

VI. Treue zum Stil

Spiele artikulieren und registrieren gesellschaftliche Veränderungen schneller und sensibler als soziale Institutionen und normative Systeme; sie sind Katalysatoren von Selbst- und Weltverhältnissen. In ihnen entwerfen die handelnden Subjekte neue Formen, bevor diese eine feste soziale Gestalt gewinnen. Wandlungen des Welt- und Selbstverhältnisses sind Ausdruck tiefer liegender gesellschaftlicher Veränderungsprozesse. Sie artikulieren sich häufig in ästhetischen Phänomenen und Prozessen, zu denen im weitesten Sinne auch die Spiele zählen, die in einer Gesellschaft gespielt werden. Neue Sportpraktiken wie Skateboarding, Inlineskating, Triathlon, Risikosport, die außergewöhnliche sinnliche Erfahrungen verschaffen, führen die gewandelte Bedeutung der Gegenwart an unzähligen Plätzen des Gewöhnlichen und Alltäglichen vor Augen.

Die neuen Spiele zeigen, wie bühnenhaft der Sport geworden ist, welche sinnlichen Potenziale er heute entfaltet, wie sehr er dazu drängt, ästhetisches Ereignis zu werden und den Spielern die Rolle von Helden anzubieten. Wie alle Schauspiele verändern sie die Gegenwart, die sie in ihren Aufführungen darstellen. Aber anders als das historische Bühnenspiel (Boschert 2001) sind sie zu Medien der Veränderung geworden.

Die postkonventionellen Spiele sind Katalysatoren sozialen Wandels. In ihnen zeigen sich nicht nur Veränderungen, die auch in anderen gesellschaftlichen Bereichen vor sich gehen, sondern durch ihr Zeigen greifen sie in den Wandel selbst ein. Zum einen tragen sie

erheblich dazu bei, diesen zu erkennen und zu verbreiten; zum anderen verschaffen sie ihm prägnante Formen und soziale Anerkennung. Der Blick auf diese Dynamik wird nicht zuletzt durch die Beharrungstendenz im Feld des Vereinssports verstellt. Die Zahl derer, die diesen Institutionen treu bleiben und sie den Erwartungen der Gegenwart anpassen, darf nicht unterschätzt werden. Nach wie vor gibt es eine große Zahl von Sportinteressierten, die sich in den traditionellen Institutionen bestens aufgehoben fühlen und gerade den festen Halt von Vereinsstrukturen, ihre Regelmäßigkeit und Verlässlichkeit zu schätzen wissen und ihre Angebote, wie Sporthallen, Übungsleiter, Geräte, Spielbetrieb, Wettkämpfe in Anspruch nehmen. Für alle jene, die nach traditionellem Wettstreit und Meisterschaften streben, ist der organisierte Sport unumgänglich.

Im Unterschied zu Deutungen aktueller gesellschaftlicher Entwicklungen verbindet sich im Sport die Abnahme institutioneller Bindungen keineswegs mit sozialer Desintegration. Es erscheint wenig angebracht, diese Veränderungen als ein Zerfallen des Zusammenhalts der Gesellschaft zu verstehen. Was man vielmehr erkennen kann, ist einerseits eine neue Art von Spielgemeinschaften, andererseits eine verstärkte Hinwendung der Spieler zu sich selber. Freilich schließen sich diese nicht in ihre Innerlichkeit ein, wie das traditionelle Konzept der Subjektivität suggeriert. Zwischen Subjektivierung und Gemeinschaftsbildung besteht kein gegenseitiges Ausschließungsverhältnis, in dem sich Subjektivität nur auf Kosten von Gemeinschaftlichkeit entfalten könnte und umgekehrt. Vielmehr ergänzen und stützen sich neue Subjektivierungsformen und neue Formen der Gemeinschaftsbildung gegenseitig.

Unsere Beobachtungen von neuen Spielen zeigen, vor dem Hintergrund einer traditionellen Sportart gesehen, eine Reihe neuer Züge. Sie sollen im Folgenden unter drei Gesichtspunkten als Anzeichen sozialer Veränderungen unserer Gesellschaft interpretiert werden: als neuartige Körpergesten, als eine Sorge um den Stil und als eine soziale Dynamik, die Aktivitätsfelder erzeugt, die es bisher nicht gab.

GESTEN

In den letzten Jahrzehnten ist im Feld des Sports eine Fülle neuer Gesten entstanden. Diese werden in den neuen Spielen zu bestimmten Mustern zusammengefügt und öffentlich aufgeführt. Während im Vereinssport Gesten und Verhaltensmuster durch Vorgaben festgelegt sind, geht diese Formgebung in den neuen Spielen unter starker innerer Beteiligung der Mitspieler vor sich. Zwar treiben auch diese mit anderen gemeinsam Sport, aber jeder von ihnen macht sich seine persönlichen Vorstellungen von seinem Bewegungsstil, handelt nach seinem eigenen zeitlichen Rhythmus und will sich als selbstbestimmt erfahren. Während der Körpereinsatz im traditionellen Sport primär instrumentell und auf ein Ergebnis gerichtet ist, sind die Bewegungen hier verlaufsorientiert, experimentierend und fließend.

