Bereits das alte Rom hatte dieses Prinzip durchschaut und in eine Formel gegossen, die seither nachhallt. Die Menschen sollten satt sein, und sie sollten beschäftigt sein, nicht weil Nahrung oder Unterhaltung an sich verwerflich wären, sondern weil beide zusammen eine politische Wirkung entfalten, die keine Armee ersetzen könnte. Wer satt ist, rebelliert seltener, wer beschäftigt ist, hinterfragt seltener, und wer permanent emotional gebunden bleibt, entwickelt kaum noch Interesse an den abstrakten Fragen der Macht. So entstand jene Architektur, die ihre Tragfähigkeit über zwei Jahrtausende bewiesen hat, und ihre Pfeiler heißen noch immer Brot und Spiele.

Kapitel 2 — Das Brot

Das Brot ist der einfachere Teil der Formel, denn es spricht ein Bedürfnis an, das nicht politisch, sondern biologisch ist. Der Mensch braucht Nahrung, Schutz, Unterkunft und Sicherheit, und jede Macht, die diese elementaren Bedürfnisse befriedigt, gewinnt damit einen Einfluss, den keine Predigt und keine Ideologie je erreichen könnten. Im alten Rom geschah dies durch die Getreideverteilungen, mit denen Hunderttausende Bürger versorgt wurden, und diese Versorgung beruhigte die Stadt, dämpfte ihre Spannungen, erzeugte Loyalität und schuf zugleich eine Abhängigkeit, die niemand als Fessel empfand, weil sie sich als Wohltat darbot.

Die Form hat sich seither gewandelt, die Funktion jedoch keineswegs. Das moderne Brot besteht längst nicht mehr nur aus Nahrung, sondern aus Einkommen, Konsum, Sozialleistungen, Kredit und der wirtschaftlichen Gewissheit, morgen noch leben zu können wie heute. Es trägt tausend Gesichter und verteilt sich über tausend Kanäle, und gerade diese Vielfalt verschleiert, dass es im Kern dasselbe leistet wie die Getreidegabe der Kaiser. Es bindet den Menschen an die bestehende Ordnung, oft ohne jeden Zwang, weil die bloße Gewohnheit der Versorgung genügt, um den Gedanken an einen anderen Zustand gar nicht erst aufkommen zu lassen.

Darin liegt die stille Genialität des Brotes. Es muss den Menschen nicht zwingen, denn es macht ihn satt und damit träge, es nimmt ihm die Not und mit der Not auch den Antrieb, die Verhältnisse zu befragen, die ihn ernähren. Wer fürchtet, das Brot zu verlieren, verteidigt die Hand, die es reicht, selbst dann, wenn dieselbe Hand ihm zugleich die Freiheit entzieht. So wird die Versorgung zum unsichtbaren Vertrag, den niemand unterschrieben hat und dem dennoch fast alle gehorchen.

Kapitel 3 — Die Spiele

Während das Brot den Körper versorgt, beschäftigen die Spiele den Geist, und der Geist verlangt nach Beschäftigung mit einer Beharrlichkeit, die das Brot fast übertrifft. Der Mensch ist nicht dafür geschaffen, ununterbrochen über die großen Fragen seiner Existenz nachzudenken, er sucht Zerstreuung, Geschichten, Spannung, Helden und Feinde, er sucht ein Drama, in das er eintreten und in dem er die Last des eigenen Lebens für einige Stunden ablegen kann. Die Arena des alten Rom lieferte all dies in ihrer rohesten Gestalt, und die Gegenwart liefert es in tausend verfeinerten Formen.

Im antiken Rom kämpften Gladiatoren, heute treten andere Figuren an ihre Stelle, Sportler, Prominente, Influencer, Politiker und Unternehmer, doch die psychologische Struktur dahinter ist unverändert geblieben. Die Arena bietet eine Ersatzwirklichkeit, die heller leuchtet als das eigene Dasein und in der die Probleme des Alltags für eine Weile verblassen. Der Mensch tritt ein, vergisst sich selbst und kehrt am Ende beruhigt zurück, ohne bemerkt zu haben, dass seine Aufmerksamkeit in eben jenen Stunden gebunden war, in denen sie sich auch dem eigenen Leben hätte zuwenden können.

Genau darin liegt die gesellschaftliche Bedeutung des Spiels, und genau darin liegt seine Gefahr. Es schadet niemandem unmittelbar, es wirkt harmlos, ja erholsam, und gerade diese Unschuld macht es so wirksam. Niemand verbietet die Zerstreuung, niemand muss sie verbieten, denn sie erfüllt ihren Zweck am besten dort, wo sie freiwillig gesucht wird. Ein Mensch, den man zur Ablenkung zwingen müsste, wäre kein gutes Werkzeug. Ein Mensch hingegen, der die eigene Ablenkung begehrt, sie verteidigt und sie für ein Stück Freiheit hält, ist die vollendete Form des freiwillig Beherrschten.

Kapitel 4 – Die Aufmerksamkeit als Währung

Die moderne Welt spricht ohne Unterlass über das Geld und übersieht dabei, dass Geld längst nicht die knappste Ressource ist. Knapper als jedes Vermögen ist die Aufmerksamkeit, denn von ihr besitzt jeder Mensch täglich nur eine eng begrenzte Menge, und um eben diese Menge ringen unzählige Mächte zugleich. Unternehmen, Parteien, Medien und Ideologien kämpfen um dasselbe schmale Zeitfenster im Bewusstsein des Einzelnen, weil sie wissen, dass alles Übrige davon abhängt, wer es zu füllen vermag.

Dieser Kampf ist kein Selbstzweck, denn aus Aufmerksamkeit erwächst Wahrnehmung, aus Wahrnehmung Überzeugung und aus Überzeugung schließlich das Handeln. Wer also lenkt, worauf die Menschen blicken, bestimmt damit zugleich, was sie für wirklich halten, und wer bestimmt, was als wirklich gilt, hat den Ausgang fast jeder Auseinandersetzung schon entschieden, bevor sie begonnen hat. Die Geschichte der Macht ist deshalb stets auch eine Geschichte der gelenkten Aufmerksamkeit, eine Chronik darüber, wie es gelang, den Blick der Vielen von dem fernzuhalten, was sie sehen sollten, und auf das zu richten, was sie sehen durften.

Hier offenbart sich, weshalb die Spiele niemals bloß Unterhaltung sind. Eine Bevölkerung kann ihre Aufmerksamkeit nicht gleichzeitig auf alles richten, und jede Stunde, die sie auf das Schauspiel verwendet, ist eine Stunde, die sie nicht auf die eigenen Verhältnisse verwendet. Dies ist kein moralisches Urteil, sondern eine schlichte Folge der Begrenztheit des menschlichen Geistes. Wo das Spektakel die Aufmerksamkeit bündelt, dort verschwindet alles Übrige aus dem Blickfeld, und die Mächtigen aller Zeiten haben das große Schauspiel niemals gefürchtet, sondern gefördert, weil sie wussten, dass ein Volk, das gebannt nach vorn auf die Bühne blickt, niemals wahrnimmt, was sich in seinem Rücken vollzieht.

Kapitel 5 – Das Stadion und das Kolosseum

Unter allen modernen Arenen verdient das Stadion eine besondere Betrachtung, nicht weil der Sport bedeutsamer wäre als andere Formen der Zerstreuung, sondern weil sich an ihm die Mechanik von Brot und Spielen in seltener Klarheit beobachten lässt. Während einer Fußball-Weltmeisterschaft verändert sich das Verhalten ganzer Gesellschaften, Millionen Menschen verfolgen dasselbe Geschehen, sprechen über die gleichen Augenblicke, teilen ein und dasselbe Gefühl und verschmelzen für eine kurze Zeit zu einer einzigen kollektiven Erfahrung, in der ihre Unterschiede verschwinden.

Eben dies geschah bereits im antiken Rom, wo die Arena Gemeinschaft, Identität und emotionale Bindung schuf, und der moderne Fußball erfüllt dieselbe Aufgabe, weder als Verschwörung noch als Zufall, sondern als gesellschaftlicher Mechanismus, der sich aus der Natur des Menschen speist. Der Sport gilt als das harmloseste aller Vergnügen, als reine Leidenschaft, als verdiente Erholung, und gerade diese vollkommene Unverdächtigkeit ist es, die ihn zum wirksamsten Werkzeug der Ablenkung macht. Niemand stellt die Frage nach der Funktion einer Sache, die er für selbstverständlich hält.

