2017/25 dschungel

https://www.jungle.world/artikel/2017/25/vergeude-deine-jugend

Fidget Spinner: Warum?

Vergeude deine Jugend

Von **Roger Behrens**

Die Botschaft der Fidget Spinners: über den neuesten Dreh, sinnlos Lebenszeit zu verbringen.

Wenn man – wie ich – den politisch-kulturindustriellen Komplex, der noch immer unter dem Begriff der »Öffentlichkeit« zusammengefasst wird, beharrlich meidet, also Zeitungslektüre verschmäht und sämtliche »Das könnte Sie interessieren«-Links im Internet ignoriert, wenn einem, wie mir, überdies die Informationsbeschaffung über Smartphones und irgendwelche Apps bis heute ein verschlossenes Paralleluniversum geblieben ist und wenn man schließlich, wie ich, durch die Umstellung auf DVB-T2 HD auch keinen bequemen Zugang zum Fernsehen mehr hat, dann ist man, was die Versorgung mit Neuigkeiten, mit Sensationen angeht, auf das angewiesen, was man im Alltag auf der Straße aufschnappt, in Bussen und Bahnen des ja dann durchaus zu Recht sogenannten öffentlichen Personenverkehrs. So geht’s mir also. Nicht schlimm, nur dass ich vieles nicht mitbekomme. So eben auch die neueste Mode nicht: Fidget Spinners!

Nun denn. Ich sitze in der Berliner S-Bahn, fahre raus zum Wannsee. Irgendwann steigt eine Gruppe junger Pfadfinderinnen oder Artverwandtes dazu; das vielleicht 15jährige Mädchen, das sich neben mich setzt, hat ein Ding in der Hand, an dem sie beiläufig, aber doch um Aufmerksamkeit bedacht dreht. Und dreht. Und dreht und dreht und dreht. Festgeklemmt zwischen Zeigefinger und Daumen. Ich halte das Ding, das ungefähr so groß ist wie ein Rad eines Inline-Skate-Schuhs oder Rollkoffers eben dafür: für ein Rad, das dem Teenager irgendwo irgendwie abgefallen sein muss und womit das Mädchen sich jetzt ein bisschen die Zeit vertreibt. Gleichwohl wirkt der spielerische Umgang zu ernst, als dass sich hier ein banaler Alltagsgegenstand wie ein Kofferrad zum objet trouvé, zum Fundstück verselbständigt haben könnte; soviel steht schon mal fest: Die vorgeführte Lockerheit verrät eigentlich genau Umgekehrtes – Unlockerheit, wenn nicht Verbissenheit. Das Am-Rad-Drehen schien sie nicht allein für sich zu machen; und es schien ihr überdies auch keine sonderliche Freude zu bereiten. Vielleicht wollte sie mit dem Rad auch etwas machen, was ihr noch nicht wirklich gelang – etwa einen Trick ausprobieren, ein kleines Kunststück üben.

> Der einzige Funke utopischer Perspektive liegt vielleicht im mutmaßlichen Ursprung der Fidget Spinners vergraben: Bereits 1993 ließ Catherine A. Hettinger sich den Handkreisel, wie das Gerät auch genannt wird, als »Spinning Toy« patentieren.

Während ich das Mädchen bei seinen Drehübungen beobachtete, sah ich: Das ist kein Rad, sondern ein zumindest mir unbekanntes Ding. Und mein nächster Verdacht war: eine harmlose Variante eines Wurfsterns, wie er von Ninjas und Möchtegernninjas als Waffe benutzt wird, ein sogenannter Shuriken. Neugierig geworden, frag' ich, was das ist. Das Mädchen sagt etwas, die anderen Mädchen kichern. Ich habe mich mit meiner Frage offenbar als ahnungsloser Trottel geoutet. Zu allem Überfluss verstand ich auch ihre Antwort nicht, trotz mehrfacher Nachfrage (wegen Zahnspange und Nuschelns der Befragten und schlechten Ohren und schlechtem Englisch meinerseits); hängen blieb so etwas wie »Fidschi«, und ich dachte an die Fidschi-Inseln, stellte mir irgendwie vor, dass das wie Surfen oder Bungee-Springen eine alte südseeinsulanische Technik zum Zeitvertreib ist, mit der früher das Leben im Naturparadies aufregend gemacht wurde und heute eben der trostlose Alltag im Großstadtdschungel aufgepeppt wird. Das dem Mädchen von mir aufgezwungene Gespräch wird abgebrochen, sie dreht weiter und ich wende mich wieder meinen beiden Kindern zu, die mit mir unterwegs sind – und die sich übrigens, fünf und drei Jahre alt, so gar nicht für dieses Fidschi-Drehding interessierten.