Die Beteiligten an den neuen Spielen wünschen sich ihre Körper nicht als effiziente Maschinen. Durch Bewegungen wie Gleiten und Drehen, durch hohe Geschwindigkeiten werden Gefühle des Losgelöstseins, des beherrschten Rausches hervorgerufen. Für den ästhetischen Bewegungs- und Selbstgenuss der Inlineskater ist es wichtig, dass die Bewegungen durch reibungsarm gelagerte Rollen leichter und schneller werden. Aber diese Gesten der Leichtigkeit sind nicht vollkommen neu, sondern mit alten, bekannten Erinnerungen verknüpft, vor allem mit solchen, die aus dem Traum kommen, aus den geträumten Erlebnissen des Fallens oder Schwebens (vgl. Alkemeyer/Gebauer/Wiedenhöft 2001).

Tatsächlich sind die neuen Spiele durch große Freiheitsgrade und eigene Gestaltungsmöglichkeiten gekennzeichnet. Sie favorisieren Virtuosität, Maskierung, Rausch und den Auftritt vor Publikum. Neuartige Spielgeräte geben Anlass, die Bewegungsmöglichkeiten des menschlichen Körpers kreativ auszuloten. Zum einen wirken diese als Steigerung der Person, zum anderen haben sie, gemeinsam mit den anderen Zeichencodes, eine unübersehbare Bedeutung für die Identität und Zusammengehörigkeit der Spielgemeinschaften. Mit den neuen Spiel- und Bewegungsweisen verbinden die Akteure Vorstellungen eines wenig normierten Lebens, einer durch Einsamkeit und Freiheit geprägten Existenz des ›Großstadtsingles‹, der diese Unverbindlich-

keit der neuen Spiele genießt. Vergnügen entsteht aus den ungeplanten Begegnungen mit Gleichgesinnten.

In den neuen Spielen treten, nach der Klassifikation von Caillois (1982), die Maske (*mimikry*) und die Suche nach dem Rausch (*illinx*) in den Vordergrund und verbinden sich mit dem Prinzip des Wettstreits (*agon*). Während im klassischen Wettkampf immer auch der Zufall (*alea*) eine Rolle spielt – Zufall des Ortes und der Zeit, der äußeren Bedingungen und der persönlichen Form –, hat die Kategorie der *alea* in den neuen Spielen ihre konstitutive Rolle verloren. In den Risikosportarten, die sich gegenwärtig zunehmender Beliebtheit erfreuen, wird der Zufall – aus gutem Grund – völlig auszuschalten versucht. Risikosport ist nicht Zufallssuche, sondern eine Wette der Teilnehmer mit sich selbst: dass sie die Herausforderungen des Spiels bestehen. Im Risikosport will der Athlet beweisen, dass er stärker ist als die Gefahr und auf diese Weise den Wert seiner Person demonstrieren.¹

Maske und Rausch als Leitkategorien der neuen Spiele stellen ein Problem für die theoretische Beschreibung der sozialen Organisation dar: Wie ist ein Zusammenhalt in einer Gruppe möglich, wie kann überhaupt eine Gemeinschaft entstehen, wenn diese darauf gerichtet ist, ein Maskenspiel zu organisieren und einen Zustand des Rausches zu erzeugen? Wie kann aus diesem subjektiven Einsatz etwas Objektives, ein die flüchtigen Situationen überdauerndes soziales Ganzes entstehen?

STIL

An den neuen Spielen lässt sich erkennen, wie sich die klassischen Methoden der Erzeugung von Disziplinen (Foucault) und der Ausbildung eines Habitus (Bourdieu) in der gesellschaftlichen Praxis verschoben haben. Beide Konzepte setzen voraus, dass die Körper der Akteure in praktische gesellschaftliche Prozesse eingespannt sind und in diesen eine erkennbare Form erlangen. Nun gibt es aber zunehmend mehr Handlungsbereiche, in denen die Körper auf den ersten Blick keine besondere Form ausbilden müssen (Gebauer 2001). In der Arbeit am Computer scheint der Körper weitgehend ungeformt zu

bleiben; er wird oft demonstrativ als unbeschäftigt dargestellt. In den neuen Spielen hingegen werden die Körper demonstrativ beschäftigt. Hier bilden sie eigene Disziplinen aus, hier legen sich die Akteure einen neuartigen körperlichen Habitus zu.

Während in der traditionellen Arbeitsgesellschaft in der beruflichen Tätigkeit ein je spezifischer körperlicher Habitus ausgebildet wurde und die Freizeit Möglichkeiten bot, sich gehen zu lassen, faul und haltungslos zu sein, verhält es sich heute der Tendenz nach fast umgekehrt. Die Freizeit ist heute zu der Sphäre geworden, in der die Subjekte ihre Körper formen und ihrem Leben Gestalt und Haltung geben. Sowohl im Arbeitsleben als auch in der Freizeit haben sich die Weise und die Bedeutung der Körperformung verändert.

Die üblicherweise als sekundär eingestuften Bereiche der Nichtarbeit, der Freizeit und Muße rücken ins Zentrum der Gesellschaft. Gerade die Spiel- und Freizeitwelten stellen den Individuen ein schnell wachsendes Angebot an Modellen der Beschäftigung und Formung des Körpers zur Verfügung. In den von uns untersuchten neuen Spielen bilden die Teilnehmer körperliche Verhaltensmodelle und Habitusformen aus. Hier wird der Stil erworben, den die Subjekte in andere soziale Felder transportieren. Im Spiel ist der Ursprung eines Stils, dem die Teilnehmer wie einer persönlichen Signatur treu bleiben.

