

II. Spiel-Räume

Wenn man die neuen Spiele mit dem traditionellen, vereinsförmig organisierten Sport vergleicht, springen nicht nur die ganz anderen Bewegungsformen, Sportgeräte und sozialen Organisationsweisen ins Auge. Es wird zugleich deutlich, dass sich die Unterschiede zwischen alten und neuen Spielen vor allem auch in einer räumlichen Dimension manifestieren: Man spielt heute nicht nur anders als früher, sondern auch in anderen Räumen, auf anderen Plätzen und an anderen Orten.¹

Während der institutionalisierte Breiten- und Wettkampfsport sich durch die Geste des Zurückziehens und Einschließens in funktional gestaltete und gegenüber dem Alltagsleben abgeschirmte Sonder-Räume wie Hallen, Stadien und Schwimmbäder auszeichnet, machen die neuen Spiele durch eine Geste des Heraustretens und Ausbrechens auf sich aufmerksam. Ihre Protagonisten sprengen die Grenzen und Begrenzungen des klassischen Sports, kehren seinen Hallen und Stadien den Rücken, um in die öffentlichen Räume und Ballungszentren der Städte auszuschwärmen (vgl. Bette 1999) und diese als Repräsentationsforen und Präsentationsbühnen ihrer Selbstdarstellungen und Lebensstile zu nutzen.²

Inlineskater, BMX-Radfahrer, Skateboarder, Streetballer oder Inlinehockey-Spieler lassen sich entsprechend nicht nur von den Bewegungsmöglichkeiten ihrer neuen Sportgeräte, sondern auch von der Atmosphäre, der Vielfältigkeit und Lebendigkeit, den Freiheitsgraden und Erfahrungsmöglichkeiten des öffentlichen Raums faszinieren.

Allerdings: die Räume, in denen sie zusammentreffen und ihre Bewegungskünste aufführen, Fußgängerzonen, Marktplätze, städtische Zentren, öffentliche Repräsentationsbauten wie Kirchen, Bibliotheken, Theaterhäuser oder Museen, Asphaltflächen verlassener Industrieanlagen, U-Bahnschächte und Autobahnbrücken sind keine originären Sporträume. Sie dienen bereits anderen Zwecken und gehorchen anderen Funktionen, entfalten deshalb eigene Diskurse, Mythologien und materiale Widerständigkeiten. Sie müssen entsprechend von den Akteuren der neuen Spiele in einem Prozess sekundärer Rahmung (Goffman 1996: 52ff.) erst erobert, als Spiel-Räume markiert, definiert und gestaltet werden. Dabei wird an vorhandene Codierungen und Strukturierungen der Räume angeschlossen, wie diese umgekehrt durch Hinzufügen von neuen Elementen modifiziert werden. Das Entscheidende dabei ist, dass dies in einem besonderen Medium geschieht: dem der körperlichen Aufführung und theatralen Inszenierung von Bewegungen. In diesem körperlichen Ausdruck des Machens und Herstellens, in der Schaffung eines Bedeutungsrahmens, in der sinnlich erfahrbaren Verräumlichung und Verkörperlichung von Bildern, Lebensstilen und Vorstellungswelten, liegt denn auch die besondere performative Qualität (vgl. Fischer-Lichte 2001) der neuen Spiele, ihrer kulturellen Aufführungen (vgl. Singer 1959, Alkemeyer 2003) und Inszenierungsformen (vgl. Willems/Jurga 1998).

Während dem Raum im Zusammenhang der konventionellen Spiele im Allgemeinen wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird und dieser in der Selbstverständlichkeit des Gewohnten verschwindet, allenfalls instrumentell, als technisches, architektonisches, finanz- oder repräsentationspolitisches Problem von sich reden macht³, weisen die neuen Spiele explizit auf die Kategorie des Raumes hin und stehen damit im Kontext jener gesellschaftlichen Transformationen⁴, die in der jüngeren Vergangenheit zu einer Krise der Raumwahrnehmung und in dessen Folge nicht zuletzt zu einer wissenschaftlichen Renaissance der Raumthematik geführt haben (vgl. Löw 2001 und Maresch/Werber 2002). Die neuen Spiele zeigen paradigmatisch die gesellschaftlichen Veränderungen in Bezug auf die Wahrnehmung des Raumes und die Erzeugung von Räumen an.