Just einen Tag später kommt die Anfrage vom Dschungel-Feuilleton, ob ich nicht etwas über Fidget Spinners und ihren derzeitigen Hype schreiben möchte. Ach das war's, von wegen Fidschi! Ich sage den Artikel zu – und befinde mich seither von Heerscharen jüngerer und junger Menschen umgeben, in Bus und Bahn, die die ganze Zeit unablässig an diesen Fidget Spinners drehen. Jedenfalls wenn sie nicht gerade auf dem Display ihres Smartphones herumwischen. Überall sehe ich auf einmal diese Handkreisel. Und spätestens jetzt kommt mir die schöne, alte Tocotronic-Zeile in den Sinn: »Die Ausbeutung des Menschen/erreicht eine neue Qualität.«

Bekanntlich steht die kapitalistische Warenproduktion unter massiven Innovationsdruck. Und bekanntlich führt dieser Innovationsdruck nicht – was ja naheliegend wäre bei der ganzen Not, die herrscht – zur Deckung des einfachsten menschlichen Grundbedarfs, sondern, freilich um des Profits willen, zu einer Bedürfnisbefriedigung, für die die Bedürfnisse überhaupt erst einmal hergestellt werden müssen. »Erfahre alles über die neuen Fidget Spinner und was diese bringen«, ist gleich beim ersten Link zu lesen, wenn man nach Fidget Spinner googlet. »Fidget Spinner sind der neuste Trend. Erfahre, welche positiven Effekte die Benutzung eines Finger Spinners haben können. Nie mehr Langeweile garantiert!« heißt es weiter auf der Seite im Internet. »Fidget Spinner kaufen – Das ideale Spielzeug für nervöse Finger«, wird auf einer anderen Seite das Spielgerät beworben: »Entdecke die neuen Fidget Spinner und erfahre hier, welche positiven Effekte die Benutzung eines solchen Spielzeugs haben kann.« Gebrauchswertversprechen. Und welches?

Als wenn es nicht das Langweiligste wäre, was man sich mit flinken Fingern zu tun vorstellen könnte, sollen Fidget Spinners also die Langeweile vertreiben. Nicht gemeint

sein wird, dass sich junge Leute damit zum Beispiel langweiligen Schulunterricht hübsch machen; auch sollte man wohl den Fidget Spinner bei der aktiven Teilnahme am Straßenverkehr, auf dem Fahrrad, im Auto, aus der Hand legen. Es geht um Langeweile bei Überbrückungszeiten, wie S-Bahnfahrten und dergleichen, Warten in der Arztpraxis, Warten in der Sozialbehörde oder im Arbeitsamt.

Vorausgesetzt ist anscheinend, dass schon keine »geistigen« Energien mehr vorhanden sind, die abgeleitet werden müssten: Fidget Spinners sind eben kein Groschenroman, kein Harry Potter, keine In Touch und keine SPON-App, schließlich auch kein Kreuzworträtsel und kein Sudoku-Abreißblock (was ist eigentlich aus der Sudoku-Welle geworden, die vor einigen Jahren relativ spontan so etwas wie, nach neudeutschem Jargon, mathematische Schwarmintelligenz aktivierte?). Fidget Spinners sind nicht einmal Geschicklichkeits- oder Puzzlespiele wie früher der Magic Cube, der Zauberwürfel (der ja vor einigen Jahren auch noch einmal versuchsweise eine Renaissance hatte). Fidget Spinners sind das Gegenteil von Geduldspielen aller Art. Die Langeweile – das scheint das Rezept zu sein – wird mit den kleinen, handlichen Drehdingern durch Ungeduld, also Ruhelosigkeit vertrieben, ja eigentlich übertrieben, hysterisch überdreht, indem Stress auf das kleine, hastig sich drehende Gerät übertragen wird. Die Kurzdefinition für Fidget Spinner auf der englischen Wikipedia-Seite lautet: »Stress-relieving toy«.