Die Suche nach einem passenden Stil kennzeichnet die in den neuen Spielen beobachtbare Hinwendung der Teilnehmer zu sich selbst. Der Stil greift über das Individuum hinaus; das Subjekt, das ihn verwirklicht, erzeugt etwas Überindividuelles.² Im Stil entwirft sich ein Ich und macht den Entwurfscharakter der Person durch sein Spiel deutlicher als anderswo. Im Vereinssport hingegen steht das Spiel höher als der individuelle Stil. Das Spiel gibt die Form vor, in der sich die Einzelnen zu verhalten haben: gegen die Anderen, auf den Erfolg und ein messbares Resultat ausgerichtet. Bei aller Selbstbezogenheit ist der Wettkämpfer aber kein unbedingtes Ich: Er unterstellt sich dem Spiel, ordnet sich den Regeln unter und kooperiert mit den anderen (vgl. Gebauer 2002).

Im Unterschied zur Achtung des Spiels und seiner Regularien entsteht die Treue zum Stil aus einer inneren Haltung, nicht aufgrund von außen kommender Verpflichtungen. In der Gemeinschaft, die

durch denselben Stil zusammengehalten wird, besteht stillschweigen- des Einvernehmen über das, was sich gehört und was nicht. Aber explizit formulierte Geschmacksregeln existieren nicht. Der Eintritt in eine Spielgemeinschaft geschieht durch individuelle Akte einer Geschmacksprüfung: Passt der neu in die Gemeinschaft Eintretende zu dieser? Ist er das, was man in der Gruppe unbedingt zu sein hat: ›cool‹? Die Zugehörigkeit zu demselben Stil wird auf der Grundlage eines ungeschriebenen Kodex und einer sehr empfindlich wahrnehmenden ›sozialen Ästhetik‹ entschieden. Vor allem darf der Neue keine Angestrengtheit erkennen lassen; sein Können muss natürlich, ungelernt und mühelos erscheinen.

Der soziologische Beobachter ist im nachhinein in der Lage, bestimmte Regularitäten der Geschmackswahlen zu rekonstruieren; die Spieler hingegen handeln nicht nach aufgestellten Regeln, sie leben sich in ihren Stilen aus. Was sich im Spiel gehört und was nicht geht, bestimmen sie immer wieder aufs Neue, und in ihren Neubestimmungen ist derselbe Stil wiedererkennbar. Er ist in der gesellschaftlichen Spielpraxis verankert und an die Position der einzelnen Spieler im sozialen Raum gebunden. In den neuen Spielen wird das Prinzip der sozialen Geschmackswahl auf die Spitze getrieben. In Prozessen der Kooptation wird eben die Person vorgezogen, die den Wählenden als die ›am besten Passende‹ erscheint. Bei diesem Vorgang handelt es sich um ein im Habitus angelegtes distinktives Vermögen, einen »praktischen Sinn« (Bourdieu), der keiner expliziten Abwägungen und Entscheidungen bedarf.

In den vorangegangenen Kapiteln ist der Stil, den wir in den neuen Spielen beobachten, ausführlich beschrieben worden. Er ist eine Weiterarbeit am ausgebildeten Habitus jener Klassenfraktion, der die handelnden Subjekte angehören. Stil bezeichnet eine formende Tätigkeit, die drei Ziele anstrebt: soziale Neuheit der Personendarstellung, Subjektivierung der Werte und Normen des Verhaltens, Heroisierung des Ichs mit Hilfe besonderer Verhaltensweisen, denen man auch im Alltagsleben treu bleibt. Das zweite und dritte Ziel unterscheiden sich von den soziologischen Kennzeichen der »Stile des Lebens«, die Soeffner (2001) angegeben hat.

In der soziologischen und anthropologischen Literatur, auf die sich Soeffner bezieht, insbesondere auf Simmel (1995) und Plessner

(1981), wird der Stil, den ein soziales Subjekt seinem Handeln, ja seinem Leben gibt, als eine »Entlastung und Verhüllung des Persönlichen« (Simmel 1993: 382, vgl. Soeffner 2001: 89) angesehen. Sie ist »das Heraustreten aus der Einmaligkeit« und bedeutet »den Anschluß an etwas Allgemeines« (Soeffner 2001: 83). Insofern ist die Überzeugung der Mitglieder von Stilgemeinschaften, sie würden hier ihre »eigentliche« oder »authentische« Individualität ausprägen, ein grundlegender Irrtum: sie »erliegen der Paradoxie des kollektiven Individualismus« (Soeffner 2001: 104). Diesen Irrtum weist Soeffner an zwei Beispielen nach, die er unter dem Gesichtspunkt ihrer politischen Wirkungen untersucht, dem Wandervogel und den Ravern.

Die von uns beobachteten neuen Spiele weisen einen Stilbegriff auf, der in vielem der Techno-Kultur, wie sie Soeffner beschreibt, ähnlich ist; aber aufgrund der beiden Tendenzen der Subjektivierung und Heroisierung erhält der Stil bei ihnen eine neue Bedeutung. Die Tendenz der Subjektivierung lässt sich bei ihnen nicht im Sinne einer in die Irre laufenden Individualisierung interpretieren. Bei den Teilnehmern an den neuen Spielen steht die Bemühung im Vordergrund, eine spezifische Bewegungsweise körperlich und stilistisch zu erwerben und weiterzuentwickeln, die sie über den Status des Individuums erhebt.

