

## Vergnügen (katholisch)

### Das Phänomen

Vergnügen bezeichnet sowohl ein subjektiv angenehmes oder lustvolles Erleben als auch ein Tun, das auf die eigene Unterhaltung und Freude ausgerichtet ist. Es tritt je nachdem stärker in körperlicher, in emotionaler oder intellektueller Spielart auf. Auch wenn der Zugang zu ihm für das erlebende Subjekt nach aller Erfahrung unterschiedlich anspruchsvoll ausfällt und durch Entwicklung und Bildung erheblich gestaltet und erweitert, aber auch eingeschränkt werden kann, gilt für alle Formen des Vergnügens, dass sie nicht automatisch durch äußere Veranlassung entstehen. Vielmehr setzen sie eine spezifische Art selbstbestimmten Handelns voraus. Selbst beim Spiel als der wohl ältesten und kulturell fest verorteten Form einzeln bzw. gemeinschaftlich erlebten Vergnügens, der in jüngerer Zeit Freizeit und Unterhaltung an die Seite treten, resultiert die Vergnüglichkeit nicht aus einem bloß passiven Affiziertwerden, sondern aus der Zweckfreiheit eines aktiven Handelns, das häufig strengen Regeln folgt, aber von den Pflichten des Alltags und der sonst herrschenden Ausrichtung auf Zwecke bewusst und gewollt befreit ist. Gerade darin liegt der dem Vergnügen eigene Entlastungseffekt begründet. Er ist seinerseits Voraussetzung dafür, dass das gemeinschaftlich gesuchte Erleben von Vergnügen zum Mittel und Ausdruck des Einverständnisses mit sich, mit der Gemeinschaft, in der man lebt, und mit der Umwelt werden kann. Damit Vergnügen erlebt wird, bedarf es also der Aktivitäten des Wahrnehmens und des Wollens sowie des Bewusstwerdens.

### Perspektiven und Akzente der Theologiegeschichte

Für das junge Christentum musste das Vergnügen in der Form, wie es ihm als festes Element der hellenistischen und römischen Kultur und als Element des Lebensgefühls der städtischen Oberschicht begegnete, zwangsläufig als etwas Suspektes erscheinen. Denn obschon es in den biblischen Texten durchaus über Reflexionen verfügte, die dem Vergnügen eine positive, weil letztlich auf Gott als Quelle zurückweisende Stellung innerhalb der Schöpfungswirklichkeit zuerkannten (Koh 3,13; Spr 31,6f), auch wenn diese mit der Warnung vor Übermut und Verschwendung verknüpft wurden (Sir 18,32; 32,15), stand im Vordergrund die Sorge, die Ausrichtung auf Vergnügen könne in Konkurrenz zu jener Lebenshaltung führen, die von der Vorbereitung der eschatologischen Zukunft her als dringlich erscheint. Diese Sorge bezieht sich teils auf den Gegenstand des Vergnügens – Himmlisches oder Irdisches, wie Paulus sagt (Kol 3,2–5; vgl. Röm 13,13f) – teils auf die Macht, die die Leidenschaften auf den Menschen ausüben (gute = christli-

che bzw. schlechte = heidnische *voluptas*, *concupiscentia* und *cupiditas* bei den lateinischen Kirchenvätern seit Tertullian).

Vor allem die letztgenannte Spielart der Konkurrenz wurde stilbildend für einen starken Strom theologischer Anthropologie sowie christlicher Lebensanleitung und Frömmigkeitspraxis, die durch eine monastische Prägung noch verstärkt wurden. Theologisch konnten die schlechten Begierden – geradezu archetypisch exemplifiziert am nimmersatten Verlangen des Fleisches und am übertriebenen Geltungsbedürfnis in der Sphäre der Öffentlichkeit (z. B. *gula*, *libido*, *luxuria* bzw. *gloria*) – leicht als bleibende Folgen des Sündenfalls identifiziert werden, gegen die es anzukämpfen gilt. Diese Konstellation prägte insbesondere die Lasterlehren, denen kontrastierend Tugendlehren gegenübergestellt wurden. Philosophisch boten sich vor allem die Überlegungen der Stoa an, um die ethische Qualität der verschiedenen Formen des menschlichen Verlangens nach ihrer Art, nach dem Maß der psychologischen Kontrolle und nach den sozialen Folgen zu bestimmen.

