

I. Die aufgeführte Gesellschaft

Wer heute einen realistischen Film über das alltägliche Leben in einer Großstadt dreht, wird vieles im Bild erfassen, was in den 60er Jahren noch nicht zu sehen war. Die typischen Bilder des Stadtraums haben sich verändert; neue Szenerien, Körperpraxen und Verhaltensweisen sind entstanden. Es erscheinen jetzt neue Rollen, gespielt von Personen, die auf andere Weise auftreten, als man es früher gewohnt war. Sie setzen ihre Körper mit neuen Gesten, Ritualen, Bewegungs- und Darstellungsformen in Szene. Der Raum des Sichtbaren, in dem sich die sozialen Akteure zeigen, ist um ein Vielfaches erweitert worden. Im Mittelpunkt dieser Veränderungen steht der Körper mit seinen Praktiken und Darbietungsformen.

In einer Filmproduktion aus den 60er Jahren über die Großstadt hätte der demonstrativ vorgeführte Körper noch keine wichtige Rolle gespielt. Wenn der Körper überhaupt in den Fokus der Sichtbarkeit getreten wäre, hätte man ihn in einem zurückhaltenden, andeutenden Verhalten gezeigt. Er hätte wenig Gelegenheit zur Selbstdarstellung, erst recht nicht zur Show erhalten. Nackte Haut verbargen die Menschen der Stadt schamvoll voreinander; der Körper war kein Objekt von Design. Im früheren Film fehlt gerade das, was das Großstadtleben heute aufregend und bis zum Überdruß ›sexy‹ macht (vgl. Bech 1995). Das demonstrative Spiel mit dem Körper, seine auf Wirkung berechnete Formung, seine sportlich-trainierten Bewegungen kamen damals kaum vor: es gab keine vorbeigleitenden Inlineskater, keine vorbeihuschenden Bikes, keine krachenden Skateboards auf den

Treppenstufen der Parks, keine Jogger, die in exhibitionistischer Sportkleidung ihre Kilometer auf dem Trottoir bolzen, keinen Citymarathon, kein Bungeejumping vom Baukran.

Die frühere Zeit war durch eine Skepsis gegenüber dem Körper geprägt. Das Körperliche wurde weggedrängt und für unwichtig erklärt. Zwar gab es schon den Glamour von Filmschauspielern und Helden des Sports, aber deren körperliche Präsentationsweise und Inszenierung hatten im Kontext vorherrschender Körperzurückhaltung noch den Charakter des Außergewöhnlichen und Exklusiven. In dieser mit bildungsbürgerlichen Idealen festgezurrt, körperdistanzierten Welt taten sich Risse, später auch Brüche auf, aus denen allmählich eine bunte, vitale, hyperaktive, körperverliebte neue Welt emporstieg. Für diesen Aufstieg gibt es viele Gründe; der wichtigste verweist auf die Struktur und Dynamik moderner Gesellschaften selbst. In dieser werden sinnlich dargestellte Distinktionen immer wichtiger. Das Sensorium zur Erfassung von sinnlichen Unterscheidungen ist der soziale Geschmack (vgl. Bourdieu 1982). Alle gesellschaftlich Handelnden verfügen über einen sozialen Sinn, der ihnen Geschmacksunterschiede und -gleichheiten meldet. Geschmacksqualitäten werden körperlich ausgedrückt und sinnlich erfasst. In dieser Sichtweise steht der Körper als Produzent von Strukturierungsmerkmalen im Zentrum der Gesellschaft.

DARGESTELLTE KÖRPER

Wie wurden in den 60er Jahren die Körper dargestellt? Wo wurden spielerische Verhaltensweisen gezeigt? Der Ort des Körperlichen war der Sportverein, der aus dem städtischen Leben ausgegliedert war. Sport wurde als Wettkampf- und Breitensport in einer idealen Welt von genormten Hallen, Stadien, Schwimmbecken und Spielfeldern betrieben. Um zu diesen Orten der Stoppuhren, Bandmaße, Regelbücher und Ergebnislisten Zugang zu erhalten, musste man Mitglied eines Vereins werden oder Eintritt bezahlen. Hier, hinter den Mauern der Sportinstitutionen, waren die Athleten geschützt vor störenden Einflüssen, Unverständnis, Zufällen und Gaffern.