Bei den in der Literatur beobachteten und diskutierten Fällen neuer Stilbildungen ging es darum, die Anforderungen des klassischen Personenkonzepts in ausgezeichneter Weise zu erfüllen: um die Suche nach einer besonderen Markierung von Individualität, die mit Hilfe eines Stils gerade verfehlt werden musste. Bei den neuen Tendenzen scheint es gar nicht mehr um das klassische Personenkonzept der Authentizitätssuche zu gehen. Das Exzessive, Maßlose, das Verrückte, die Verschmelzung von Mensch und Technik, die selbstverständliche Vereinnahmung von öffentlichen Räumen, die performativen Aktivitäten, die die anderen Bewohner der Öffentlichkeit in die Rolle von Zuschauern drängen, zeigen eine Entschlossenheit, die Sphäre der gewöhnlichen Menschen zu übersteigen. Unsere Zeit, die die Verbesserung des Menschlichen in vielen technischen Formen diskutiert, kann in diesem Ziel keine Hybris mehr erkennen.

COOLNESS

Die Spielgemeinschaften werden nach dem Prinzip *eines* relativ homogenen, von den Eingeweihten leicht wiedererkennbaren Stils gebildet, der eine das Verhalten der Teilnehmer insgesamt kennzeichnende Eigenschaft generiert, die mit dem Ausdruck ›Coolness‹ bezeichnet wird. Man kennt eine solche vereinheitlichende Verhaltenscharakteristik von Zirkeln der Oberschicht, von Dichtergruppen, altherwürdigen akademischen *Colleges*, von den Pariser *Grandes Ecoles* etc.³ Sie gilt als Merkmal eines bestimmten Elitismus; sie kennzeichnet eine bestimmte ›Aristokratie‹ des ästhetischen Verhaltens, die freilich nicht unbedingt an einen hohen Stand gebunden ist. Als ›aristokratisch‹ gilt das besondere Stilvermögen der Gruppenmitglieder, insofern es sich in einen Gegensatz zum ›Gewöhnlichen‹ stellt.

Wenn Jürgen Trabant Recht hat, tritt ›Coolness‹ heute die Nachfolge jenes Werts an, der in der höfischen Literatur der Frühen Neuzeit unter dem Begriff der *Sprezzatura* gefasst wurde, eine Bezeichnung, die Baldessar Castiglione in seinem *Cortegiano* eingeführt hat. »*Sprezzare* heißt eigentlich ›verachten, nicht beachten‹. *Sprezzatura* heißt also ›Verachtung‹, ›Nicht-Beachten‹. Gemeint ist damit: Nicht-Achten auf die eigene Handlung. Das ist aber natürlich nur dann möglich, wenn die Handlungsweise völlig sicher beherrscht wird. [...] Die Franzosen haben sprezzatura mit *Nonchalance* übersetzt, in der deutschen Übersetzung des *Cortegiano* finde ich *Lässigkeit*. Das ist nicht schlecht, aber ich denke, die beste Übersetzung ins heutige Deutsch [...] wäre *coolness*« (Trabant 2001: 168).

Sprezzatura ist eine Kunst, die sich verbirgt; sie ist allen sichtbar, sie wird gezeigt, geschätzt, bildet die Grundlage der Beurteilung von sozialem Verhalten, aber sie wird nicht als Kunst vorgeführt, sondern als ein natürlicher Besitz. Die Kunst des Verhaltens ist ein altes aristokratisches Ideal. Wer es heute zum Maßstab seines Handelns nimmt, versteht sich als Mitglied einer sozialen Elite. Die Teilnehmer an den neuen Spielen betrachten sich als eine Auslese und als Auslesende. Mit dem Willen zum Stil wird eine soziale Sonderrolle ausgedrückt: ein Bessersein. Sie geht noch über die Distinktion hinaus, insofern sie nicht nur Grenzen gegenüber anderen Gruppen zieht, sondern ein höheres Wissen und Können auszeichnet und als ›natürlich‹ verbürgt.

Diese erworbene ›Natürlichkeit‹ wird den anderen außerhalb der Gruppe stehenden Personen zur Bewunderung angeboten. *Sprezzatura* als Stil wird über die verschiedenen Felder des sozialen Handelns verbreitet. Der in den neuen Spielen herausgebildete Stil der Coolness tritt hier in vielen Variationen auf, und zwar unter den Bedingungen des jeweiligen Feldes. Die Herkunft des Stils aus den Spielen erkennt man daran, dass in all seinen Variationen das Merkmal der Sportlichkeit auftritt und sich mit anderen Bereichen und Attributen (Mode, Erotik, Kunst, Popkultur etc.) mischt.

MUSTER

Die ungewöhnliche Mischung von Praktiken ist eine Wirkung des Stils. Der Triathlon ist das beste Beispiel dafür; er stellt eine Kombination von Sportarten dar, die sich in der Perspektive eines traditionellen Sportverständnisses gegenseitig ausschließen – man ist entweder Radrennfahrer *oder* Schwimmer *oder* Läufer und nicht alles gleichzeitig. Die für den Triathlon typische Vereinigung konträrer motorischer Anforderungen wurde, wie der Gründungsmythos dieser Sportart besagt, ›am Reißbrett‹ konstruiert, als eine Wette, etwas zu tun, ›was eigentlich nicht geht‹. Mittlerweile hat sich Triathlon in einen Stil verwandelt. Die Sportpraxis ist verrückt, aber insofern diese einen Stil bildet, gelten seine Teilnehmer als ›normale‹ Menschen, die einen anerkannten und begehrten Stil verwirklichen.