Doch die Begrenztheit der Aufmerksamkeit kennt keine Ausnahme. Wenn Millionen Augen auf das Spielfeld gerichtet sind, dann sind sie in diesem Moment auf nichts anderes gerichtet, weder auf den eigenen Lohn und die Miete noch auf die Frage nach Freiheit und Selbstbestimmung. Das Stadion bündelt die Energie einer ganzen Gesellschaft und lenkt sie in ein Schauspiel, das nichts entscheidet und niemanden verändert. Der Jubel ist echt, die Leidenschaft ebenso, und genau deshalb wirkt die Ablenkung vollkommen, denn nichts bindet den Menschen fester als ein Gefühl, das er für sein eigenes hält.

Betrachtet man das Spiel jedoch nicht durch die Augen des Begeisterten, sondern durch die des nüchternen Beobachters, so tritt seine eigentliche Gestalt hervor. Schon die Sprache, mit der über den Fußball gesprochen wird, verrät seinen Ursprung im Kampf, denn der Ball wird nicht bewegt, sondern geschossen, der Spieler, der trifft, heißt Torschütze, die eine Mannschaft greift an, während die andere sich verteidigt und abwehrt, und ein besonders wuchtiger Treffer wird zur Bombe oder zur Granate erklärt. Diese Wörter sind kein Zufall der Mundart, sondern das durchscheinende Skelett einer alten Wirklichkeit. Der Ball ist im Grunde nichts anderes als ein Geschoss, das man auf den Gegner richtet, und ob ein Mensch mit dem Gewehr zielt oder mit dem Fuß, der innere Vorgang bleibt derselbe, nämlich der Wunsch, den anderen zu treffen, ihn zu überwinden und ihn am Ende abzuschießen.

Man könnte das Geschehen deshalb mit gutem Grund als ein Ritual begreifen, ja als eine beinahe okkulte Zeremonie, in der die uralte Lust am Kampf eine erlaubte, gebändigte und gefeierte Form gefunden hat, deren Sinn allein im symbolischen Abschuss des Gegners liegt. Was früher mit Klinge und Kugel ausgetragen wurde, wird hier in ein Regelwerk gegossen und auf einen begrenzten Rasen verlegt, damit die Aggression sich entladen kann, ohne dass Blut fließt. George Orwell hat genau diesen Kern bereits im Jahr 1945 in seinem Aufsatz *The Sporting Spirit* benannt, als er den ernsthaften Wettkampf als einen Krieg abzüglich der Schüsse beschrieb, im englischen Original als *war minus the shooting*, gebunden an Hass, Neid und die Freude am Anblick der Gewalt. Der Sport beendet die Feindseligkeit nicht, er verlagert sie lediglich auf eine Bühne, auf der sie als harmlos und sogar als edel erscheint.

Doch der Kampf ist nur die eine Hälfte der Wahrheit, denn die zweite liegt in der Ablenkung, die er erzeugt. Der italienische Philosoph Umberto Eco beschrieb in seiner Essaysammlung *Travels in Hyperreality*, wie das endlose Reden über den Sport sich als Teilnahme am öffentlichen Leben ausgibt, während es in Wahrheit von ihm wegführt. Das Geschwätz über Spiele und Spieler täuscht ein Gespräch über die Gemeinschaft und ihre eigentlichen Belange vor, verbraucht aber genau jene Aufmerksamkeit und Urteilskraft, die der Mensch bräuchte, um die Bedingungen seines eigenen Lebens zu durchschauen. Wer mit Inbrunst über die Aufstellung einer Mannschaft streitet, hat seine Streitlust nicht verloren, er hat sie nur an einen Gegenstand vergeudet, der die Verhältnisse, in denen er lebt, nicht im Geringsten berührt.

Noch schärfer urteilte der amerikanische Sprachwissenschaftler Noam Chomsky, der in dem Film *Manufacturing Consent* aus dem Jahr 1992 die einfache Frage stellte, warum ein Mensch überhaupt mit einer Mannschaft mitfiebere, deren Spieler er nicht kennt und die mit seinem Leben nichts zu schaffen haben. Seine Antwort fällt unbequem aus, denn für ihn schult der Zuschauersport den irrationalen Gehorsam gegenüber der Autorität und die blinde Bindung an die eigene Gruppe, eine Übung in Fahntreue, die den Menschen darauf vorbereitet, sich später ebenso bereitwillig hinter Mächtige zu stellen, die seine Interessen niemals teilen. Hier schließt sich der Kreis zur Spaltung, denn jedes Wir, das im Stadion entsteht, verlangt nach einem Sie auf der gegenüberliegenden Seite, und die Leidenschaft, mit der ein Mensch die eigene Farbe verteidigt, ist dieselbe, die sich andernorts gegen den künstlich erschaffenen Feind richten lässt.

So erweist sich das harmloseste aller Spiele bei genauerem Hinsehen als ein verfeinertes Ritual des Abschießens, in dem der Mensch seine aufgestaute Wut, seine Erschöpfung und seinen Groll gegen einen ausgewählten Gegner entlädt, statt gegen die Ursache seiner Lage. Der Ball fliegt ins Tor, die Menge brüllt, und für einen Augenblick fühlt sich der Zuschauer mächtig, siegreich und lebendig, während sich an seiner Wirklichkeit nicht das Geringste verändert hat. Genau darin liegt die vollendete Form der Ablenkung, denn sie schenkt dem Menschen das berauschte Gefühl des Kampfes, ohne dass er jemals den wahren Gegner zu Gesicht bekommt.

Kapitel 6 – Das Blut in der Arena

Das Wort Spiel ist eine der größten Beschönigungen der Geschichte. Es klingt nach Leichtigkeit, nach Wettstreit und nach harmlosem Zeitvertreib, und gerade deshalb verbirgt es so wirkungsvoll, was sich in den Arenen des alten Rom tatsächlich abspielte. Denn was dort gefeiert wurde, war kein Sport im heutigen Sinne, sondern ein planmäßig betriebenes Schlachten von Menschen und Tieren, vollzogen vor den Augen einer jubelnden Menge, die genau dieses Schlachten verlangte und sich ohne es nicht mehr beruhigen ließ.

Die Zahlen, die der Althistoriker Karl-Wilhelm Weeber zusammengetragen hat, lassen kaum Raum für Beschönigung. Schon der junge Caesar ließ zur Förderung seiner Laufbahn 320 Gladiatorenpaare gegeneinander antreten, von denen kaum die Hälfte überlebte. Kaiser Trajan bot im Jahr 107 nach Christus an 123 Tagen Festspiele mit zehntausend Gladiatoren, und bei der Siegesfeier nach seinem Triumph über die Daker wurden an die elftausend Tiere getötet. Das Kolosseum, zwischen 72 und 80 nach Christus errichtet, wurde mit dem Blut von fünftausend Tieren eingeweiht, die man an einem einzigen Tag zur Strecke brachte. Und der Circus Maximus fasste nach seinem Ausbau gegen zweihundertfünfzigtausend Zuschauer, fast dreimal so viele, wie das größte Fußballstadion Europas heute aufzunehmen vermag. Diese Maßlosigkeit war kein Ausrutscher, sondern folgte einer unerbittlichen Logik. Je mehr dem Publikum geboten wurde, desto anspruchsvoller wurde es, und jeder Herrscher sah sich gezwungen, seine Vorgänger an Aufwand, an Glanz und an Grausamkeit zu übertreffen, stets auf der Jagd nach etwas noch nie Dagewesenem. Ganze Wirtschaftszweige entstanden allein zu dem Zweck, die Arenen mit Opfern zu beliefern, und wilde Tiere wurden aus den Wäldern Germaniens, den Wüsten Afrikas und den Steppen Asiens herbeigeschafft, einzig um vernichtet zu werden, bis in einzelnen Regionen ganze Tierarten an den Rand der Ausrottung gerieten. Selbst in Zeiten schwerer Krisen, als Hunger und Not im Reich herrschten und die Kassen längst leer waren, wurden diese Spektakel auf Schulden weiterfinanziert, weil kein Kaiser es wagte, sie dem Volk zu nehmen.

Das eigentlich Verstörende an dieser Geschichte sind jedoch nicht allein die Herrscher, die das Gemetzel anordneten, sondern die Menschen, die es begehrten. Mit Gier verschlangen die Zuschauer das Geschehen, und je blutiger es ausfiel, desto tiefer befriedigte es die Menge auf den Rängen. Man wettete auf den Tod, man feierte das Sterben, und der einzelne Betrachter saß sicher und satt auf seinem Platz, während wenige Schritte vor ihm Menschen und Tiere verbluteten, damit er sich für einen Nachmittag lebendig fühlen konnte. Der Schrecken lag nicht nur in den Klingen, sondern ebenso in den Augen, die ihnen begeistert folgten.