Ebenso wie sich der Sport in seine Spezialräume einschloss und

in der breiten Öffentlichkeit auf Unverständnis stieß, blieben Haut und Muskeln, Arme und Beine, Oberkörper und Bauch – heute alles Orte der Ausstellung von Jugendlichkeit und Attraktivität – verdeckt von den Stoffen der Anzüge, Kostüme, Hemden und Blusen. Die Anziehungskraft des Körpers wirkte aus dem Verborgenen, in einem Spiel von Verdecken und Zeigen, von Scheu und Voyeurismus. Der Körper wurde mit Zurückhaltung dargeboten, um aus Ungesagtem und Ungezeigtem in der Einbildungskraft des Gegenübers ein inneres Reden hervorzubringen. Die Imagination war eine Voraussetzung für das Entstehen von Intimität.

Heute prägt das Schauspielhafte die sozialen Beziehungen; es lädt zum Sehen ein und fordert zugleich Zurückhaltung bei den Sehenden: Der Zeigende bringt die Aufforderung zum Ausdruck: ›Sieh mich an, aber berühre mich nicht‹, ebenso wie man einen Schauspieler auf der Bühne eingehend und ohne jede Scheu mit Gutachterblick betrachtet, ihm aber nicht zu nahe treten darf. Die immer offenere Darbietungsweise des Körpers beruht auf einem strengen Berührungsverbot. Aus dem zeigenden körperlichen Spiel selbst entsteht keine Intimität (vgl. Foucault 1976).

In der Stadt von heute sind die alten Grenzen, die herkömmlichen Einteilungen, Unterscheidungen und Strukturen, die das Leben und die Öffentlichkeit in den Städten gegliedert haben, vielfach aufgelöst. Die Körper haben die Mauern der Sportstätten gesprengt. Das Attribut Sport durchdringt die gesellschaftlichen Sphären und verbindet sich mit vielen unterschiedlichen Lebensstilen (vgl. Schmidt 2002). Elemente des Sportlichen sind in die allgemeinen Verhaltensweisen eingegangen; die Trainingsjacke, das T-Shirt, die Streifen von Adidas, der Nike Swoof gehören zu den selbstverständlichen Markierungen des Alltagslebens. Sportliche Gestiken und Praktiken, das Exhibitionistische und Körperverliebte, das den Sport schon immer auszeichnete, hat sich über die Bewohner der Stadt und alle ihre öffentlichen Orte verbreitet. Die Städte haben sich eine neue körperliche Darstellungsfähigkeit gegeben und auf diese Weise ihr Bild grundlegend verändert. Heute schwirren Streetballer, Skateboarder, Inlineskater, BMX-Fahrer durch die öffentlichen Räume und codieren die Landkarte der Stadt neu. Wenn sie Zuschauer brauchen, schaffen sie sich ihre Bühne mitten im sinnlichen Gewebe der alltäglichen Lebensweisen –

im Zickzackkurs durch belebte Einkaufsstraßen, beim Inlinehockey auf beschaulichen innerstädtischen Plätzen oder beim *aggressive skating* vor den Orten der Hochkultur, vor Museen, Opernhäusern, Kirchen, Bibliotheken. Manchmal sind sie sich selbst genug und bilden an den öden Orten des Sonntags ihr eigenes Publikum, wie auf den verwaisten Parkplätzen vor den großen Einkaufszentren an der städtischen Peripherie.

DAS SPIEL ALS MEDIUM

Die neuen Bewegungspraktiken zeigen die Veränderung herkömmlicher Ordnungen mit ihren motorischen Charakteristiken an. In der traditionellen Bewegungskultur des Sports ist die Berührung des Bodens, der sichere Stand, der Abdruck, das Abspringen, die Landung, das Zurückkommen auf die Erde ein wesentliches Merkmal – Bodenständigkeit gab dem Sportler Sicherheit. Kennzeichnend für die neue Entwicklung ist, dass man zwischen sich und dem Boden technische Elemente einbaut, Rollen und Kugellager, Räder und Federn, die ein reibungsloses Gleiten ermöglichen und auf diese Weise die gemeinsame Kontaktfläche des eigenen Körpers mit der Erde verändern. Diese Bewegungsformen zeigen an, dass etwas in Fluss geraten ist.

Die traditionelle Motorik im Stadtfilm der 60er Jahre erscheint langsam, zurückhaltend, veraltet. Ihr fehlt der Charme des schnellen Rollens und die Symbiose von Körper und technischem Gerät. Aus der Synthese von Hightech und menschlichen Bewegungen entstehen für die Akteure neue Mobilitätsdimensionen. Im Vergleich zu den Passanten – langsame Wesen auf zwei Füßen, die ihnen Platz machen müssen – bilden sie Hochgeschwindigkeitskörper, die durch die urbanen Zentren rasen. Technizität, Geschwindigkeit, flugähnliche Bewegungen – dies sind die Merkmale, die ein neues Prestige behaupten.