Die unlösbar erscheinende Herausforderung dieser Praxis ist die Bedingung dafür, dass sie Helden hervorbringt. Triathlon hat aus seiner internen Widersprüchlichkeit eine Mythologie gemacht. Ähnlich ist es mit den Ultralangläufern und Risikosportlern. Das Stilprinzip, Unmögliches miteinander zu verbinden, findet man auch in anderen Bereichen: ein erfolgreicher Unternehmer umrundet als Ballonfahrer die Erde, ein ehemaliger Fußballspieler stellt sich als Finanzexperte dar, ein anderer als Geschäftsmann im Dienst der Nation, ein alternder Bodybuilder wird zum Filmstar, dann zum Gouverneur. In der Nachfolge des Dandys früherer Zeiten, der seine Person mit exzentrischen Praktiken zu einem Stilvorbild machte, sichern sich die Teilnehmer an den neuen Spielen die Anerkennung der Gesellschaft.

Warum feiert man das Zusammenfügen von Unvereinbarem? Wenn eine solche Praxis sich als ein Stil durchsetzt, wird eine neue Vorstellung von der Person erzeugt, ein neues Markenzeichen des Menschen. Dieser tritt jetzt in neuen hautengen Materialien auf, als eine bunte, grelle, superschlanke Figur mit asketischen Gesichtszügen und langen, definierten Muskeln. Er bewegt sich wie im Traum auf seinem Supergerät. Der Athlet, der einen neuen Stil verwirklicht, wird zu einem Bild. Er erscheint als technisiertes Wesen, teils aus neuen synthetischen Materialien, teils aus Blut und aus Fleisch, das in neuen Verfahren gehärtet wurde. An einen solchen Körper kann man Maschinen anpassen, die zum gleichen Bild gehören. Triathlon ist das Bild grenzenloser Passfähigkeit des Menschen und der Verlebendigung der Maschine. In seinem Kontext wird dieser Symbiose von Mensch und Maschine nicht mit Skepsis begegnet; sie gilt als ein Triumph des Körpers, der sich in Hochtechnologie integriert und auf diese Weise zu extremen Leistungen fähig wird.

Als ein Bild davon, was Menschen aus sich machen und von sich verlangen können, dient der Triathlet vielen Bereichen als Vorbild für eine bestimmte Leistungsfähigkeit. Die Sportart zeigt exemplarisch, wie ein Ich dadurch, dass es ein vorgegebenes Muster erfüllt, zu einem Helden werden kann. Im Zentrum der neuen Sportarten finden wir neue Muster des Handelns. Handlungsmerkmale wie diese gibt es auch außerhalb des Sports; dort sind sie unscharf, kaum erkennbar. Die unauffälligen Variationen dieser Merkmale in den Alltagspraktiken werden sichtbar, wenn man das Muster des Spiels wie eine Folie darüber hält und sie gleichsam durchscheinen lässt. Es zeigen sich dann untergründige Verwandtschaften. Für einen Stil gibt es Muster und Variationen; üblicherweise geht das Erkennen der Variationen vom Muster aus. Aber man kann auch, in einem gegenläufigen Vorgang, von den Variationen ausgehend das Muster identifizieren. Ebenso wie das Muster die Variationen klärt, klären diese das Muster. Daher kann man ein Muster auch an den Handlungen des Alltagslebens erkennen. Aber die Muster der neuen Spiele haben aufgrund ihrer Körperlichkeit und Sichtbarkeit eine besondere Eigenschaft für die Mustergebung.⁴

Die Spielgemeinschaften werden von der Treue zum Stil, den sie entwickelt haben, und von dem Glauben an die Auszeichnung, welche

die Aneignung des Stils verleiht, zusammengehalten. Der Stil vereinigt die Mitglieder dieser Gruppen auch in Bereichen außerhalb des Spiels. Inlineskater ebenso wie Triathleten erkennen sich auch in der Alltagspraxis als ihresgleichen. Was auf den ersten Blick aussah wie das Auseinanderfallen der Gesellschaft, erweist sich so als eine neue Weise der sozialen Organisation und Zusammengehörigkeit.

FIGUREN

Ein Stil, der seine Konstruktionsprinzipien verbirgt, fordert Anerkennung von der Gemeinschaft. Angesichts eines exemplarischen Könnens reagiert diese mit Bewunderung und Verehrung; die Gruppe wird zur Gemeinde (Gebauer 1999). Sie ordnet sich den herausragenden Figuren unter, die eine exemplarische Darstellung des kollektiven Stils vorführen. Als ›Figuren‹ können wir sie bezeichnen, weil sie in dem Maße, wie sie zu einer Verkörperung des Stils werden, das Individuelle und Persönliche übersteigen und sich zu einem Ausdruck des Allgemeinen machen, welches die ganze Gruppe kennzeichnet. Ein Stil gibt der Figur etwas Überpersönliches; er wirkt wie eine Maske.