Das heißt allerdings nicht, dass der Raum in den konventionellen Spielen des Sports eine zu vernachlässigende Größe darstellen würde.⁵

Vielmehr verfügen sie mit ihrer unhintergehbaren Körperlichkeit und konstitutiven Bewegungsdynamik immer schon über eine räumliche Dimension (vgl. Boschert 2002). Sie brauchen einerseits den Raum, wie sie durch diesen limitiert sind. Und sie erzeugen andererseits spezifische Spiel- und Funktions-Räume, wie in diesen bestimmte Raumvorstellungen und -wahrnehmungen manifest werden. Sie lassen das Soziale so als besondere Raumerfahrung spürbar werden und sie geben dem Sozialen zugleich selbst eine räumliche Struktur und sinnliche Gestalt. Indem in den Spielen Kämpfe um soziale Anerkennung zur Geltung kommen, Distinktionsprofite verteilt und kulturelle Differenzen aktualisiert werden, beziehen sie sich zugleich auf den sozialen Raum (vgl. Bourdieu 1985), korrespondieren mit gesellschaftlichen Reisewegen, Macht- und Ungleichheitsverhältnissen (vgl. Vester et al. 2001).

Die Raumthematik ist also schon für die Entstehungsgeschichte des klassischen Sports zentral. Sie konturiert sich im Laufe der Geschichte in je spezifischer Form und wird dadurch auch unterschiedlich wahrgenommen (vgl. Noller 2000). Indem die neuen Spiele eindringlich auf die Raumdimension aufmerksam machen, zeigen sie gesellschaftliche Irritationen an, die sowohl die Raumwahrnehmung als auch den Begriff des Raumes selbst betreffen.

EINSCHLIESSUNG UND ENTGRENZUNG

Das Feld des modernen Sports als ein System von Institutionen und Akteuren (vgl. Bourdieu 1992 und 1993 sowie Schmidt 2002) ist eine Erfindung der jüngeren Geschichte. Als soziales Handlungsfeld mit eigenständiger Kommunikations- und Feldlogik hat sich der moderne Sport historisch seit der Mitte des 18. Jahrhunderts und beschleunigt vor allem mit der Industrialisierung des 19. Jahrhunderts ausgebildet (vgl. Elias/Dunning 2003). Die Entstehungsgeschichte des modernen Sports lässt sich insofern räumlich beschreiben, als sich ein eigenständiger, sich selbst organisierender, relativ autonomer sozialer Raum des Sports innerhalb des Gesamttraumes des Gesellschaftlichen herausbildet und gegenüber seiner übrigen innergesellschaftlichen Umwelt durch eigene operative Kommunikationsformen abschließt.⁶

Neben dieser Ausdifferenzierung des Raumes des Sports lässt sich innerhalb dieses Sonderraumes als ein weiterer Verräumlichungsprozess wiederum die Ausbildung der einzelnen Sportarten beobachten. Dieser ist vor allem durch eine Entwicklung raum-zeitlicher Begrenzungen der jeweiligen sportlichen Bewegungspraxen gekennzeichnet. Wie Elias (1983) und Elias/Dunning (2003) am Beispiel der Geschichte des Fußballs deutlich machen, handelt es sich bei diesem binnenräumlichen Differenzierungsprozess um einen Prozess der Einschließung, Verregelung, Institutionalisierung und Kodifizierung der entstehenden sportlichen Praxisformen einerseits und der räumlichen Trennung von sportlichen Akteuren und Zuschauern andererseits (vgl. Messing/Lames 1996). Er mündet schließlich in die Architektur spezifischer Funktionsräume mit räumlich voneinander getrennten Zuschauerrängen und Spielfeldern ein.

Während die volkstümlichen Vorformen des Sports noch keinen sozialen Sonderraum bilden, sondern in das Alltagsleben integriert sind und noch weitgehend ohne räumliche und zeitliche Begrenzungen auskommen, hat der geregelte und institutionalisierte Wettkampfsport seine eigenen handlungsspezifischen Funktionsräume und raum-zeitlichen Rahmen ausgebildet.⁷ Seine Hallen und Stadien lösen Körperbewegungen aus ihren alltäglichen Funktionszusammenhängen heraus, um sie zu eigenständigen, selbstzweckhaften sportiven Bewegungsformen zu stilisieren (vgl. Bourdieu 1992). Diese werden, von Spezialisten ausgeführt, wiederum in einem geregelten konkurrenzialen Kampf um Sieg und Niederlage den Erwartungen eines hoch emotionalisierten Publikums ausgesetzt. Der klassische Wettkampfsport trennt Akteure und Zuschauer scharf voneinander und artikuliert damit zugleich ein neues Verständnis des Öffentlichen: traditionale Formen der repräsentativen Öffentlichkeit werden vom Modell einer bürgerlichen Öffentlichkeit (vgl. Habermas 1990) abgelöst. In den neuen Spielen zeigt sich erneut ein Wandel des Verständnisses von Öffentlichkeit, die heute weniger der politischen als vielmehr der kulturellen Repräsentation dient (vgl. Kaschuba 2003).