Die sportlichen Attribute, die man heute über die Stadt verstreut findet, verbinden sich mit neuen Körperpraktiken. Diesen fehlt das Sportfachliche, das in Regeln, Punkten, Ergebnissen, Rangplätzen ausgedrückt wird, aber sie besitzen viele Merkmale des Sportlichen,

die sich auf den Körper beziehen – Fitness, Anstrengung, Mut, Wagnis, Risiko, Ausdauer, Koordination, Muskelkraft.

Wie der Sport gehören alle wichtigen Elemente der neuen Praktiken, auch wenn sie sich von diesem entfernen, in die Welt des Spiels. Sie werden innerhalb des Rahmens (vgl. Goffman 1996, Bateson 1985) von spielerischen Aufführungen (vgl. Fischer-Lichte/Roselt 2001) hervorgebracht und zum Betrachten angeboten. Dies schließt freilich nicht aus, dass sie in nicht-spielerischen Bereichen weiterverwendet werden, beispielsweise mit dem Ziel, ein sportliches Aussehen zu erwerben, mit dem man auf dem Arbeitsmarkt reüssieren kann. Hier gewinnen Meta-Qualifikationen einer allgemeinen Beschäftigungsfähigkeit immer stärkere Relevanz. Das zur Aufführung von Employability eingesetzte Gesten-, Haltungs- und Ausdrucksrepertoire wird im Rahmen des Spiels und unter dessen Bedingungen erzeugt. So wichtig diese mittelbaren Wirkungen für die Akteure auch sein mögen, sie können nur entstehen, weil die Praktiken als Aufführungen eines Spiels, innerhalb dessen Rahmen, zustande gekommen sind: Die alte Formel, Spiel sei dadurch gekennzeichnet, dass es, wie ästhetische Produktionen, ein Selbstzweck sei, ist deshalb wohl nicht falsch, greift aber zu kurz (vgl. Adamowsky 2000). Denn gerade bei den neu entstandenen Spielen kommt es nicht allein darauf an, dass gespielt wird, sondern dass, indem gespielt wird, eine attraktive Praxis mit eigenen Wirkungen zustande kommt.

Das Spiel ist *ein* Medium, in dem die aufgeführte Handlung eine Fülle sozialer Effekte und Bedeutungen produziert, und dies mit einer großen allgemeinen Verständlichkeit. Im Spiel entwirft sich das Subjekt in seiner Beziehung zu sich selbst und zu seinen Mitspielern. In diesem Entwurf verbinden sich seine motorischen, darstellerischen und imaginativen Fähigkeiten zu einer ins Spiel projizierten Person. Was das Spielmedium außergewöhnlich attraktiv macht, ist die große körperliche Präsenz der Akteure und die Überzeugungskraft, mit der eine gelungene Aufführung bei den Zuschauern, aber auch beim Subjekt selbst wirkt. Die Bewegungspraktiken der neuen Spiele zeitigen Effekte, die für das Leben in der Großstadt heute von hoher Bedeutung sind: Präsentation der eigenen Person, Verwirklichung eines bestimmten Stils, zwanglose Beteiligung an sozialen Kontexten. Das

Spiel als körperlich darstellende Praxis ist ein Medium wie Fernsehen, Film, Foto und Video – aber es ist live und leibhaftig; es wird vor anderen und mit anderen verwirklicht. Wie alle übrigen Bildmedien konstruiert es die Gegenstände und Personen, die es abbildet.

FORMEN DER VERGEMEINSCHAFTUNG

In den neuen Spielen im städtischen Raum zeigen sich Formen der Vergemeinschaftung, die von der Soziologie noch nicht recht bemerkt worden sind. Wenn man das Neue dieser Spielpraxen scharf konturieren will, braucht man es nur in dem Gegenlicht zu betrachten, das vom klassischen Sportverein geworfen wird. In einen Verein tritt man einerseits freiwillig ein, aber andererseits gibt man, indem man Mitglied wird, einen Teil seiner personalen Autonomie auf. Diese Doppeldeutigkeit ist das Merkmal der Vergemeinschaftung nach dem Modell des Vertrags. Wie beim klassischen Gesellschaftsvertrag tritt man einem Verband bei, der größer, umfassender und von höherer Bedeutung ist als der Einzelne. Der Beitretende erkennt mit seiner Unterschrift die Vereinssatzung an, die ihn als Mitglied zu einem bestimmten Verhalten verpflichtet. Er gehört zu denen, die vom Verein etwas erhalten – den Raum zum Sporttreiben und Zutritt zur Beteiligung an Wettkämpfen –, aber nur unter den vom Verein gesetzten Bedingungen.