Wer nun glaubt, all dies sei eine ferne Barbarei vergangener Jahrhunderte, hat die eigentliche Lektion nicht verstanden. Das Blut ist nicht aus der Arena verschwunden, es hat lediglich den Ort gewechselt und ist auf die Bildschirme gewandert. Heute sitzen Millionen Menschen vor dem Fernseher und verfolgen, wie eine Großmacht wie die Vereinigten Staaten das Gebiet des Iran bombardiert, und sie tun es mit derselben inneren Haltung, mit der einst die Römer auf den Rängen des Kolosseums saßen. Auf beiden Seiten feuern die Zuschauer ihre jeweilige Mannschaft an, schwenken Fahnen, bejubeln Treffer und beklagen Niederlagen, als ginge es um ein Spiel, statt jene zu hinterfragen, die an der Spitze sitzen und über das Schicksal ganzer Völker verfügen. Der reale Tod wird zum Programm, das Leid der Getroffenen zur Meldung zwischen zwei Werbeblöcken, und der Bürger, der eigentlich mündig sein sollte, ist wieder zum Zuschauer im Amphitheater geworden.

Genau darin liegt die vollendete Perversion. Der Betrachter fühlt sich rein, ja sogar anteilnehmend, während er das Gemetzel konsumiert, denn er hält seine Parteinahme für eine Überzeugung und seine Erregung für Mitgefühl. Doch solange die Menschen darüber streiten, welche Mannschaft im Recht sei, richten sie ihren Blick niemals auf jene, die das Sterben veranstalten und daran verdienen. Die Blutlust hat nur ihr Gewand gewechselt, vom offenen Jubel über den fallenden Gladiator hin zum stillen Einverständnis vor dem leuchtenden Schirm, und ihre Funktion ist dieselbe geblieben, nämlich das Volk auf den Rängen zu halten, damit es niemals die Arena selbst in Frage stellt.

Kapitel 7 – Die digitale Arena

Der größte Unterschied zwischen Rom und der Gegenwart liegt nicht im Prinzip, sondern in der Reichweite. Das Kolosseum fasste Zehntausende, das Smartphone erreicht Milliarden, und während die antike Arena einen Ort und eine Grenze besaß, hat die moderne Arena beides verloren. Sie befindet sich nicht mehr in der Mitte der Stadt, sondern im Wohnzimmer, im Schlafzimmer, im Zug und am Arbeitsplatz, sie ist überall zugleich, und der Mensch trägt sie ununterbrochen bei sich wie ein Organ, das er nicht mehr ablegen kann.

Niemals zuvor ließ sich Aufmerksamkeit so umfassend binden, verbreiteten sich Bilder und Botschaften so schnell und fand das Spektakel so dauerhaft statt. Die Spiele des alten Rom hatten einen Anfang und ein Ende, sie waren ein Fest, das vorüberging, und der Zuschauer kehrte danach in sein Leben zurück. Die digitale Arena hingegen schließt nie. Sie wechselt lediglich ihre Form, vom Sport zur Nachricht, von der Nachricht zur Ware, von der Ware zur Empörung und wieder zurück, ein Strom ohne Ufer, der dem Bewusstsein keine Pause mehr gönnt.

Darin liegt die eigentliche Wende. Solange das Spektakel ein Ereignis war, blieb ihm der Mensch äußerlich, er konnte hineingehen und wieder heraustreten. Sobald das Spektakel zum Dauerzustand wird, hört der Mensch auf, es als Spektakel zu empfinden, und beginnt, es für die Wirklichkeit selbst zu halten. Die Arena, die niemals schließt, wird nicht mehr betreten und verlassen, sie wird bewohnt, und wer in ihr wohnt, vergisst, dass es ein Draußen gibt.

Kapitel 8 — Die Eventgesellschaft

Das Prinzip von Brot und Spielen ist niemals verschwunden, doch in seiner modernen, durchorganisierten Gestalt wurde es an einem genau bestimmbareren Punkt der jüngeren Geschichte wiedergeboren. Es geschah im Jahr 1936 in Berlin, als ein totalitäres Regime die Olympischen Spiele zu einem gewaltigen Schauspiel der Massenmobilisierung umformte und damit bewies, dass sich der Sport hervorragend dazu eignet, ein Volk gleichzeitig zu begeistern und ruhigzustellen. Was dort auf dem Reichssportfeld choreografiert wurde, die geordneten Menschenmassen, die wehenden Fahnen und die kollektive Ergriffenheit, kehrt heute in den Fan-Meilen unserer Städte wieder, als hätte man die Kulisse nur entstaubt und mit neuen Farben überzogen.

Seit dem späten zwanzigsten Jahrhundert hat sich aus diesem Schauspiel eine globale Industrie entwickelt, die niemals mehr stillsteht. Was einst ein seltenes Fest war, läuft inzwischen von Januar bis Dezember, ein ununterbrochener Kreislauf aus Welt- und Europameisterschaften, Olympischen Spielen und nationalen Ligen, verwaltet von internationalen Verbänden wie dem IOC, der FIFA und der UEFA, die wie ein eigenes Imperium über den Globus gebieten. Hinter der wohlklingenden Rhetorik von Fairness und Völkerverständigung verbirgt sich ein Geschäft von ungeheurem Ausmaß, und es ist kein Zufall, dass ausgerechnet diese Verbände über Jahrzehnte hinweg immer wieder von Korruptionsermittlungen erschüttert wurden. Der edle Schein und das schmutzige Geschäft sind hier keine Gegensätze, sondern zwei Seiten derselben Münze.

Um die Massen noch vollständiger zu erfassen, erfand man neue Formen der Teilnahme. Das gemeinsame Schauen vor riesigen Leinwänden, das man mit dem freundlichen Namen Public Viewing versah, verwandelt ganze Plätze in Tempel der Zerstreung, auf denen sich Hunderttausende und zuweilen beinahe eine Million Menschen versammeln. Sogar die Namen dieser Plätze werden an Konzerne verkauft, sodass die Begeisterung selbst noch zur Werbefläche gerät. Psychologen haben längst festgestellt, dass diese kollektive Erfahrung süchtig machen kann, denn je intensiver ein Mensch das gemeinsame Glücksgefühl erlebt, desto sicherer kehrt er zur nächsten Gelegenheit zurück. Es ist dieselbe Mechanik, die jede Droge am Leben hält, nur dass sie hier auf ganze Völker angewandt wird.

Die Zahlen, die dabei entstehen, erinnern an etwas, das in einer freien Gesellschaft eigentlich nicht vorkommen dürfte. Wenn zwanzig oder dreißig Millionen Menschen gleichzeitig dasselbe Spiel verfolgen und der Marktanteil Werte erreicht, die man sonst nur aus den Abstimmungen totalitärer Systeme kennt, dann ist aus einem Vergnügen ein Zwang geworden. Wer sich der allgemeinen Begeisterung entzieht, gerät unter Druck, und selbst der Wirt, der keinen Bildschirm aufstellt, sitzt am Spieltag in einem leeren Lokal. Die Konformität des Jubels duldet keine Ausnahme, und gerade weil niemand offen dazu gezwungen wird, empfindet sie sich als Freiheit.

Bezahlt wird dieses Schauspiel von genau jenen, die es betäuben soll. Öffentliche Sender leiten Jahr für Jahr Hunderte Millionen aus Pflichtbeiträgen in den Sport, damit die Bevölkerung den Helden der Arena zuschaut, statt ihre eigenen Angelegenheiten in die Hand zu nehmen. Zugleich verschlingen die großen Turniere zweistellige Milliardensummen für Stadien, Zeremonien und Prunk, Schulden, an denen die Ausrichterländer und ihre Nachkommen über Jahrzehnte abzahlen werden. Hier verschiebt sich die alte Formel auf unheimliche Weise, denn aus Brot und Spielen droht allmählich Brot oder Spiele zu werden, weil das Spektakel jenes Brot zu verschlingen beginnt, das es einst nur begleiten sollte.

Und das Versprechen, das über all dem schwebt, kehrt sich in sein Gegenteil. Der internationale Sport verheißt Frieden, Freundschaft und Verständigung zwischen den Völkern, doch was er tatsächlich entfacht, sind Nationalgefühle, Feindseligkeit und Aggression. Die Anhänger bemalen sich in den Farben ihrer Nation, ahnen nichts von den Rechnungen, die sie noch begleichen werden, und nicht selten verwandelt sich der begeisterte Anhänger übergangslos in den gewaltbereiten Schläger. Wer Hass in sich trägt, findet hier die vollendete Tarnung, denn er muss seine Feindschaft nur als gesunden Stolz auf die eigene Mannschaft ausgeben, und schon erscheint sie gesellschaftlich erlaubt. Das Spektakel eint nicht, es spaltet, und es spaltet genau entlang jener Linien, die den Mächtigen genehm sind.