Mit der skizzierten Entwicklungsgeschichte des modernen Sports, der Isolierung und Perfektionierung von Körperbewegungen in dafür eigens eingerichteten Funktionsräumen ist zugleich der allmähliche Niedergang des urbanen Straßenspiels im Zuge der ökonomischen

Nutzung des Straßennetzes verbunden. Die Ausdifferenzierung des modernen Sports folgt damit einer allgemeinen zivilisatorischen Entwicklung, die man als »Verhäuslichung« beschreiben kann (Zinnecker 1990: 142). Durch die Institutionalisierung separater und geschlossener Handlungsräume werden soziale Handlungen mit Hilfe dauerhafter Befestigungen voneinander isoliert, stabilisiert und berechenbar gemacht. Dieser Zusammenhang von Raumgestaltung, Kontrolle und Produktivitätssteigerung qualifiziert die Moderne als »die Epoche des Raumes« (Foucault 1998: 34).

Musterbeispiele sportlicher Funktionsräume sind die nüchternen, hoch funktionalen, DIN-genormten Hallen und Fußballarenen. Meist erst wenige Stunden vor Spielbeginn geöffnet, um nach dem Spiel gleich wieder geschlossen zu werden, bilden Letztere dazwischen einen leeren, ungenutzten Raum in der Dichte und Enge der Stadt, in dem sich nichts ereignet.⁸ Die Bauformen und räumlichen Gliederungen der Sporthallen erlauben es, Körperbewegungen sportartspezifisch zu kodifizieren und disziplinatorisch auszurichten. Die sinnliche Fülle des öffentlichen Lebens wird in diesen Räumen ebenso ausgesperrt wie andere mögliche Störgrößen. Das Ziel solcher räumlichen Strukturierungsformen ist die Fokussierung der Aufmerksamkeit auf die Bewegung und die Leistungsoptimierung. Entsprechend sind es vorrangig leistungssportliche Erfordernisse, die die Form und Gestaltung dieser künstlichen Sporträume bestimmen, etwa die Schaffung eines glatten Untergrundes, die Ausschaltung von Windeinflüssen oder die Unabhängigkeit von natürlichem Tageslicht. In den sportspezifischen Funktionsräumen werden nicht nur Leistungen verglichen, es dokumentiert sich in ihnen zugleich eine bestimmte Sportauffassung und ein bestimmtes Konzept des Umgangs mit dem Körper: einem Körper nämlich, der sich formen, kontrollieren und mit wissenschaftlichen Methoden trainieren und verbessern lässt. In diesem Sinne sind die Räume des organisierten Sports Orte eines Spiels der »gezähmten Körper« (Bale 1997).

Im Verräumlichungsprozess des Sports bleibt freilich auch der Raumbegriff nicht konstant; es entfalten sich neue Facetten und Bedeutungsebenen: In der Entstehung transnationaler Sport-Räume (vgl. Pries 1996, Bröskamp 1998), die sich im Kontext von Globalisierungs-, Universalisierungs- und Internationalisierungsbewegungen in Wirt-

schaft, Wissenschaft, Recht (vgl. Stichweh 2000), Mode, Popmusik, Kunst oder Architektur vollziehen, wird dies besonders sinnfällig. Entscheidend ist dabei, dass die transnationalen Räume des Sports nationalstaatliche Grenzen überschreiten und ein territoriales Raumverständnis veraltet erscheinen lassen. Es entstehen jedoch nicht nur andere Räume, sondern in diesen kommt zugleich ein neues Raumverständnis zum Ausdruck. In Bezug auf die Prominenz des Räumlichen in den neuen Spielen führt dieser Zusammenhang auf die Frage, welche Raumvorstellungen hier artikuliert und verkörpert werden und welche gesellschaftlichen Veränderungen sich darin ankündigen.