In dieser Sicht führen die neuen Spiele, die sich gerade durch ihre Subjektivierung auszeichnen, zu einem Zurücktreten des Persönlichen und Individuellen zugunsten eines gemeinschaftlichen Musters. Eine solche Gemeinschaft kann ausschließlich mit Bezug auf das Muster aktualisiert werden; persönliche Vertrautheit ist dafür nicht notwendig. Um Gemeinschaftsprozesse in Gang zu setzen, reicht aus, dass die Teilnehmer das Muster kennen und fähig zur Darstellung und Erkennung des Stils sind. Wenn sich zwei wildfremde Mountainbiker im Wald begegnen, grüßen sie sich, als kennten sie einander; sie haben mit einem Blick erfasst, dass der andere ›dazugehört‹: Sein Fahrradrahmen, die Bremsen, die Kleidung, die Fahrweise sind Züge eines Stils, dem auch der andere treu ist. In ihren Erzählungen tauchen die anderen nicht mit ihren Persönlichkeitsmerkmalen auf, sondern werden anhand des gemeinsamen Musters erkannt – der andere ist der mit dem Carbonrahmen. Das Muster, das die Teilnehmer der neuen Spiele zusammenhält, lässt zwischen ihnen keine Wärme entstehen; sie halten in der Nähe ihrer Selbstentwürfe Abstand.

Mit ihrem wie eine Maske wirkenden Stil zielen die neuen Spiele über die gegebene Gesellschaft hinaus. Der von den Teilnehmern gelebte Stil gestaltet ihre Beziehungen zur Gesellschaft um; er führt dazu, dass Bindungen und Verpflichtungen reflektiert, traditionelle Einstellungen überdacht werden. So wird im Triathlon die Haltung der Askese eingenommen, aber nicht im Sinne einer religiös geprägten Distanz zur Welt oder als äußerste Zurückhaltung in weltlichen Dingen, sondern als Verausgabung von Kraft und Energie und als Verschwendung von Zeit, Raum, Geld und Technik. Ziel ist nicht eine Verinnerlichung der Person, eine Konzentration, Umlenkung auf spirituelle Ziele, sondern ein optimaler Konsum von mühsam angesammelten physischen und materiellen Ressourcen, um den Körper zu erhöhen. Auf diese Weise strebt das Subjekt eine Steigerung seines gesellschaftlichen Werts an.

HELDEN

In dieser Perspektive gehen die in den neuen Spielen gemachten Gewinne an Handlungsfähigkeit und sozialer Dynamik auf Kosten der traditionellen Vereinssportler. Den interviewten Handballerinnen ist bewusst, dass sie mit ihrer vehementen Ablehnung der Suche nach einem Stil eine konventionelle Position einnehmen. Ihr Protest richtet sich gegen den ›unernsten‹ Gestus und gegen das Maskenhafte des Stils. Beides erscheint ihnen nicht ›echt‹; sie suchen ›das Wahre‹ und finden es in einer Sportpraxis, die sie auf den Erfolg der Mannschaft und auf das höhere Interesse des Vereins verpflichtet.

Gegen diese Form der Beschneidung des Handlungsspielraums rebellieren insbesondere die Inlinekater: Sie organisieren ihr Spiel selbst; sie genießen ihre Fähigkeit, dies durch improvisierendes Handeln zu schaffen. Bei ihnen gibt es nicht mehr die Unterscheidung zwischen ›Echtheit‹ und ›Gespieltem‹; sie favorisieren ein spielerisches Weltverhältnis und schätzen dies ungleich höher ein als auferlegte Strukturen und Reglements. Bei ihnen findet man ein Pathos des Improvisierens und der Bindungslosigkeit, das in den schwebenden Bewegungen dieser Sportpraxis körperlich evident wird (vgl. Alkemeyer 2003a). Es geht ihnen um die Kontrolle über das eigene

Leben, eine Kontrolle im Sinne der Ablehnung von allem, was dem Spieler zu nahe kommen und seinen Stil gefährden könnte.

Man kann diese Haltung als eine Suche, nicht nach dem guten Leben, sondern nach guten Gelegenheiten ansehen, die ihnen die neuen Spiele, die technischen Geräte, der großstädtische Raum, die Mitspieler und Zuschauer, diese ganze soziale Szenerie zu bieten vermag. Die Spieler zeigen einen demonstrativen Konsum der gebotenen Chancen und die Fähigkeit, diese für sich zu nutzen. Ihr Vergnügen geht über eine hedonistische Haltung hinaus; nicht zuletzt entspringt sie auch einem umfassenden Können, der *sprezzatura*; sie gibt dem Spieler die Möglichkeit, ein anderer zu werden. Er richtet sich gegen seine alte Normalität, ohne die gesellschaftlichen Verhältnisse infrage zu stellen.

Auch die Triathleten verfolgen ein Projekt der radikalen Selbstbezüglichkeit; sie sind aber nicht bereit, die Kategorie des ›Echten‹ aufzugeben. Im Gegenteil suchen sie nach neuen Formen der Echtheit, die weit über jene der Vereinssportlerinnen hinausgehen. Bei ihnen dreht sich alles um das eigene Ich; die Wahrheit der eigenen Person soll getestet, geprüft werden: Hält sie die gesuchten Belastungen aus oder nicht? Daher wird die Askese wichtig; sie erhält eine ethische Dimension. Die Athleten entwerfen sich als Vorläufer einer neuen Stufe des Menschlichen, eines Größerwerdens des Ichs: Der Sportler löst sich von seinem früheren Leben und strebt danach, eine neue, bessere Person auszubilden und über seine soziale Existenz hinauszugehen. Auf der Suche nach einer Verbesserung seines Ichs erhöht er sich zu einem Helden. Mit dem Aufsetzen einer Maske ent-subjektiviert er sich in ein Heroentum, das auf die Stützung durch die Gemeinschaft angewiesen ist.