Die Verbände jedoch, so mächtig sie wirken, sind nicht die Wurzel des Übels, sondern nur ein einzelner Kopf einer weit größeren Hydra, der Hydra des Kapitals und der Macht, die sich von der Ablenkung der Vielen ernährt. Und je deutlicher die ökologischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Fundamente zu bröckeln beginnen, desto lauter und allgegenwärtiger wird die Herrschaft der Spiele, als wüchse das Spektakel genau in dem Maße, in dem es etwas zu verbergen gilt. Eine Erzählung wie The Hunger Games hält dieser Wirklichkeit nur den Spiegel vor, denn sie zeigt eine Gesellschaft, die immer prächtigere Spiele inszeniert, während ihre Grundlagen verrotten, und ein Volk, das von den Rängen aus jubelt, bis zum bitteren Ende.

Kapitel 9 — Der moderne Rausch

Der Mensch der Gegenwart trinkt selten bis zur Bewusstlosigkeit, und dennoch lebt er in einem Zustand dauerhafter Berausung. Seine Droge trägt kein verbotenes Etikett, sie wird nicht im Verborgenen gehandelt, sondern offen beworben, gefeiert und als Ausdruck eines gelungenen Lebens verkauft. Konsum ist der Rausch, den keine Behörde verfolgt, weil er die bestehende Ordnung nicht bedroht, sondern trägt, und wer kauft, betäubt sich auf eine Weise, die gesellschaftlich erwünscht bleibt. Gerade darin liegt die Raffinesse dieser Abhängigkeit, denn sie verkleidet sich als Belohnung, als Freiheit, als wohlverdienter Lohn für die Mühe des Alltags.

Wie jede Droge verlangt auch der Konsum nach stetiger Steigerung, denn das Erworbene verliert seinen Reiz fast in demselben Augenblick, in dem es errungen ist. Das Gerät, das gestern noch ersehnt wurde, ist heute bereits vertraut und morgen schon überholt, und so jagt der Berauschte einem Glück hinterher, das sich immer dann entzieht, wenn er es beinahe berührt. Die Werbung kennt dieses Gesetz genau und verkauft niemals den Gegenstand allein, sondern stets das Versprechen, das an ihm haftet, einen Hauch von Ansehen, einen Schimmer von Zugehörigkeit und das flüchtige Gefühl, endlich zu genügen. Doch eingelöst wird dieses Versprechen nie, weil gerade seine Uneinlösbarkeit den eigentlichen Zweck bildet, denn ein zufriedener Mensch kauft nicht mehr, und so sorgt die Ordnung mit stillem Eifer dafür, dass die Zufriedenheit das einzige bleibt, was sich niemals erwerben lässt.

Denn ein Mensch, der nicht abgelenkt wird, beginnt unweigerlich zu denken. Er fragt nach dem Sinn seiner Tage, nach dem Wert seiner Arbeit, nach den Grenzen seiner Freiheit und nach der Möglichkeit, sein Leben selbst zu bestimmen, und diese Fragen sind unbequem und gefährlich für jede Ordnung, die von der Zustimmung der Vielen lebt. Solange der Geist berauscht bleibt, stellt er sie nicht, und solange das Schauspiel weiterläuft, richtet sich der Blick nach außen statt nach innen. Der Rausch ist deshalb nicht bloß ein Zeitvertreib, sondern ein Schutzschild der Verhältnisse gegen das Erwachen des Einzelnen.

Kapitel 10 – Die Refinanzierung der Sucht

Jeder Rausch verlangt seinen Preis, und der Preis des Konsums wird in Lebenszeit beglichen. Hier schließt sich der Kreis, der das gesamte Gefüge zusammenhält, denn die Arbeit existiert für viele Menschen längst nicht mehr, um ein Leben zu ermöglichen, sondern um die Mittel zu beschaffen, die sie unmittelbar wieder in ihre Betäubung investieren. Der Lohn fließt herein und verschwindet beinahe im selben Atemzug, ein Teil in die Miete, ein Teil in die tägliche Versorgung und der Rest in jene kleinen und großen Reize, die das nächste Hochgefühl versprechen. Was am Ende bleibt, ist selten genug, um sich aus dem Gefüge zu lösen, und dieses Ungleichgewicht ist kein Versehen, sondern die Voraussetzung der ganzen Anordnung.

Man betrachte den Verlauf eines einzigen Monats. Der Mensch arbeitet, er erschöpft sich, er trägt Verantwortung und gibt seine Kraft hin, und am Ende dieser Strecke hält er einen Betrag in den Händen, der bereits vergeben ist, bevor er ihn besitzt. Die Wohnung verschlingt den größten Teil, das tägliche Leben den nächsten, und was vom Rest übrig bleibt, fließt in eben jenen Konsum, der ihn überhaupt durch die Erschöpfung getragen hat.

Doch selbst dort, wo es einem Menschen gegen alle Widerstände gelingt, einen kleinen Überschuss zurückzuhalten, bleibt dieser Überschuss selten lange in seinen Händen. Denn die Ordnung, die von seiner Abhängigkeit lebt, verhält sich keineswegs gleichgültig gegenüber dem, was sich anzusammeln beginnt. Sie gleicht einem parasitären Organismus, der jede Lücke spürt, sobald sie sich öffnet, und sie mit derselben Verlässlichkeit wieder schließt, mit der ein Körper eine Wunde vernarbt. Kaum entsteht ein Spielraum, erscheint eine neue Steuer, eine zusätzliche Abgabe, eine weitere Gebühr, eine veränderte Vorschrift oder ein gestiegener Preis, der den mühsam gewonnenen Rest beinahe lautlos wieder aufzehrt.

Was sich dem flüchtigen Blick als Pech, als Zufall oder als unglückliche Verkettung darstellt, erweist sich bei näherer Betrachtung als Bauprinzip. Eine Ordnung, die ihre Stabilität aus der Bindung des Menschen bezieht, kann nicht zulassen, dass dieser Mensch eine eigene Grundlage gewinnt, denn jede angesparte Rücklage ist ein Stück Unabhängigkeit, und jedes Stück Unabhängigkeit verringert die Notwendigkeit, sich weiterhin zu fügen. Deshalb wird der entstehende Überschuss nicht durch Bosheit eingezogen, sondern durch Struktur, nicht durch einen einzelnen Befehl, sondern durch ein Geflecht aus Gesetzen, Abgaben und Kosten, das sich immer dann verdichtet, wenn dem Einzelnen ein wenig Luft zum Atmen bliebe. So bleibt die Schere zwischen dem, was ein Mensch erarbeitet, und dem, was ihm am Ende verbleibt, dauerhaft geöffnet, und sie schließt sich niemals zu seinen Gunsten.

Das Sparen wird zur Ausnahme, die Rücklage zum Luxus, und der Gedanke an Unabhängigkeit verliert mit jedem Monat an Substanz. So entsteht ein Mensch, der unaufhörlich verdient und dennoch niemals besitzt, der ständig in Bewegung ist und doch an derselben Stelle verharrt.

Und gerade dieser Mensch, der nichts besitzt und von einer Lohnzahlung zur nächsten lebt, ist für jede Herrschaftsstruktur das willkommenste Material. Wer nichts zu verlieren hat außer dem schmalen Rest, der ihm bis zum Monatsende bleibt, lässt sich leichter lenken als jeder, der auf eigenem Grund steht, denn die Angst um das tägliche Auskommen ersetzt jeden Aufseher und jede Drohung. Ein besitzloser Mensch ist nicht trotzig, sondern fügsam, nicht widerständig, sondern verfügbar, und eine Ordnung, die ihn dauerhaft in diesem Zustand hält, hat ihn bereits beherrscht, lange bevor sie ihm einen einzigen Befehl erteilen muss.

Am deutlichsten zeigt sich diese Mechanik im Verhältnis des Menschen zu dem Boden, auf dem er steht. Die Erde, die jedem Lebewesen als selbstverständliche Grundlage seines Daseins zustehen müsste, wird ihm nicht gewährt, sondern verkauft. Er muss sie sich verdienen, sie abkaufen und sich häufig über Jahrzehnte verschulden, nur um ein winziges Stück jener Welt zu besitzen, die ihn ohnehin trägt und ohne die er gar nicht leben könnte. Und selbst dann, wenn er es nach einem halben Leben endlich erworben hat, gehört es ihm niemals vollständig, denn er entrichtet bis an sein Lebensende eine Grundsteuer dafür, dass er überhaupt behalten darf, was er längst bezahlt hat, eine fortwährende Gebühr für ein Eigentum, das diesen Namen kaum verdient.