Das Vertragsmodell der bürgerlichen Gesellschaft erklärt eine übergeordnete soziale Entität zu einem höheren Gut – die Familie, das Vermögen, den Staat, die Partei, den Verein –, das von allen Mitgliedern zu schützen und zu mehren ist. Dass der Verein ein höheres Gut für die Mitglieder darstellt, zeigen die Werte, die er setzt und die zu respektieren sind. Er erzeugt eine Art Innenraum, in dem sich die Mitglieder entfalten können, der dem Subjekt neue Handlungsmöglichkeiten gibt und dieses in eine auf bestimmte Werte verpflichtete Gemeinschaft integriert. Für die Mitglieder bildet er eine besondere Welt, in die sie mit ihrer Aufnahme eintreten – insofern gehört die Mitgliedschaft im Verein zum Weltverhältnis der in ihm engagierten Subjekte.

Die neuen Spielpraktiken lösen herkömmliche Ordnungen auf: Für Beobachter aus dem traditionellen Sport wirken sie haltlos, ohne

erkennbare Regeln und Konventionen, ohne Übungsleiter, Trainingszeiten, geregelten Wettkampfbetrieb. Aber es gibt andere, informelle Organisationsformen; im Inlinehockey beispielsweise gibt es Leitfiguren, die über Listen mit Handynummern verfügen und eine SMS an alle schicken, wenn das schöne Wetter am Nachmittag zu einem Spielchen lockt.

In den neuen Sportarten findet der Novize keinen mit Werten gefüllten Raum vor und keine Instanz, die ihn in eine Gemeinschaft integrieren würde. Was er antrifft, ist ein soziales Gebilde, das sich scheinbar zufällig ergeben hat und das die Beteiligten ständig nach ihren Vorstellungen gestalten. Kommt ein Neuer hinzu oder verlässt einer der Spieler die Partie, ergibt sich daraus wieder ein neues Gebilde. Dessen Gestalt hängt zu einem beträchtlichen Teil davon ab, wie die Beteiligten sich selbst auffassen, wie sie sich als Spieler entwerfen. Auch im traditionellen Sport spielt die persönliche Einstellung, die Haltung der einzelnen Spieler eine gewisse Rolle. Aber was das Spiel ist, was es von den Beteiligten verlangt, was es sein soll, bestimmt das Spiel selbst. So kann Fußball elegant, hart, hölzern oder ideenreich gespielt werden, aber diese Eigenschaften sind nur stilistische Variationen eines Grundmusters, das gegenüber den spezifischen Ausprägungen vorrangig ist.

Bei den neuen Spielen gibt es eine solche Priorität des Spiels gegenüber den Spielern nicht: Was es ist, wie es gespielt wird, sein Charakter, seine Merkmale hängen davon ab, wie sich die Spieler in Bezug auf ihre Mitspieler selbst entwerfen und im Spiel zur Geltung bringen. Das Spiel resultiert aus den sozialen Selbstverhältnissen der Beteiligten. Es ist kein höherrangiges Gut, sondern die handelnden Personen definieren das Spiel aufgrund der Vorstellungen, die sie von sich selbst haben und die sie in diesem umsetzen wollen. Ein solches Geschehen kann nicht mehr mit dem Vertragsmodell beschrieben werden. Es konfrontiert die Spieler nicht mit Werten und Regeln, die sie nicht selber eingeführt hätten. Regelhaftes Verhalten entsteht hier aus den Einstellungen der Spieler, die danach streben, ihre Aktivitäten zu regulieren und wertvoll zu machen. Ändert sich die Zusammensetzung der Spieler, kann es zu neuen Regularien kommen.

Man erkennt daran, wie sehr der Eintritt eines neuen Beteiligten das Spiel verändern kann. Daher ist seine Aufnahme keine einfache

Angelegenheit: Die Gemeinschaft hat jedes Mal abzuwägen, ob der Neue zu ihr passt. Er muss den ungeschriebenen Code kennen, die Gesten beherrschen, die stillschweigenden Anforderungen erfüllen. Zwar kann niemand explizit sagen, was er genau zu tun hat; aber jeder Insider weiß, was geht und was nicht. In den spezialisierten Zeitschriften und Videoclips der jeweiligen ›Szene‹ findet man einen Fundus an Symbolen, aus dem die Akteure Modelle eines eigenen Stils entnehmen – ein Reservoir, das aus der Beobachtung der Geschehen auf den öffentlichen Plätzen geschöpft wird.