Zeichnet sich die erste Differenzierungsphase des Sports durch die Entmischung und Einschließung sportlicher Praxen aus, so kehrt eine zweite Entwicklung diese Institutionalisierung und Standardisierung wieder um. Indem die Akteure der neuen Spiel- und Bewegungsformen die klassischen Funktionsräume des Sports verlassen und sich den öffentlichen städtischen Räumen zuwenden, an deren materiellen Beschaffenheiten, Möglichkeiten, symbolischen und emotionalen Qualitäten sie spielerisch teilhaben wollen, heben sie die Isolierung, Normierung und Kontrolle der Bewegungen des Körpers in ›verhäuslichten‹ sportlichen Provinzen wieder auf. Sie wenden sich gegen ein bestimmtes Sportverständnis und bringen dies auch dadurch zum Ausdruck, dass sie sich an bestimmten Orten aufhalten. Diese Entwicklung löst den Sonderraum des Sports jedoch keineswegs in einen anomischen Zustand auf. Die neuen Spiele suspendieren vielmehr lediglich die klassischen binnenräumlichen Differenzierungsstrukturen. Zwar werden die neuen Spiele außerhalb der traditionellen Sportanlagen in den Räumen der städtischen Öffentlichkeit gespielt,⁹ dies geschieht aber gerade auf der Grundlage und unter der historischen Voraussetzung eines bereits formierten gesellschaftlichen Feldes des Sports, auf dessen Sportverständnis dabei zugleich Bezug genommen wird. Insofern kann dies auch nicht als ein Zurück – etwa zu Formen des volkstümlichen vormodernen Sports – verstanden werden. Vielmehr ist das Funktionssystem des modernen Sports gerade die Bedingung der Möglichkeit dieser fortschreitenden Ausdifferenzierung der Sportlandschaft.¹⁰

DIE ORTE DES GESCHEHENS

Der öffentliche Platz im alten westlichen Zentrum Berlins, den wir aufgrund seiner kontrastierenden Aussagekraft für unsere Untersuchung ausgewählt haben, ist ein exemplarischer urbaner Sportraum. Er grenzt sich mit seiner zentralen Lage deutlich von den Räumen klassischer Sportstätten ab, die nicht selten am Stadtrand gelegen sind. Die Einbettung des Sporttreibens in das städtische Leben spielt hier eine zentrale Rolle: signifikante Merkmale des Sich-Bewegens und Spielens in der urbanen Öffentlichkeit, der Bühnen- und Aufführungscharakter des Platzes sind hier besonders augenfällig.

Kontrastierend dazu haben wir mit einer Damen-Handballmannschaft in einem nördlichen Wohnbezirk Berlins ein typisches Beispiel des Vereinssports ausgewählt. Anders als bei den informellen Gruppen der neuen Spiele findet der Betrieb des Handballsports in einer dafür vorgesehenen Sporthalle statt. An den inneren und äußeren Spielfeldbegrenzungen oder an den alters-, geschlechts- und leistungsbezogenen Zuordnungen und Segmentierungen zeigt sich, wie sehr die Strukturen und Ordnungsschemata des Vereinssports räumlich materialisiert und verankert sind.

Triathlon, unser drittes Untersuchungsfeld, nimmt unter der Perspektive der Raumthematik zwischen dem vereinsförmig betriebenen, traditionellen Sport und den neuen Spielen eine Zwischenstellung ein. Im Triathlon werden mit dem Radfahren, dem Schwimmen und Laufen drei Sportarten miteinander verbunden, die ansonsten getrennt voneinander ausgeübt werden und organisiert sind. Aus diesem Grund stellt er buchstäblich weitreichende und heterogene Anforderungen an Räume, die sowohl die Schwimmhalle als auch Straßen und Grünflächen einschließen. Triathleten haben eine spezielle Art des Umgangs mit dem Raum: Dieser wird nicht nur angeeignet, sondern regelrecht verbraucht und konsumiert.

Die hier kurz skizzierten drei Untersuchungsfelder sollen im Folgenden näher vorgestellt und in Hinsicht auf die unterschiedlichen Räume, die sie jeweils aufspannen, miteinander verglichen und theoretisch ausgewertet werden.