Wer wahrhaft besäße, dürfte mit dem Seinen verfahren, wie er es für richtig hält. Der Mensch jedoch darf seinen Boden nicht bewirtschaften und bebauen, wie es seinem eigenen Willen entspricht, sondern allein so, wie die herrschende Klasse es ihm gestattet. Sein Eigentum bleibt ein geliehenes, an unzählige Bedingungen geknüpftes Recht, das sich jederzeit verteuern oder einschränken lässt, und damit bleibt auch er selbst an jene gebunden, die über diese Bedingungen entscheiden. So entsteht eine Abhängigkeit, die sich von der eines Süchtigen kaum unterscheidet, der seine Droge immer wieder bei demselben Händler erwirbt. Der Mensch zahlt und zahlt, um nicht zu verlieren, was ihm von Natur aus gehören sollte, und der Händler dieser künstlich erzeugten Knappheit applaudiert, weil ihm die Ware niemals ausgeht, solange der Käufer glaubt, er habe keine andere Wahl.

Die wirtschaftliche und die seelische Abhängigkeit greifen dabei ineinander wie zwei Zahnräder desselben Mechanismus. Der Konsum lindert die Erschöpfung, die aus der Arbeit entsteht, und die Arbeit finanziert den Konsum, der die Erschöpfung erträglich macht, und keines der beiden Räder kann ohne das andere bestehen. Beide drehen sich umso schneller, je leerer der Mensch im Inneren wird, und wer in dieser Schleife gefangen ist, hat selten die Muße, ihre Beschaffenheit zu erkennen, weil die Schleife selbst ihm die Zeit und die Klarheit raubt, die zur Erkenntnis nötig wären. Darin offenbart sich die eigentliche Klugheit der bestehenden Ordnung, denn sie muss den Menschen nicht zwingen, in ihr zu bleiben. Sie hat ihn so eingerichtet, dass er aus eigenem Antrieb bleibt, sie verkauft ihm die Mittel seiner Betäubung und nimmt ihm zugleich die Mittel seiner Befreiung, und sie tut dies nicht mit Gewalt, sondern mit dem Versprechen des Genusses.

Kapitel 11 – Der endlose Strom

Die alte Arena verlangte vom Menschen, dass er sich zu ihr begab. Er musste in das Stadion gehen, vor die Leinwand treten oder sich vor den Fernseher setzen, und immerhin blieb das Spektakel an einen Ort und an eine Zeit gebunden. Die jüngste Gestalt der Arena hat auch diese letzte Grenze beseitigt, denn sie liegt in der Hand, sie passt in die Tasche, und sie hört niemals auf. Der endlose Strom kurzer Videos, der über die Bildschirme von TikTok, von YouTube und von zahllosen ähnlichen Diensten rinnt, ist die vollendete Form von Brot und Spielen, weil er nicht mehr für die Masse gemacht ist, sondern für jeden Einzelnen gesondert, zugeschnitten auf seine geheimsten Neigungen und genau darauf berechnet, ihn nicht mehr loszulassen.

Jeder dieser kleinen Clips ist eine winzige Belohnung, ein Tropfen Vergnügen, der das Gehirn für einen Augenblick aufleuchten lässt, und kaum ist er verklungen, folgt schon der nächste. Die Stanford-Psychiaterin Anna Lembke hat in ihrem Buch Dopamine Nation das Bild geprägt, das Smartphone sei die Injektionsnadel der Gegenwart, die rund um die Uhr digitales Dopamin verabreicht, und sie beschreibt, wie die moderne Technik die natürlichen Reize des Lebens so weit verstärkt hat, dass das Gehirn unter einem regelrechten Schwall an Belohnung kaum noch zur Ruhe findet. So gleitet der Mensch über Stunden durch einen unaufhörlichen Reigen aus Bildern und Tönen, halb wach und halb betäubt, in jenem dämmrigen Zustand, den man bei jeder anderen Substanz ohne Zögern einen Rausch nennen würde.

Das eigentlich Heimtückische daran ist die Vernichtung der Zeit. Der Strom besitzt kein Ende, keine letzte Seite und keinen natürlichen Punkt, an dem das Schauen von selbst aufhört, denn auf jedes Video folgt von allein das nächste, ohne dass der Betrachter eine Entscheidung treffen müsste. Auf diese Weise verschwinden allmählich jene Marken, an denen der Mensch sonst das Verstreichen der Stunden bemisst, und viele verlernen tatsächlich, zu spüren, wie viel Lebenszeit dabei verrinnt. Es ist das vollkommenste Werkzeug der Zeitvernichtung, das je ersonnen wurde, gerade weil es keine Spur des Geraubten hinterlässt und der Mensch am Ende nicht einmal mehr zu sagen vermag, wohin sein Abend, sein Tag oder ein ganzes Wochenende entschwunden ist.

Hinzu kommt, dass der Mensch in diesem Strom nicht einmal selbst bestimmt, was er sieht. Was über den Schirm zieht, wird ihm von einem Algorithmus zugeteilt, dessen einziges Ziel darin besteht, seine Aufmerksamkeit so lange wie möglich zu fesseln. Der Betrachter glaubt zu wählen, während er in Wahrheit gelenkt wird, geführt von einer Maschine, die genauer weiß als er selbst, welcher Reiz ihn im nächsten Augenblick halten wird. Damit erreicht jene Verwandlung der Aufmerksamkeit in eine Währung, von der bereits die Rede war, ihre höchste Vollendung, denn niemals zuvor wurde die knappe Lebenszeit des Menschen so lückenlos abgeschöpft und so genau gegen ihn selbst verwendet.

Wie tief dieser Eingriff reicht, hat der Philosoph Byung-Chul Han beschrieben. In seinen Schriften über den digitalen Schwarm und den Informationsrausch zeigt er, dass die unaufhörliche Zerstreung weit mehr bewirkt, als bloß die Stunden zu verschlingen. Sie zersplittert die Aufmerksamkeit so fein, dass aus den vielen Einzelnen niemals mehr eine Masse mit gemeinsamem Willen entsteht, und der gesellschaftsverändernde Zorn, der eine echte Veränderung erzwingen könnte, kommt gar nicht erst auf, weil ihm die Sammlung und die Richtung fehlen. Darin liegt die eigentliche politische Leistung des endlosen Stroms. Er stiehlt dem Menschen nicht nur die Zeit, sondern löst zugleich seine Fähigkeit zum Widerstand in lauter belanglose Augenblicke auf.

So schließt sich der Bogen von der Brotverteilung des alten Rom bis zum leuchtenden Schirm in der Hand. Es braucht kein Kolosseum mehr und keine Tribüne, denn die Arena ist in die Hosentasche gewandert und folgt dem Menschen bis ins Bett. Ihre größte Vollendung besteht darin, dass das Opfer sie freiwillig mit sich trägt, sie für ein Geschenk hält und der Maschine sogar dankbar ist für den nächsten Clip. Und während die Stunden lautlos verrinnen, bleibt am Ende dieselbe Frage, die das ganze Buch durchzieht, nämlich wem jene Lebenszeit zugutekommt, über deren Verschwinden der Berauschte längst keine Rechenschaft mehr ablegen kann.

Kapitel 12 – Der betäubte Verstand

Ein berauschter Mensch kann nicht klar denken, und diese schlichte Wahrheit ist der Schlussstein des gesamten Gebäudes. Klarheit verlangt Ruhe, Abstand und die Bereitschaft, Unbequemes auszuhalten, und alle drei Voraussetzungen werden vom Dauerrausch zuverlässig zersetzt. Wer ständig stimuliert, beschäftigt und emotional gebunden ist, verliert allmählich die Fähigkeit, innezuhalten und das eigene Leben aus der Entfernung zu betrachten. Sein Denken wird reaktiv statt reflektiert, es folgt dem nächsten Reiz, statt eine Richtung zu suchen, und ein Verstand, der nur noch reagiert, stellt die grundlegenden Fragen nicht mehr.

Eben dieser Zustand ist es, den jede Form der Herrschaft seit jeher benötigt, denn nicht der wache, sondern der betäubte Mensch trägt die Verhältnisse, weil er sie nicht durchschaut. Die Abhängigkeit, gleichgültig ob sie aus einer Substanz oder aus dem Konsum entspringt, erfüllt dabei eine doppelte Aufgabe, denn sie hält den Menschen beschäftigt und sie hält ihn schwach. Ein Beschäftigter findet keine Zeit zu fragen, ein Geschwächter keine Kraft zu widersprechen, und wo Zeit und Kraft zugleich fehlen, erübrigt sich der Zwang. Die Kette aus Sucht und Erschöpfung erledigt geräuschlos, was früher der Wächter mit der Waffe erledigen musste.