Im Medium der neuen Sportpraktiken kommt alles auf den Stil der Beteiligten an. Er ist viel wirksamer, als es Satzungen und Vereinsstrukturen jemals sein könnten. Das Selbst- und Weltverhältnis, die Fähigkeiten, Kompetenzen und Charaktereigenschaften der Beteiligten kommen nur insofern im Spiel zur Erscheinung und zur Beurteilung, als sie in Gestalt eines besonderen Stils in das Spiel projiziert werden. Der Stil ist das Element, das die neuen Spiele zusammenhält und ihnen Sinn gibt.

Der Stil der neuen Spielpraxen erzeugt keine Bindungen im üblichen Sinn, keine direkten persönlichen Beziehungen zwischen den handelnden Subjekten. Es kommt auf das Persönliche, das Eigene der Person gar nicht an (vgl. Simmel 1980). Die Beziehungen zwischen den Spielern sind abhängig davon, dass diese ihren Stil verwirklichen. Daher ist die Dauer der Gemeinschaft abhängig davon, wie oft, wie lange und wie umfassend der Stil realisiert wird. Zu Fortsetzung und Ausweitung der Beziehungen der Spieler untereinander kommt es nur in solchen Bereichen sozialen Handelns, wo der Stil aktualisiert wird. Dies ist nicht nur in Bereichen der populären Kultur und des Vergnügens der Fall, sondern immer häufiger auch in der Arbeitswelt.¹

Entscheidend für die neuen Stilgemeinschaften ist ihre Fundierung in einer gemeinsamen Motorik. Selbstbestimmt werden in unzähligen Akten neue Bewegungen eingeübt; sie werden geformt und behalten, so dass sie in anderen Spielsituationen, Tage oder Wochen später, wieder aktiviert werden können. Die Einarbeitung neuer Bewegungsweisen geschieht mit dem ganzen Körper und ruft langfristige Wirkungen hervor. Ihre motorischen Schemata werden Teil des Körpergedächtnisses; sie lagern sich in den motorischen Fähigkeiten

des Akteurs ab und werden so zu einer Bereicherung und Veränderung der habituellen Bewegungsweisen der Person. In den neuen Körperpraxen werden bei langer intensiver Übung die hier ausgebildeten Bewegungsschemata zu Bestandteilen des körperlichen Habitus (vgl. Bourdieu 1979: 139-202 und Krais/Gebauer 2002).

DIE INDIKATORFUNKTION DER SPIELE

Im Medium des Spiels, das zu neuen Konstruktionen geradezu einlädt, werden gesellschaftliche Veränderungen in einem frühen Stadium sichtbar, früher als in anderen, weniger beweglichen Handlungsbereichen. Hierin begründet sich das Programm einer Soziologie vom Spiel aus (vgl. Caillois 1982, Gebauer/Wulf 1998). Spiele sind Gelegenheiten, das Selbst neu einzukleiden und es unter den Bedingungen einer spezifischen ludischen Welt auszuprobieren. Allerdings regiert hier keine Beliebigkeit – unser Selbst gestalten wir nicht unabhängig von seiner Verankerung in der sozialen Welt um. Stile hängen mit der sozialen Position zusammen. Gymnasiasten haben meistens andere Stile als Hauptschüler, Studenten andere als Lehrlinge, höhere Angestellte andere als Arbeiter. An der Projektion von Stilen in die neuen Spielpraktiken lassen sich die sozialen Merkmale erkennen, die mit diesen verbunden sind.

Mit Pierre Bourdieu kann man diese Wechselbeziehungen von Spiel und Sozialwelt als Wirkungen des Habitus beschreiben. Alle Akte des handelnden Subjekts stehen in Beziehung zu dem in seiner Lebensgeschichte ausgeprägten Habitus. Im Spiel sind sie freie Akte, aber nicht frei verfügbar. Der Habitus bildet eine Grundsicht, von der alles soziale Handeln seinen Ausgang nimmt. Wenn sich also im Spiel ein Wandel des Verhaltens anzeigt, so ist dieses Indikator einer Habitusveränderung, die alte feste Verhältnisse lockert und eine größere Oberflächenbewegung erlaubt.

Das Spiel ist ein geschützter Raum, dessen Akte nicht den vollen sozialen Konsequenzen wie das Alltagshandeln ausgesetzt sind. Wenn sich im Medium des Spiels ein neues Selbst- und Weltverhältnis der Person und neue soziale Beziehungen formen, erhält der schon in der Tiefe vorbereitete gesellschaftliche Wandel körperliche Gestalt. Das

Spiel gewährt einen Schutz nicht nur vor sozialen Konsequenzen, sondern auch vor Reflexion und Beurteilung. Es bildet eine Sphäre der naiven Beteiligung. In diesem geschützten Raum wirkt es auf den aufnahmebereiten Habitus zurück und gestaltet diesen in Teilen um.