Diese das Vergnügen zwar nicht ausnahmslos negativ bewertende, aber unter einen generellen Verdacht stellende Sicht, die durch die Verallgemeinerung der Ablehnung konkreter Gestalten der spätantik heidnischen Vergnügungskultur (Schauspiele, Gladiatorenkämpfe mit tödlichem Ausgang, das Schminken und Schmucktragen der vornehmen Frauen usw.) noch verstärkt wurde, erfuhr eine Durchbrechung und Ergänzung erst durch die Entdeckung und Würdigung des Handlungs- gegenüber dem Erleidensmoment. *Delectatio est operatio* schreibt Thomas von Aquin in antithetischer Wendung gegen die Auffassung *delectatio [...] consistit in moveri* (STh I-II q. 31 a. 1). In Anknüpfung an die griechische Tradition würdigt er den Gegenstandsbereich der Affekte, das *delectabile*, als eigene Weise von Güte neben dem schlechthin Guten (*honestum*) und dem »gut-zu-Etwas« (*utile*). Das affektive Verhältnis des Menschen zum *delectabile* differenziert sich je nach Präsenz des Lust versprechenden und Freude bringenden Objekts als Liebe, Verlangen oder Freude. Da diese Kräfte dem rationalen Seelenbereich zugehören und der freien Willensentscheidung vorausliegen, sind sie als solche weder gut noch böse. Ihre moralische Qualität hängt vielmehr im konkreten Fall davon ab, inwieweit sie von der Vernunft in der rechten Ordnung gehalten werden. Modern gesprochen, ist das Vergnügen grundsätzlich als aktive Erlebnisform erfasst, an der ebenso Bewusstsein, Vernunft, Wille und Erkennen beteiligt sind und nicht nur der begehrte Gegenstand.

Eine weitere Linie der positiven Sicht des Vergnügens schließt an die aristotelische Tugend der Eutrapelie an. Stärker als in der auf das Subjekt bezogenen Laster- und Affektenlehre kommt hier das soziale Bedingungs- und Adressatenfeld des Vergnügens in den Blick. Schon von Aristoteles als

das Mittlere zwischen Possenreißerei und bäuerischer Griesgrämigkeit charakterisiert (Nikomachische Ethik IV 14,1128a), dient sie in der Rezeption des Thomas (STh II–II q. 168) und bei bedeutenden Moralthologen (z. B. Johann Michael Sailer, Alfons Auer), die sich auf ihn berufen, dazu, die Abqualifizierung des Scherzens und Lachens durch den eschatologischen Ernst der Kirchenväter zu korrigieren, und dazu, die Müdigkeit des Geistes von Zeit zu Zeit durch Ausruhen der Seele, Vergnügen, Geselligkeit und Spiel zu lösen, um dem Vergnügen einen ethisch legitimen Ort einzuräumen.

### Ethische Normierung

Obschon die grundsätzliche Skepsis gegenüber dem Vergnügen heute längst dessen grundsätzlicher Akzeptanz als Element der Selbsterfahrung, als Voraussetzung und Herausforderung zum Erlernen neuer Fähigkeiten, als Ausdruck der Bejahung der Menschendienlichkeit der Schöpfung und schließlich als wichtiges Medium sozialer Kommunikation gewichen ist, stellt sich die Frage nach den Grenzen der Legitimität von Vergnügen auch weiterhin. Freilich hat sie sich in bezeichnender Weise verschoben von der Qualifizierung bestimmter Vergnügen und Haltungen bzw. Affekte als objektiv schlecht auf die handelnden Subjekte, die Vergnügen suchen, konsumieren bzw. anbieten einerseits, und auf die Sorge für Rahmenbedingungen, die der Erhaltung der oben genannten Zwecke als Rekreation, Selbsterfahrung, Unterhaltung, Lernen und Ermöglichung von Gemeinschaft und Weltbejahung dienen, andererseits.

Der Raum der Freiheit des Wünschens, Suchens und Realisierens von Vergnügen, der sich hierdurch für die Erholung, für die Erprobung des eigenen Selbst, die Steigerung und Lenkung von Emotionen, die Interaktion mit anderen, die Fantasie und die Fiktion öffnet, ist für den Einzelnen in der modernen Gesellschaft unübersichtlich und vielfältig. Seine wichtigsten Grenzen sind – von den mit dem Menschsein als solchem gegebenen und den durch die individuellen Entwicklungen bedingten abgesehen – die Menschenrechte der anderen (eingeschlossen der Schutz vor Verleumdung, Bloßstellung und Wahrung der Persönlichkeitssphäre und der Ehre), der soziale Friede und die Achtung der Würde des Menschen. Letztere kann auch stellvertretend und symbolisch verletzt werden, etwa durch obszöne Darstellungen oder fingierte Gewalthandlungen. Eine weitere ethische Grenze sind die eigenen Möglichkeiten und Zukunftspotenziale, die beispielsweise durch Suchtverhalten oder Vernachlässigung anderer Aufgaben und Lebensbereiche beschädigt oder für immer vernichtet werden können. Es ist eine der ältesten Erfahrungen, die Philosophen und Weisheitslehrer