Das Entstehen solcher gewöhnlichen Helden lässt sich in vielen gesellschaftlichen Bereichen beobachten. Gewöhnlich sind sie, weil sie nicht die Macht der großen Helden besitzen, eine neue Möglichkeit in die Welt zu bringen, den Horizont zu öffnen oder ihre Gegenwart herauszufordern. Vielmehr entstehen sie als Figuren eines Stils. Sie sind nicht Helden aus eigener Kraft, sondern Effekte in Spielen, die auf die Hervorbringung von Bildern und Masken hin angelegt sind.

STIL-ARISTOKRATIE

Spiele sind ein wichtiger Ort in der Gesellschaft, an dem Neues hervortritt. Dies geschieht in unvorhersehbaren Prozessen, die aus der Mitte von Spielgemeinschaften auftauchen. Der Stil, der in den neuen Sportarten ausgebildet, eingeübt und zur zweiten Natur gemacht wird, ergreift den ganzen Körper und gestaltet dessen Bewegungsweisen dauerhaft um. Er ist eine Körperformung, die den Bewegungen wiedererkennbare und sozial bewertete Merkmale gibt. Obwohl die Bewertungsschemata des körperlichen Handelns historisch entstanden und wandelbar sind, haben sie eine erstaunliche geschichtliche Kontinuität und Verbreitung über die Kulturen. Der Gegensatz von ›hohem‹ und ›niedrigem‹ Stil findet sich in je eigener Ausprägung in vielen historischen Epochen und regionalen Kulturen vor. Hoher Stil wird mit der Kennzeichnung des ›Noblen‹, niedriger Stil mit jener des ›Gewöhnlichen‹ assoziiert. Diese Unterscheidung stellt das Gekonnte, Beherrschte, Elegante, das durch Leichtigkeit und Lässigkeit gekennzeichnet ist, in einen Gegensatz zum Schwerfälligen und Bemühten. Ein so aufgefasster Stil einer bewegungsästhetischen ›Aristokratie‹ wird aufgrund virtuoser Könnerschaft erworben und bewundert.

Goffmans Begriff der Rollendistanz (Goffman 1973) ist eine genaue Kennzeichnung dieses Stils: Im Unterschied zu einem Verhalten, das ängstlich auf Korrektheit und Sicherheit bedacht ist, führt es atemberaubende Kunststücke vor, das Loslassen von Halt, wo andere sich an die Griffe klammern, lässige Bewegungseinschüsse, fast tänzerisch, ohne jemals das Gleichgewicht zu verlieren. Freilich übersieht Goffman, dass ein solcher feiner Stil nur den Virtuosen der *sprezzatura* und der Coolness möglich ist. Tatsächlich entsteht bei den Zuschauern der Eindruck von Distanzierung, aber diese ist keine Entfernung von einer sozialen Rolle, sondern von der braven Erfüllung gegebener Anforderungen. Der Könnler verwandelt das, was andere mit Bedacht und nach Vorschrift ausführen, in einen leichtfüßigen Tanz.

Jeder Stil verkörpert sich in idealer Weise in einer vorbildlichen Person. Aufgrund ihres perfekten Stils steht diese im Zentrum ihrer Gemeinschaft, wenn sie in Erscheinung tritt: In einer Skatehalle vollführen junge Inlineskater und Skateboarder in einer Half-Pipe etwas

angestrengt ihre Kunststücke, bis eine Person auftaucht, die sich bis dahin im Hintergrund gehalten hat. Ein junger Mann, ohne Knie- und Handgelenkschoner, mit nacktem Oberkörper stellt sich an den Rand der Bahn. Scheinbar in sich versunken, unberührt von der plötzlichen Aufmerksamkeit, streift er sich in lässiger Haltung mit den Händen über die Unterarme: Der emsige Betrieb kommt sofort zum Erliegen; alle schauen auf die einsame Gestalt, die sich plötzlich ohne jedes Vorzeichen in die Half-Pipe stürzt. Was er seinem Publikum zeigt, übertrifft alles bis dahin Vorgeführte an Gekonntheit, Kraft, Eleganz und Wagnis. Ebenso unvermittelt, wie seine Darbietung begonnen hat, endet sie: er steht wieder am Rand der Rampe, unbeteiligt, unbewegt, gelangweilt, nicht im Mindesten erschöpft. Niemand weiß, was er denkt, und wann er eine neue Probe seines hohen Könnens geben wird, worauf alle Beteiligten geradezu sehnsüchtig warten.

Es gibt viele solcher Helden in den neuen Sportarten. Ihre zentrale Bedeutung für die Stilgemeinschaften ähnelt dem aristokratischen Prinzip der höfischen Gesellschaft. Solche Gemeinschaften ordnen sich um einen Mittelpunkt. In ihnen herrscht die Überzeugung, dass ihre Mitglieder eine Elite darstellen. Nach ihren eigenen Kriterien stehen sie höher als all jene, die ihr Spiel nicht beherrschen. Sie besitzen ein Zentrum, das vom Stilvorbild gebildet wird, um das herum sich die anderen Mitglieder in konzentrischen Kreisen einordnen, bis hin zu den Positionen an der Peripherie. Der Vereinssport ist durch andere Machtverteilungen gekennzeichnet. Seine offizielle Rangfolge⁵ wird anders hergestellt: Die Athleten müssen ihre Rangplätze in Wettkämpfen erwerben und verteidigen. Das Leistungsprinzip bewertet die Resultate von Handeln und schreibt dieses der Person als Verdienst zu.