So fügen sich die einzelnen Glieder zu einem Teufelskreis, dessen Geschlossenheit beinahe vollkommen erscheint. Der Mensch arbeitet, um zu konsumieren, er konsumiert, um die Arbeit zu ertragen, und die Betäubung, die ihn durch beides trägt, raubt ihm zugleich die Klarheit, in der er den Kreis erkennen könnte. Eine Umdrehung treibt die nächste an, die Erschöpfung verlangt nach neuer Ablenkung, und die Ablenkung vertieft die Erschöpfung von Neuem, und wer einmal in diese Bewegung geraten ist, findet selten von selbst hinaus, weil sie selbst verschleiert, dass es ein Außerhalb überhaupt gibt. Und dennoch liegt im Erkennen dieses Kreises bereits sein erster Riss, denn Manipulation wirkt nur dort vollständig, wo sie unbemerkt bleibt, und ein Rausch verliert seine Macht in dem Augenblick, in dem der Berauschte begreift, dass er berauscht ist.

Kapitel 13 – Die unsichtbare Grausamkeit

Die Römer liebten die sichtbare Gewalt, sie betrachteten Kämpfe, Hinrichtungen und Tierhetzen, und das Blut lag offen vor aller Augen, ohne Beschönigung und ohne Schleier. Die moderne Welt hält sich für zivilisierter, und in mancher Hinsicht ist sie es auch, denn sie hat die rohe Schaulust aus dem Zentrum ihres Lebens verbannt. Doch möglicherweise hat sich die Grausamkeit nicht aufgelöst, sondern lediglich abstrahiert, und das, was verschwunden scheint, hat sich in Wahrheit nur dem Blickfeld entzogen.

Der moderne Mensch sieht selten die Folgen seines Konsums, er kennt die Produktionsketten nicht, die seine Annehmlichkeiten ermöglichen, er erblickt die Kriege um Ressourcen nicht, die ihn versorgen, und er bemerkt die sozialen Kosten der Systeme nicht, von denen er lebt. Die Gewalt ist nicht geringer geworden, sie ist lediglich an die Ränder der Wahrnehmung gewandert, in ferne Länder, in unsichtbare Lieferwege und in Statistiken, die niemand liest. Die Arena der Gegenwart zeigt das Spektakel und verbirgt, was hinter den Kulissen geschieht, und gerade diese Trennung von Genuss und Folge ist es, die das Gewissen beruhigt.

Darin liegt eine Grausamkeit eigener Art, subtiler als jene des Kolosseums und eben deshalb wirksamer. Der römische Zuschauer wusste, dass er dem Tod zusah, und musste sich dazu verhalten. Der moderne Zuschauer weiß es nicht, weil man ihm den Zusammenhang erspart hat, und ein Mensch, der die Folgen seines Handelns nicht sieht, fühlt sich unschuldig, während er teilnimmt. Die abstrahierte Gewalt verlangt kein Einverständnis mehr, sie verlangt nur noch Unwissenheit, und Unwissenheit ist bequemer als jede Lüge.

Kapitel 14 – Die Religion des Spektakels

Jede Epoche besitzt ihre Rituale, Symbole, heiligen Orte und Glaubensgemeinschaften, und was früher der Tempel war, kann heute das Stadion sein, der Bildschirm, die Marke, die Partei oder die digitale Gemeinschaft. Der Mensch trägt ein tiefes Bedürfnis nach Zugehörigkeit in sich, ein Verlangen, Teil von etwas Größerem zu sein als das eigene, oft als zu klein empfundene Leben, und die Arena erfüllt dieses Verlangen mit einer Verlässlichkeit, die keine alte Religion übertrifft. Sie schafft ein Wir, und jedes Wir erzeugt im selben Augenblick ein Sie.

So entstehen Loyalitäten, Identitäten und emotionale Bindungen, nicht weil die Menschen dazu gezwungen würden, sondern weil sie soziale Wesen sind, die ihre Vereinzelung nicht ertragen. Das Spektakel bietet ihnen eine Heimat ohne Verpflichtung, eine Gemeinschaft ohne Verantwortung, eine Identität, die man anlegen kann wie ein Trikot und ablegen, sobald sie unbequem wird. Genau diese Leichtigkeit macht die Religion des Spektakels so attraktiv, denn sie verlangt keinen Glauben, der das Leben verändert, sondern nur eine Hingabe, die das Leben erträglicher macht.

Doch jede Zugehörigkeit, die sich über einen Gegner definiert, dient am Ende denen, die den Gegner bestimmen. Wer entscheidet, wer das Wir ist und wer das Sie, der lenkt die Leidenschaft einer ganzen Menge, und eine Menge, die ihre Energie an einen künstlichen Gegensatz verschwendet, richtet sie nicht gegen die Ursachen ihrer eigenen Lage. Die Religion des Spektakels predigt deshalb keine Erlösung, sondern Ablenkung, und sie verspricht keine Freiheit, sondern Zugehörigkeit, die man fühlt, ohne dass sie etwas kostet und ohne dass sie etwas bewegt.

Kapitel 15 – Die Regeln des Spiels

Wer das Wesen der Spiele begriffen hat, erkennt bald, dass sie sich keineswegs auf Stadien und Bildschirme beschränken. Auch die großen Ordnungen, in denen der Mensch sein Leben verbringt, sind Spiele, jedes mit seinem eigenen Regelwerk, das festlegt, was erlaubt ist und was verboten, was als Sieg gilt und was als Schande. Die Religion besitzt ihre heiligen Schriften, der Staat seine Gesetzbücher, die Ideologie ihre Programme und Bekenntnisse, und so verschieden diese Werke auch klingen mögen, sie erfüllen denselben Zweck. Sie schreiben die Regeln des Spiels vor und verlangen vom Menschen, dass er sie befolgt, ohne ihren Ursprung jemals zu hinterfragen.

In diesem Sinne gleicht das Leben vieler Menschen einem Hamsterrad, in dem sie unermüdlich laufen, ohne je vom Fleck zu kommen, weil sie das Spiel für die Wirklichkeit selbst halten. Sie streiten über die Regeln, kämpfen um Punkte, verteidigen ihre Mannschaft und vergessen darüber vollständig, dass sie ein Spiel spielen, das andere für sie entworfen haben.

Demokratie und Diktatur, so gegensätzlich sie auch erscheinen, sind aus dieser Perspektive zwei Varianten desselben Spiels, denn beide binden den Spieler an ein Regelwerk, das er nicht selbst geschrieben hat, und beide bestrafen jeden, der das Feld verlassen will.

Und genau hier liegt das eigentliche Gefängnis, denn der Mensch darf das Spiel oft gar nicht verlassen, selbst wenn er seine Sinnlosigkeit längst durchschaut hat. Er hängt an ihm fest, weil ihn der Druck der Gruppe umschließt und die Furcht, ausgeschlossen zu werden, ihn fester bindet als jeder Paragraph. Wie tief dieser Druck reicht, hat der Sozialpsychologe Solomon Asch bereits im Jahr 1951 in einem berühmten Versuch gezeigt, in dem Menschen das offensichtlich falsche Urteil der Mehrheit übernahmen und sogar gegen das eigene Augenzeugnis aussagten, nur um nicht aus der Reihe zu fallen. Wer aus einer Religion austritt, verliert oft seine Gemeinschaft, wer eine Ideologie verlässt, gilt rasch als Verräter, und wer das politische Spiel im Ganzen infrage stellt, wird als Feind der Ordnung behandelt.

Die Regeln binden also nicht durch ihre Wahrheit, sondern durch die Dynamik der Gruppe, die jeden Abweichler mit Ausschluss bedroht.

So lässt sich am Ende das gesamte Dasein als ein einziges Spiel begreifen, in das der Mensch hineingeboren wird, ohne je gefragt worden zu sein, und dessen Regeln er verteidigt, obwohl sie ihn fesseln. Doch in eben jenem Versuch, der die Macht der Gruppe enthüllte, verbarg sich auch ihre Schwäche, denn sobald ein einziger Mensch dem Druck widerstand und offen die Wahrheit aussprach, verlor die Mehrheit ihre lähmende Wirkung, und die Übrigen fanden den Mut, es ihm gleichzutun. Ein Einziger, der aufhört mitzuspielen und das Spiel beim Namen nennt, genügt mitunter, um den Bann zu brechen, unter dem alle anderen stehen.

Kapitel 16 – Das Gesellschaftsspiel

Kein Mensch will der Verlierer sein. Niemand will sein Ansehen einbüßen, seinen Rang und seinen hohen Posten, ja nicht einmal das Bild, das die anderen sich von ihm machen. Diese Furcht vor der Niederlage ist vielleicht die stärkste Triebfeder des gesamten Gesellschaftsspiels, denn sie hält den Menschen selbst dort am Spielfeld fest, wo er längst erkannt hat, dass er nur verlieren kann. Lieber spielt er weiter und hofft auf den nächsten Zug, als dass er aufsteht und sich eingesteht, das ganze Spiel sei von Anfang an eine Falle gewesen.