Unsere Hypothese ist, dass die in den neuen Spielpraktiken ausgeprägten Veränderungen auch in anderen sozialen Feldern auftauchen. Das Spiel kann als Detektor von neuen sozialen Entwicklungen aufgefasst werden. Im Spiel zeigen sich gesellschaftliche Veränderungen, auf die man nur noch nicht aufmerksam geworden ist. Zwischen den Spielen und anderen sozialen Bereichen gibt es untergründig Verbindungen. Man kann sich diese wie hochempfindliche ›Leitungen‹ vorstellen, die Informationen zwischen verschiedenen sozialen Feldern transportieren. In der Regel sind diese Informationen sehr zahlreich, diffus, vieldeutig und lassen kein klares Bild erkennen. Erst wenn sie auf eine bestimmte Spielpraxis treffen, die ihnen die Möglichkeit zur Projektion gibt, formen sie strukturierte Bilder, die für den Beobachter deutbar werden. Das Konzept solcher *intermediären Strukturen*, die den Informationsfluss zwischen einzelnen sozialen Feldern und spezifischen Spielen organisieren, ist ein theoretisches Konstrukt (vgl. Alkemeyer/Gebauer 2002). Man kann annehmen, dass mit Hilfe solcher Verbindungen das Spiel zu einem Brennspiegel gemacht wird, der eine Fülle unterschiedlicher flüchtiger Informationen zu einem erkennbaren Bild formt.

DIE ANLAGE DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Eingangs haben wir uns auf die Suche nach neuen Entwicklungen der Spielkultur in der Gegenwart gemacht, indem wir zwei imaginäre Großstadtfilme miteinander verglichen haben. Tatsächlich spielt sich dieser Vergleich nicht ausschließlich in der Einbildungskraft ab, sondern kann sich auf höchst reale Erfahrungen in der sozialen Wirklichkeit berufen. Für geübte Beobachter ist es durchaus möglich, aus der erfahrenen Wirklichkeit Aufschlüsse über gesellschaftliche Veränderungen zu erhalten. Freilich werden diese immer an einen eingeschränkten und persönlich gefärbten Erfahrungsausschnitt gebunden sein und daher keine verlässliche Grundlage für Generalisierungen

bieten können. Nun könnte man sich eine Befragung von älteren Personen zur Beschaffenheit der Lebenswirklichkeit in der Großstadt der 60er Jahre vorstellen. Aber dann hinge die Qualität der Untersuchungsergebnisse von der Verlässlichkeit der Erinnerung der befragten Personen ab – bei einer zeitlichen Distanz von 40 Jahren ein nicht einzuschätzender Faktor. Man braucht aber gar keinen direkten Vergleich zweier Beobachtungszeitpunkte anzustreben, wenn man nämlich die Frage nach den neuen Entwicklungen ausschließlich in der Gegenwart untersucht. In der heutigen Zeit gibt es ein Nebeneinander von Neuem und Altem, das sich für eine Untersuchung neuer Entwicklungen von Spielpraxen anbietet.²

Im traditionellen Verein mit seiner Sportpraxis gibt es eine institutionelle Form, ein Regel- und Technikverständnis und ein Angebot an Bewegungen, Wettkämpfen, Auszeichnungen, Weisen der Vergemeinschaftung, die sich in vielen Clubs im Vergleich zu den 60er Jahren nicht wesentlich verändert haben. Wir haben einen Berliner Verein gewählt, der als typisches Beispiel einer gelungenen Tradierung der Einstellungen und des Zusammenhalts der Mitglieder gelten kann, wie es sie mindestens schon seit 40 Jahren gibt. Als besonders geeignet für eine vergleichende Analyse erschien uns die Handballabteilung der Frauen, eine typische Ausprägung eines sowohl auf Wettkampf als auch ein intensives Clubleben orientierten Teils des Vereins.