Die Behauptung, dass die Fidget Spinners Kinder und Jugendliche, die angeblich an einer Krankheit namens ADHS leiden, so weit helfen könnten, dass Symptome eingedämmt würden oder sogar verschwänden, ist freilich sympathisch, allein weil das ein einfacher Ersatz für Ritalin-Medikation wäre (wo doch die pathologische Klassifizierung von ADHS überhaupt erst zusammen mit Ritalin auf den Markt kam), ist aber zugleich einigermaßen bizarr und widersinnig: ADHS ist schließlich die Abkürzung für Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung. Also: Fidget Spinners als Geräte, mit denen ein Aufmerksamkeitsdefizit durch ein Aufmerksamkeitsdefizit beseitigt wird? Eine Hyperaktivitätsstörung, die mit Hyperaktivität behoben werden soll? Wir betreten die Bereiche der Homöopathie, ohne aber den großen Raum gegenwärtiger Ideologie zu verlassen, die – trotz gegenteiliger Behauptungen – noch immer ein ziemlich deformiertes Mensch-Natur-Verhältnis verhüllt, die also, mit anderen Worten, noch immer in der konkreten Totalität des menschlichen Alltagslebens mit Entfremdung und Verdinglichung zu tun hat.

Indes: Wahrscheinlich ist die Mode der Fidget Spinners zu unspezifisch und kurzlebig, als dass es sich lohnen würde, diese Geräte als symbolische Konkretionen für die Antiquiertheit des Menschen zu analysieren, so wie Günther Anders es in den fünfziger Jahren bereits für das Fernsehen machte: Er sprach von der Welt als Phantom und Matrize. Heute abgeleitet von den Fidget Spinners die Welt als Unruhe und Spinnerei zu beschreiben, ist freilich albern und verfehlt. Es gibt andere Probleme.

Und auch der Gegenpol zu Günther Anders’ Zivilisationskritik funktioniert nicht recht. Jedenfalls bekomme ich es bei bestem Willen nicht hin, im Fidget Spinner irgendetwas von einer Allianztechnik zu finden, die dem Hoffnungsphilosophen Ernst Bloch vor Augen stand, als er sich über den Umbau der Welt zur Heimat Gedanken machte (Allianztechnik, im Sinne einer natura naturans, eines Natursubjekts, die er übrigens in der Atomkraft

realisiert sah ...). Der einzige Funke utopischer Perspektive liegt vielleicht im mutmaßlichen Ursprung der Fidget Spinners vergraben: Bereits 1993 ließ Catherine A. Hettinger sich den Handkreisel, wie das Gerät auch genannt wird, als »Spinning Toy« patentieren. Die Chemikerin, die heute als Erfinderin dieses Spielzeugs gilt, litt an Muskelschwäche und kam eher zufällig auf das Gerät, als sie nach Möglichkeiten suchte, mit ihrer Tochter zu spielen. Das Patent ist mittlerweile abgelaufen, an der Erfindung verdienen andere.

Ist der große Hype um die Fidget Spinners (und es gibt ja noch mehr Fidget-Geräte wie etwa Fidget Cubes) ein plakativer Hinweis darauf, dass die Depression als Signatur des Zeitalters nun doch wieder von der Nervosität abgelöst wird? Gerade wenn die Fidget Spinners ihre ablenkende, beruhigende, kompensierende Wirkung darin haben, dass sie das Denken, den Geist, das Bewusstsein gänzlich abzuschalten erlauben, ist vielleicht für die Charakteristik eines neurotischen Zeitalters hervorzuheben, inwiefern nervöse Leiden eben auch dadurch gekennzeichnet sind, dass physische Spannungen nicht ins Psychische gelangen und eben gleichsam in den Nerven steckenbleiben. Für die nervöse Hand heißt das: weiter am mechanischen Zappelphilipp drehen, und zwar so lange, bis auch diese Gadgets aus der Mode sind und auf dem Müllhaufen der kulturindustriellen Massenproduktion landen.

© Jungle World Verlags GmbH