Wie tief diese Logik reicht, hat die südkoreanische Serie Squid Game in ein grelles Gleichnis gefasst. Dort kämpfen hoch verschuldete Menschen in tödlichen Kinderspielen um einen gewaltigen Geldpreis, und das Erschütterndste daran ist nicht die Gewalt, sondern jene Szene, in der die Spieler darüber abstimmen dürfen, ob sie das Spiel überhaupt fortsetzen wollen. Sie könnten gemeinsam aussteigen und den ganzen Apparat mit einer einzigen Mehrheit zum Stillstand bringen, und für einen Augenblick tun sie es sogar. Doch kaum sind sie in ihr Leben zurückgekehrt, treibt jeden die eigene Not und die eigene Gier erneut ins Spiel zurück, und weil der Preis mit jedem Toten wächst, zieht am Ende jeder Spieler die anderen mit in den Abgrund. Genau dies ist das Bild der Gesellschaft, in der wir leben, denn alle könnten das Spiel jederzeit gemeinsam beenden, und doch macht jeder weiter, weil er fürchtet, als Einziger leer auszugehen.

Dieses Spielverhältnis bleibt nicht auf Geld und Karriere beschränkt, sondern überträgt sich bis in die Beziehungen der Menschen hinein, in denen niemand unterliegen und keiner der Schwächere sein will. Die Werbung nährt diesen Wettlauf mit jedem Bild, das sie aussendet, und fasst ihn bisweilen in eine einzige Zeile, wie in jener bekannten Reklame, in der zwei Männer ihren Besitz vergleichen, mein Haus, mein Auto, mein Boot. Der Mensch wird darauf abgerichtet, sich unentwegt mit anderen zu messen und nach der schöneren Partnerin, dem erfolgreicherem Mann, dem besseren Aussehen und der größeren Summe auf dem Konto zu streben, nur um sich im Gesellschaftsspiel ein Stück über die Übrigen zu erheben. Jeder will der Gewinner sein, und gerade deshalb bleiben am Ende fast alle Verlierer.

Wie weit dieser Wettlauf getrieben wird, zeigt sich nirgends deutlicher als im Extremsport, und kaum ein Name steht dafür so sehr wie Red Bull. Eine ganze Marke hat sich beinahe vollständig über die Grenzüberschreitung definiert, fördert die waghalsigsten Athleten, finanziert Rekordversuche und Wettkämpfe und lenkt gewaltige Summen in die Inszenierung des Äußersten. Jeder will der Größte, der Schnellste und der Extremste sein, und wer dieses Spiel mitspielt, setzt nicht nur das eigene Leben aufs Spiel, sondern verführt zugleich andere dazu, es ihm gleichzutun und ihr Leben ebenfalls zu wagen. Aus dem Wettkampf wird so ein Sog, der sich von selbst verstärkt, denn jede überbotene Grenze verlangt nach der nächsten, und der Beifall gilt stets dem, der noch ein Stück weiter gegangen ist, gleichgültig wie nah am Abgrund.

Verstärkt wird dieser Sog durch die Bilderwelten der großen Traumfabriken. Hollywood und die übrigen Produktionshäuser zeigen den Menschen unablässig neue Spiele, die sie nachahmen und nachleben können, und nicht selten reichen diese von der feinen Eitelkeit bis zur offenen Perversion und Zerstörung. Was auf der Leinwand als Nervenkitzel erscheint, sickert in das Verhalten der Zuschauer, die es übernehmen, nachspielen und für ein Zeichen von Stärke oder Freiheit halten. So werden die Menschen durch ihre eigenen Triebe und Neigungen, durch ihre oft destruktiven Regungen im Spiel gehalten, als flüsterte ihnen beständig ein Versucher ins Ohr, weiterzuspielen, weil die Preise verlocken und das Gewinnen ein gutes Gefühl verspricht. Doch dieses Gefühl ist nur der Köder, und der eigentliche Einsatz, den der Mensch dabei verspielt, ist er selbst.

Denn der Mensch ist von klein auf ein nachahmendes Wesen, das fortwährend in sich aufnimmt, was die anderen ihm vorleben, und es zum Maßstab des eigenen Verhaltens macht. Was eine Gesellschaft ihm zeigt, das verinnerlicht er, und was sie feiert, das hält er bald für erstrebenswert. Ist diese Gesellschaft jedoch von destruktiven Werten durchsetzt, von Gier, Rücksichtslosigkeit und einer stillen Bewunderung für jede Form der Perversion, dann übernimmt der Einzelne genau diese Maßstäbe, ohne sie noch zu hinterfragen. So wird die Verirrung der einen Generation zum selbstverständlichen Modell der nächsten, und das Spiel, dessen Regeln längst verdorben sind, vererbt sich weiter, als wäre es die natürliche Ordnung der Welt.

Kapitel 17 – Die ewige Wiederkehr

Vielleicht besteht die größte Illusion der Moderne in der Überzeugung, sie habe die Mechanismen vergangener Gesellschaften überwunden. Tatsächlich hat sie viele ihrer Formen überwunden, ihre Strukturen jedoch keineswegs, denn das Brot, die Spiele und die Arenen bestehen weiterhin, sie haben lediglich ihre Gestalt gewechselt. Die Werkzeuge sind moderner geworden, die psychologischen Grundlagen sind erstaunlich konstant geblieben, und unter der glänzenden Oberfläche des Fortschritts arbeiten dieselben Hebel wie vor zweitausend Jahren.

Die Geschichte erscheint deshalb weniger als eine Gerade, die nach oben weist, denn als ein Kreis, der sich unter wechselnden Namen wiederholt. Neue Technologien, Institutionen und Bekenntnisse treten auf, und dennoch stellen sich am Ende stets dieselben Fragen, nämlich wer die Aufmerksamkeit lenkt, wer das Brot verteilt, wer die Arena gestaltet und weshalb die Menschen sie immer wieder freiwillig betreten. Solange diese Fragen unbeantwortet bleiben, dreht sich der Kreis weiter, gleichgültig wie modern die Kulisse ist, in der er sich dreht.

Den deutlichsten Beweis dafür, dass diese Formel nicht gestorben ist, liefert der Umstand, dass man sie heute wieder offen ausspricht, statt sie zu verschweigen. Der Historiker Yuval Noah Harari, einer der meistgelesenen Vordenker der Gegenwart, beschreibt ein heraufziehendes Zeitalter, in dem künstliche Intelligenz und Automatisierung große Teile der Menschheit wirtschaftlich überflüssig machen, eine Schicht, die er die nutzlose Klasse nennt. Auf die Frage, was mit diesen Massen geschehen solle, gab er eine Antwort, die wie ein später Nachhall Juvenals klingt, denn man werde sie, so schrieb er bereits 2014 in einem vielbeachteten Beitrag, mühelos satt und zufrieden halten können, und die richtige Dosis aus Drogen und Computerspielen werde dafür genügen, sodass es gar nicht nötig sei, diese Menschen mit Gewalt zu beseitigen.

Harari betonte, dies sei keine Prophezeiung, sondern lediglich eine von mehreren Möglichkeiten, die er vor sich ausgebreitet sehe. Und doch liegt gerade in dieser nüchternen Gelassenheit das eigentlich Erschütternde. Denn ob als Warnung gemeint oder als kühle Diagnose, die uralte Formel kehrt hier Wort für Wort wieder, nur dass das Brot zur Droge geworden ist und die Spiele zum Computerspiel, und sie wird nicht mehr von einem Kaiser verkündet, sondern von einem gefeierten Gelehrten, der auch in den Sälen der Mächtigen gehört wird. Die Tragik dieser Aussage besteht nicht darin, dass sie falsch wäre, sondern darin, dass sie längst beschreibt, was bereits geschieht. Zwei Jahrtausende nach Juvenal hat sich die Maske der Herrschaft nicht verändert, einzig der Mund, aus dem sie spricht, ist ein anderer geworden.

Hier zeigt sich die unbequemste Einsicht dieses Buches. Es sind nicht allein die Mächtigen, die das Spektakel am Leben halten, sondern auch jene, die es betreten, es begehren und es verteidigen. Ein System der freiwilligen Unterwerfung kann ohne die Freiwilligkeit der Unterworfenen nicht bestehen, und genau darin liegt seine Verwundbarkeit. Was durch Zustimmung getragen wird, kann durch deren Entzug ins Wanken geraten, und die Wiederkehr des Immergleichen ist kein Naturgesetz, sondern eine Gewohnheit, die so lange währt, wie niemand sie durchschaut.

Schlusswort

Wer bis hierher gelesen hat und das Buch nun mit einem milden Achselzucken zuzuklappen gedenkt, hat nichts begriffen. Denn Brot und Spiele sind keine harmlose Begleiterscheinung des Zusammenlebens, kein verzeihliches Vergnügen am Rande der ernstesten Dinge, sondern das Betäubungsmittel, mit dem man ganze Völker ruhigstellt, während über ihre Köpfe hinweg entschieden wird, wer hungert, wer arbeitet, wer enteignet wird und wer in den nächsten Krieg zieht. Hinter dem freundlichen Schein der Unterhaltung verbirgt sich kein Spiel, sondern eine Maschinerie, deren Täuschungsmanöver reales Leid erzeugen und Folgen nach sich ziehen, die schwerer wiegen, als der Berauschte je zu ahnen wagt. Alles, was diesen Ernst verharmlost, ist bereits Teil der Täuschung.