Die Vergleichsobjekte sind zwei neue Bewegungspraktiken: Triathlon und Inlinehockey. Triathlon ist eine relativ neue Sportart mit wachsenden Teilnehmerzahlen, die in den Medien hohes Interesse findet. Aus drei klassischen Disziplinen zusammengesetzt – Schwimmen, Radfahren und Laufen –, ist sie sowohl für ehemalige Vereinssportler auf der Suche nach neuen Bewährungsproben als auch für neue Sportlertypen attraktiv, die sich einem Sportclub sonst nicht anschließen würden. Die Charakteristik der Sportart lässt ein heterogenes Klientel zwischen altem Sportverständnis und neuartiger Suche nach extremen Leistungen erwarten. Einerseits besitzt Triathlon Rahmenelemente des klassischen Sports, wie Vereine und Verbände, andererseits haben die üblichen institutionellen Rahmungen hier keine weitere Bedeutung; es gibt keine Vereinsheime, keine festen Trainingszeiten, keinen engen Zusammenhalt zwischen den

Mitgliedern. Dafür werden Attribute wie Kleidung und Körperformen sowie die Darstellung der Zugehörigkeit zu dieser Sportart deutlich wichtiger als im klassischen Sport. Als hochgradig individualistische Disziplin verlangt sie ein auf die eigene Person bezogenes Selbst- und Zeitmanagement. Zwar findet man hier Sportgruppen, aber es herrscht eine eher sachliche, unpathetische Auffassung von Gemeinschaft vor, die sich auf die Verfolgung des gleichen Ziels reduziert und darüber hinaus keine Gemeinsamkeiten sucht. Die Gruppe der Triathleten unterscheidet sich durch einen fast exzessiven Körper- und Technikkult von den klassischen Sportgemeinschaften, die von ihnen als konservativ und langweilig beschrieben werden. Eine große Bedeutung haben für sie Askese, Selbstdisziplin und technische sowie diätetische Kenntnisse. In der Wahrnehmung der Athleten ist Triathlon eine exklusive Sportart, die Praxis einer Elite.

Inlinehockey ist von der Institution des Sportvereins noch weiter entfernt als Triathlon. Für die Spieler gibt es keinerlei institutionelle Rahmung. Vielmehr wird die Spielgemeinschaft von Akteuren in eigener Regie immer wieder aufs Neue performativ hergestellt: über Attribute der Mode und der Musik, über Gesten der Begrüßung und des Triumphes, über Rituale des Eintretens und Verlassens des Spielraums, durch die Technologie ihrer Spielgeräte und durch die Setzung von Regeln im Spiel selbst. In dieser neuen Körperpraxis dominiert der Gesichtspunkt des Stils alle Erwägungen, insbesondere die Einschätzung der Regeln.

Vor dem Hintergrund des klassischen Sportspiels Handball lassen sich die beiden neuen Körperpraxen kontrastiv untersuchen; beide können als ausgezeichnete Indikatoren von Veränderungen unserer Gesellschaft Auskunft geben. Als attraktive Medien laden sie zu einer Projektion von Selbstverhältnissen geradezu ein: sie bieten eine Bühne für die Selbstdarstellung der Spieler, ihre Körperpräsentation, ihre Stilistik und ihre Weise, sich als Subjekte zu entwerfen.

ZUR METHODOLOGIE

Die skizzierten Veränderungen in Spiel und Gesellschaft lassen sich im Sinne einer theoretischen Zeitdiagnose beobachten. Sie lassen sich

aber auch anhand konkreter Fälle und Felder des Sporttreibens empirisch untersuchen. Über die Kombination der beiden Zugänge *theoretische Zeitdiagnose* und *empirische Fallanalysen* lassen sich verschiedene Perspektiven auf den Wandel des Sports in der Gesellschaft und den vom Sport gezeigten und erzeugten Wandel der Gesellschaft triangulieren. Die hier vorgestellte Untersuchung nimmt eine interdisziplinäre Perspektive ein: Theoretische Analysen werden mit empirischen Materialanalysen kombiniert, in denen der Wandel in den untersuchten Feldern deutlich wird. Dabei werden verschiedene disziplinäre Perspektiven verknüpft. Empirische Zugänge mit Methoden der soziologischen und ethnografischen Forschung werden eingebettet in theoretische Analysen mit den Begrifflichkeiten der Philosophie, Soziologie und Kulturwissenschaften.

Auf der Ebene der empirischen Analysen wird ein aktueller mit einem eher rückblickenden Zugang kombiniert: Neben der teilnehmenden Beobachtung aktueller Sportpraxis in den Feldern Handball, Triathlon und Inlinehockey an jeweils signifikanten Orten werden die Erfahrungen und Bewertungen ausgewählter Teilnehmer und der darin repräsentierte Wandel der Felder in Interviews mit Erzählungen und Fragen rekonstruiert. Darüber hinaus wird die Innenperspektive der Teilnehmer über Befragungen und die Außenperspektive auf die untersuchten Felder durch teilnehmende Beobachtung ermittelt. Leitendes Prinzip der Analyse ist dabei der kontrastierende Vergleich auf verschiedenen Ebenen.