Bei der Bewertung mit Hilfe von Stilprinzipien kommt es hingegen nicht in erster Linie auf das Ergebnis der Handlung, sondern auf die Form an. Alle Spieler bewundern das Stilvorbild und erwarten, dass sie selbst von den Außenstehenden bewundert werden, weil sie fähig sind, ihren Stil zu verwirklichen. Ihre Zugehörigkeit zu einer Stil-Aristokratie führt zu einer Erhöhung ihres Selbstverhältnisses, die Sichtbarkeit der Spiele demonstriert die Macht des Stils.

So kommt es, dass der Triathlet, unabhängig von seiner Leistungshöhe, schon weil er Triathlet ist, Anerkennung verbuchen kann:

weil er die drei Sportarten, die methodische Lebensführung, die sportliche Fachkenntnis, die Technologie, den Kleidungscode, kurz: weil er einen exzentrischen Stil beherrscht. Obwohl es in diesem Stil sowohl Elemente der Askese als auch des sinnlichen Genusses gibt, lässt er sich weder als protestantische noch als hedonistische Gesinnung ausweisen. Der ›aristokratische‹ Stil entsteht vielmehr aus dem Wunsch nach intensiver sinnlicher Erfahrung und stellt sich unter einen zivilisatorischen Selbstzwang, der eine scharfe Selbst- und Fremdbeobachtung ausbildet.

Im Leistungssport müssen die Inhaber von Führungspositionen ihre Überlegenheit in einem permanenten Kräfteressen immer wieder aufs Neue beweisen. Auch das Stilvorbild in den neuen Spielen muss sein Besser-Sein darstellen, es ist aber durch seine Bewunderer, die etwas vom Glanz seines perfekten Könnens auf sich selbst zu lenken hoffen, vor permanenten Leistungsmessungen und -vergleichen, wie sie im Verein üblich sind, geschützt.

Die Beherrschung eines Stils ist ein Vermögen, das nicht unmittelbar in andere Kapitalsorten konvertierbar ist. Wir haben aber gesehen, dass sie Veränderungen der sozialräumlichen Position in der horizontalen Dimension bewirken kann. Die Teilnahme an neuen Spielgemeinschaften kann in diesem Terrain neue Aktionsfelder erschließen. Spiele sind ihrer Außenwelt gegenüber empfindlich, insofern sie wie poröse Gebilde die sich dort vollziehenden Veränderungsprozesse aufnehmen. Weil Spiele symbolische Welten darstellen, die sensitiv für ihre Umgebungen und dabei in sich relativ geschlossen sind und eigene Sinnstrukturen besitzen, begünstigen sie die Ausbildung besonderer Selbst- und Weltverhältnisse. In den von uns untersuchten Spielen äußern diese sich als eine neue Art von Elitismus.

Angesichts der zum Stillstand gekommenen vertikalen Mobilität in der Gesellschaft hat dieser Elitismus den soziologischen Sinn, die Binnendifferenzierung, man könnte auch sagen: die Spaltungen auf der horizontalen Achse deutlicher hervortreten zu lassen. In der von hoher Dichte gekennzeichneten mittleren sozialräumlichen Region werden neue Spielformen mit einem hohen Anspruch auf die ästhetische Kategorie des Stils gepflegt und der Körper wie ein Kunstwerk zur Betrachtung angeboten. Im Gedrängel der kleinbürgerlichen Klassenfraktionen wird die quasi-artistische Bearbeitung von Leib und

Leben zu einem handfesten Argument für den Anspruch, einer neuen Art von Elite anzugehören. Treue zum Stil hat vor dem Hintergrund der Schließung des sozialen Raumes einen doppelten Sinn: Mit der Abgrenzung nach außen bewirkt und festigt sie eine Gemeinsamkeit der Haltung im Inneren.

ANMERKUNGEN

- 1 Das Risiko ist, wie sich im Anschluss an die Studien von Nerlich (1997) und Bonß (1995) festhalten lässt, ein spezifisches gesellschaftliches Konstrukt zur Bewältigung des universalen Problems der Ungewissheit, das historisch erstmals im Kontext des Fern- und speziell des Seehandels im 14. Jahrhundert gebildet wird. In der sozialen Konstruktion von Unsicherheit als Risiko wird diese nicht (mehr) als schicksalhafte Bedrohung angesehen, sondern als ein zu- und berechenbares Wagnis, das sich nur dann negativ bemerkbar macht, wenn falsch kalkuliert und gehandelt wird. D.h. im Risikodiskurs wird von einem Subjekt ausgegangen, das sich der Unsicherheit stellt, anstatt ihr ausgeliefert zu sein, ja diese auch absichtlich und durchaus lustvoll herausfordert, um sie zu meistern.
- 2 Vgl. zum Verhältnis von Stil, Selbst und Gemeinschaft Soeffner (1986, 1995, 2001) und Hahn (1986).
- 3 Dort treten die Verhaltenscharakteristiken freilich unter anderen Bezeichnungen auf; man spricht dort von ›Nonchalance‹, ›Gelassenheit‹, ›Distanziertheit‹, ›Natürlichkeit‹ u.ä.
- 4 Diese Verschränktheit von Muster und Variation ist charakteristisch für einen künstlerischen Stil; vgl. Bateson (1985a: 206-208).
- 5 Daneben gibt es auch in informellen Auseinandersetzungen hergestellte Hackordnungen (vgl. III).