vieler Kulturen übereinstimmend festgehalten haben, dass derjenige, der immer nur seinen jeweiligen Lustantrieben folgt, sich letztlich in extremer Weise von seinen Stimmungen abhängig macht und sein wahres Glück im Blick auf sein Gesamtleben verfehlt.

### Strukturelle Transformationsprozesse

Mit der Moderne hat sich das Vergnügen zu einem eigenen Bereich der Gesellschaft ausdifferenziert, dessen Produktion ganze Industrien beschäftigt. Die erhöhte Nachfrage erklärt sich nicht zuletzt aus der Tatsache, dass Vergnügen als Ausgleich und Gegengewicht zur strikt geregelten und strapaziösen Welt der Arbeit und der funktionellen Einbindung gebraucht und gesucht wird. Das Ethos des Einzelnen als Rezipient bzw. als Anbieter ist zumeist damit überfordert, diesem Prozess organisierten Vergnügens und seinen humanen Kosten Paroli zu bieten oder ihn in eine insgesamt verträgliche Richtung zu steuern. Hierfür bedarf es zusätzlicher sozialetischer Orientierungspunkte für die strukturelle Gestaltung und Disziplinierung der Vergnügungsproduktion. So muss durch strukturelle Maßnahmen der Aufmerksamkeit, der Kontrolle und der Konfliktaustragung dafür gesorgt werden, dass die normative Vorstellung von der menschlichen Person in ihrer Autonomie und Unverfügbarkeit (das Leitbild der modernen Kultur der Demokratie und der Menschenrechte!) nicht systematisch ausgehöhlt und verächtlich gemacht wird. Ähnliches gilt auch hinsichtlich der Schädigung des sozialen Zusammenhalts in der Gesellschaft aufgrund von problematischen Formen des Vergnügens. Erforderlich im Sinne der Gerechtigkeit ist auch die Sicherung einer ausreichenden Zugänglichkeit von Vergnügungs- und Erholungsmöglichkeiten für alle. Für Gruppen der Gesellschaft, die bei der Partizipation an Vergnügen aufgrund von Alter, Krankheit, Behinderung, Schwangerschaft oder psychischer Labilität unfreiwillig im Nachteil oder von anderen abhängig sind, bedarf es besonderer Schutz- bzw. Förderbestimmungen (Kinder- und Jugendschutz, Schutz vor Diskriminierung, Schutz vor Verhetzung).

Für eine vom christlichen Menschenbild inspirierte Bildungsarbeit könnte es darüber hinaus ein wichtiges Anliegen sein, die Kompetenz der Rezipienten zur eigenverantwortlichen Nutzung von Vergnügungsangeboten zu stärken. Ein weiteres Ziel könnte es sein, helfende Angebote zu machen für Menschen, die versuchen, mit oberflächlichem Vergnügen Leere, Sinnlosigkeit, Einsamkeit, Konflikte, Schuld und Lebenskrisen zu überdecken. Erst wenn die Bereitschaft da ist, die Menschen so zu nehmen, dass ihr Leben trotz des leidvoll Zerrissenen, des Imperfekten, des potenziell Feindseligen und Riskanten sowie des Schwierigen noch Zustimmung ver-

dient und Grund zur Dankbarkeit ist, kann auch die Freude als Grundhaltung des Christentums aufscheinen.

**Literatur:** A. Auer, Ist Unterhaltung vertane Zeit?, in: Stimmen der Zeit 198 (1980) 735–749; T. Hausmanninger, Kritik der medienethischen Vernunft. Die ethische Diskussion über den Film in Deutschland im 20. Jahrhundert, München 1992, 498–635; J. Hengelbrock / J. Lanz, Art. Affekt, in: HWP 1, 89–100; O. Höffe, Lebenskunst und Moral oder Macht Tugend glücklich?, München 2007, 105–114; A. Kessler, Tertullian und das Vergnügen in De Spectaculis, in: Freiburger Zeitschrift für Philosophie und Theologie 41 (1994) 313–353; H. Rahner, Eutrapelie, eine vergessene Tugend, in: Geist und Leben 27 (1954) 346–353.

*Konrad Hilpert*