Die einzelnen Fälle werden anhand ihrer Erzählungen und Einschätzungen kontrastierend analysiert. Die in den Interviews erhaltenen Berichte über das Feld und das (eigene oder fremde) Handeln werden mit dem verglichen, was sich in den teilnehmenden Beobachtungen aus einer ethnografischen Perspektive zu Interaktionen, Handlungsroutrinen und Markierungen des sozialen Raumes zeigt. Die drei Felder Handball, Triathlon und Inlinehockey als Beispiele unterschiedlich formalisierter Handlungsfelder im Sport werden einer kontrastiven Analyse unterzogen, um die Unterschiede, aber auch die vorhandenen Gemeinsamkeiten zu verdeutlichen. Schließlich werden die induktiv aus diesen Materialanalysen gewonnenen Erkenntnisse mit den deduktiv gewonnenen Erkenntnissen aus den theoretischen Zeitdiagnosen kontrastiert.³

DIE KAPITEL IM ÜBERBLICK

Ein zentrales Unterscheidungskriterium zwischen neuen Spielen und traditionellem Vereinssport liegt im je spezifischen Verhältnis zum Raum, das wir zunächst ausleuchten wollen (II). Neben den mobilen subjektivierten Räumen der Inlineskater oder Mountain-Biker existieren in den neuen Spielen auch immobile, personalisierte öffentliche Orte, zu denen die Akteure immer wieder zurückkehren. Beide Raumtypen unterscheiden sich von den Funktionsräumen des traditionellen Sports dadurch, dass sie nur wenig begrenzt und allen zugänglich sind.

In diesen unterschiedlichen sozialen Räumen artikulieren sich auch differente Gemeinschafts- und Selbstverhältnisse. Ihre Analyse steht im Mittelpunkt des folgenden Kapitels (III). Im klassischen Sportverein werden Gemeinschaften innerhalb dauerhafter institutioneller Rahmungen gebildet. In den neuen Spielen werden solche formalen Stützen zugunsten von Offenheit, Unverbindlichkeit und Flüchtigkeit aufgegeben. Hier prägen sich neue Konstellationen von Person, Selbst und Gemeinschaft aus, denen gerade in der »Gesellschaft der Individuen« (Elias 1994) besondere Bedeutung zukommt.

Der für die neuen Spiele typische Verzicht auf Sicherheit kommt nicht zuletzt in ihren spezifischen Bewegungsformen des Rollens, Gleitens und Schwebens zum Ausdruck. Diese wiederum werden erst durch neue technische Geräte möglich, die in ein besonderes Verhältnis zum Körper treten, das wir in einem weiteren Kapitel (IV) herausarbeiten.

Die Entwicklungen im Bereich der neuen Spiele vollzieht sich im Kontext sozialen Wandels. Sie verleihen gesellschaftlichen Veränderungen mitunter erst Prägnanz, Gestalt und Sichtbarkeit. Dieser Zusammenhang steht im Mittelpunkt des 5. Kapitels. Über die Rekonstruktion der sozialräumlichen Reisewege ausgewählter Akteure wird hier versucht, wesentliche Signaturen der neuen Spiele aus der sozialräumlichen Dynamik verständlich zu machen.

Das letzte Kapitel (VI) schließlich zeigt, dass die in den neuen Spielen zu beobachtenden Informalisierungs- und Individualisierungsprozesse keineswegs in sozialer Desintegration münden. In ihrer Treue zum Stil bilden die Akteure vielmehr exklusive und elitäre Ge-

meinden. Hier schließen sich Selbstbezüglichkeit und gemeinschaftliche Bindungen nicht gegenseitig aus; sie steigern sich vielmehr aneinander.

ANMERKUNGEN

- 1 Es gibt neue Tätigkeitsbereiche jenseits der klassischen Berufsfelder, die ihre Innovation dadurch sichtbar machen, dass sie spielerische Formen in sich aufnehmen (vgl. Meschnig/Stuhr 2003 und Schönberger/Springer 2003).
- 2 Unsere empirische Untersuchung umfasste drei sorgfältig ausgewählte Sportgruppen (Handball, Triathlon, Inlinehockey), die wir teilnehmend beobachtet haben. Die Feldarbeit begann im Frühjahr 1999 und endete im Sommer 2001. Neben der ethnografischen Datenerhebung (Beobachtungsprotokolle, Spontaninterviews) wurden insgesamt 30 episodische Interviews (je 10 in jedem Untersuchungsfeld) geführt.
- 3 Für detailliertere Darstellungen der verwendeten, aber hier nur knapp skizzierten empirischen Zugänge (episodisches Interview, teilnehmende Beobachtung, Fallkontrastierung, Triangulation und Dokumentation der Sozialdaten) vgl. Flick (2002).