Dieses Buch will deshalb nicht beruhigen, sondern aufwühlen. Es will die bequeme Gewissheit zerschlagen, man selbst sei von alledem nicht betroffen, man durchschaue das Spiel ja längst und sehe ihm nur belustigt zu. Genau diese Überheblichkeit ist die feinste aller Fesseln. Der Zorn, den diese Zeilen auslösen mögen, sollte sich daher nicht gegen den Text richten, sondern nach innen wenden, gegen die eigene Trägheit, die eigene Bequemlichkeit und jene Ignoranz, die man so lange für Gelassenheit gehalten hat. Wer sich empört, hat begonnen zu sehen, und wer zu sehen beginnt, erkennt zuerst den eigenen Anteil an der eigenen Gefangenschaft.

Doch hier setzt erst die unbequemste aller Fragen ein. Der Süchtige weiß oft sehr genau, dass er süchtig ist, er kennt das Gift, er kennt den Preis, und dennoch greift er am nächsten Morgen erneut danach. Weshalb also entzieht er sich der Droge nicht, obwohl er ihren Schaden längst durchschaut hat? Dieselbe Frage trifft jeden, der die Perversion hinter Brot und Spielen erkannt hat, denn das bloße Erkennen verändert noch gar nichts. Es ist der bequemste Selbstbetrug überhaupt, sich für frei zu halten, nur weil man die Kette gesehen hat, an der man weiterhin liegt. Ein Wissen, das nicht in Handeln übergeht, ist nichts als eine verfeinerte Form derselben Betäubung, beruhigt nur das Gewissen und lässt die Verhältnisse unangetastet.

Die Arena hat sich über die Jahrtausende verändert. Sie ist digital geworden, oberflächlich und vielgestaltig, sie trägt tausend Gesichter und dringt in jeden Winkel des Lebens. Doch ihr Zweck ist derselbe geblieben, denn überall arbeitet dieselbe Maschinerie aus Zerstreung und Spaltung daran, den Menschen in seiner Sucht zu halten, weil ein berauschter Mensch beherrschbar ist und ein nüchterner es niemals wäre. Man hält ihn in Bewegung, man unterhält ihn ohne Pause und jagt ihn von einem Reiz zum nächsten. Kaum hat sich der eine Rausch erschöpft, langweilt er sich bereits und verlangt nach dem nächsten, und in dieser ewigen Hetze nach dem kommenden Hochgefühl verliert er sich selbst. Genau dieser Verlust ist kein Unfall, sondern Absicht.

Deshalb genügt es nicht, den Mechanismus zu durchschauen. Es verlangt eine Größe und eine Stärke, die seltener ist als jede Einsicht, nämlich den Mut, dem Erkannten auch zu widerstehen und den Teufelskreis tatsächlich zu unterbrechen, statt ihn nur klug zu beschreiben. Und so richtet sich die schärfste aller Fragen am Ende nicht an die Mächtigen, sondern an dich selbst. Wirst du, nachdem du das Spiel durchschaut hast, den Mut aufbringen, die Arena zu verlassen, oder wirst du morgen früh wieder auf deinen Platz auf der Tribüne zurückkehren? Bleibst du der Spielball jener, die deine Ablenkung verwalten, oder wirst du zu einem freien, selbstbestimmten Menschen, der seine Aufmerksamkeit, seine Zeit und sein Leben nicht länger verschenkt? Die Spiele enden nicht durch die Einsicht des Einzelnen, sondern durch seine Entscheidung, und alles hängt davon ab, wie viel du wahrhaftig bereit bist zu geben, um sie zu beenden.

Denn am Ende liegt darin die eigentliche Aufgabe, die vor uns allen liegt. Die Welt zerfällt letztlich in zwei Lager, in die Spielmacher und die Spieler, und solange wir die Regeln hinnehmen, die jene für uns ersonnen haben, werden wir unausweichlich ihr Spiel spielen. Es genügt deshalb nicht, ein einzelnes Spiel zu durchschauen oder eine einzelne Arena zu verlassen, denn die wahre Veränderung beginnt erst in dem Augenblick, in dem wir aufhören, ihre Spiele zu spielen und ihre Regeln zu akzeptieren. Unsere Aufgabe besteht darin, alles dafür zu tun, diese Spiele endgültig zu beenden, damit an ihrer Stelle etwas Neues beginnen kann, eine Ordnung, die auf Freiheit, Frieden und Wahrheit ruht und nicht länger auf Manipulation, Missbrauch und Gewalt. Erst wenn die Menschen aufhören, das Spiel mitzuspielen, das sie verzehrt, hört die Arena auf zu herrschen, und zum ersten Mal seit zweitausend Jahren wäre das Brot wieder bloß Brot und das Spiel wieder bloß ein Spiel.

Quellenverzeichnis

Solomon Asch, Effects of Group Pressure upon the Modification and Distortion of Judgments, in: Harold Guetzkow (Hrsg.), Groups, Leadership and Men, Carnegie Press, Pittsburgh 1951. Darin der experimentelle Nachweis, dass Menschen sich dem Urteil der Mehrheit selbst dann beugen, wenn es offenkundig falsch ist, und dass schon ein einziger Abweichler diesen Druck zu brechen vermag.

Noam Chomsky, in: Manufacturing Consent. Noam Chomsky and the Media, Dokumentarfilm von Mark Achbar und Peter Wintonick, 1992. Darin die Aussagen über den Zuschauersport als Schule des Gehorsams und des irrationalen Chauvinismus.

Umberto Eco, Das Sportgeschwätz, in: Travels in Hyperreality, Essaysammlung, englische Ausgabe 1986. Darin die Deutung des Sportgeschwätzes als Ablenkung vom öffentlichen Leben und als gesteigerte Form des Konsums.

Byung-Chul Han, Im Schwarm. Ansichten des Digitalen, Matthes & Seitz, Berlin 2013, sowie Infokratie. Digitalisierung und die Krise der Demokratie, Matthes & Seitz, Berlin 2021. Darin der digitale Schwarm, der Informationsrausch und die These, dass die allgemeine Zerstreung den gesellschaftsverändernden Zorn gar nicht erst aufkommen lässt.

Yuval Noah Harari, Will People Still Be Useful in the 21st Century?, in: CNN, 17. September 2014, sowie Homo Deus. Eine Geschichte von Morgen, deutsche Ausgabe 2017. Darin die Vorstellung einer nutzlosen Klasse und die Überlegung, die wirtschaftlich überflüssig gewordenen Massen ließen sich künftig mit Drogen und Computerspielen zufrieden und ruhig halten.

Juvenal (Decimus Iunius Iuvenalis), Satiren, Zehnte Satire, entstanden um 100 bis 127 nach Christus. Dort die berühmte Wendung panem et circenses, Brot und Spiele.

Anna Lembke, Dopamine Nation. Finding Balance in the Age of Indulgence, Dutton, New York 2021. Darin das Bild des Smartphones als Injektionsnadel der Gegenwart und der digitalen Plattformen als endloser Quelle digitalen Dopamins.

George Orwell, The Sporting Spirit, in: Tribune, London, 14. Dezember 1945, später wiederabgedruckt in: Shooting an Elephant and Other Essays, 1950. Darin die Beschreibung des ernsthaften Wettkampfs als Krieg abzüglich der Schüsse.

Squid Game, Fernsehserie von Hwang Dong-hyuk, Netflix, 2021. Darin die Abstimmung, mit der die hoch verschuldeten Spieler das tödliche Spiel gemeinsam beenden könnten, und ihre Rückkehr, die jeder aus eigener Not und Gier antritt.

Karl-Wilhelm Weeber, Panem et circenses. Massenunterhaltung als Politik im antiken Rom, Verlag Philipp von Zabern, Mainz 1994. Darin die hier in eigenen Worten wiedergegebenen Zahlen und Befunde zu den römischen Gladiatorenkämpfen, Tierhetzen und Circusspielen.

Impressum

© 2026 Dawid Snowden. Alle Rechte liegen beim Autor und Rechteinhaber.

Autor: Dawid Snowden

E-Mail: dawid.snowden@protonmail.com

Webseite: dawidsnowden.com

Nutzungshinweis: Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Der Autor gibt es jedoch ausdrücklich zur freien Nutzung frei. Es darf vollständig oder in Teilen genutzt, vervielfältigt, weitergegeben und verwendet werden.