HALLENHANDBALL: DER GERONNENE RAUM

Das Feld Handball weist vielfältige und zugleich in hohem Maße ortskonkrete Räume auf, in denen sich die Handballerinnen in klar definierten und verbindlichen raum-zeitlichen Strukturen bewegen. Der von uns untersuchte typische Großverein verfügt über ein eigenes Vereinsgebäude und dem Angebot der Sportarten entsprechend über eine differenzierte räumliche Ausstattung: zwei Sporthallen, Sportplatz, Tennisplätze, Tanzraum, Krafraum, Kegelbahnen. Handball bildet dabei neben mehreren anderen Sportarten eine Abteilung des Großvereins.

Im Eingangsbereich des Vereinsgebäudes, der unter anderem für Informationsregale und diverse Schaukästen genutzt wird, werden über Plakate und Aushänge auch die Handballabteilung betreffende Sitzungen, Festivitäten, bevorstehende Wettkämpfe u.Ä. angekündigt und Einladungen an prinzipiell jeden Interessenten ausgesprochen. Die von uns beobachtete Damen-Handballmannschaft kommt zweimal wöchentlich zum Training zusammen, davon einmal in der vereinseigenen Sporthalle, das zweite Mal in einer anderen Halle im selben Bezirk. Die vorwiegend am Wochenende stattfindenden Wettkampfs Spiele werden in den über die gesamte Stadt verteilten Vereins hallen ausgetragen. Die Räume, in denen das Spiel betrieben wird, sind architektonisch spezifisch gestaltet und als solche eigens für den Sport geschaffen. Neben einer klaren Trennung nach außen weisen sie im Inneren eine durch Spielfeldgrenzen, Markierungen und Tore standardisierte und auf die Bedürfnisse der sportlichen Praxis zugeschnittene Strukturierung auf. Räumliche Strukturen sind aber auch außerhalb des Spielfeldes, z.B. hinsichtlich der Geschlechtertrennung in Form separierter Umkleidekabinen und Sanitäranlagen, zu beobachten. Des Weiteren sind der Geräteraum und der Zuschauerbereich vom Raum der sportlichen Handlungspraxis abgegrenzt.

Die Ausübung des Handballspiels ist auf spezifische und hochgradig normierte sportliche Sonder-Räume angewiesen. Die Möglichkeit verbindlicher Nutzungsrechte von Hallen zählt deshalb zu den strukturellen Bedingungen des Feldes. Die raum-zeitliche Rahmung ist dabei Grenzziehung und Ausgrenzung zugleich. Sie schafft für die Akteure einen Innenraum, der sie zusammenschweißt und ihnen

zugleich das Gefühl von Exklusivität durch Abgrenzung nach außen verschafft.

Anders als die urbanen Räume der neuen Spiele wird der Raum des Handballs nicht erst durch das sportliche Geschehen selbst erzeugt; der Raum gibt der sportlichen Praxis als gebaute Institution vielmehr eine klare Struktur und Führung. Anders als bei den neuen Spielen existieren diese Räume auch nicht nur für den Augenblick. Sie emergieren nicht erst als Moment von körperlichen Aufführungen. Sie sind vielmehr dauerhaft und existieren auch dann noch weiter, wenn sie verlassen werden und die sportliche Praxis beendet ist. Anders als in den neuen Spielen, deren turbulente und temporäre Räume ein hohes Maß an stilsicherem Orientierungswissen voraussetzen, kann der Sportraum im Handball wie eine Handlungsanleitung gelesen werden.

Festgelegte Trainings- und Wettkampfzeiten geben dem Alltagsleben der Mannschaftsmitglieder eine rhythmische Struktur. Die raum-zeitlichen Bedingungen der Sportpraxis bilden somit neben einem festgeschriebenen Reglement und der Segmentierung der Vereinsmitglieder in geschlechts-, leistungs- sowie altershomogene Mannschaften eine strukturelle Rahmung, die wesentlich die soziale Kohäsion im Verein erzeugt und wie ein Stützkorsett dem Körper der Gemeinschaft Form und Halt gibt.¹¹

Auch in der Sportpraxis selbst wird soziale Zugehörigkeit räumlich greifbar: Das Hallenhandballspiel zentriert sich auf die beiden Torräume. Das übrige Spielfeld wird im klaren Nacheinander von verteidigender und angreifender Mannschaft überbrückt. Vor dem Wurfbereich, der farblich hervorgehoben ist, formiert sich die verteidigende Mannschaft als eine geschlossene Abwehrkette. Die angreifende Mannschaft tritt als geschlossene Angriffskette auf. Effekte räumlicher Plastizität ergeben sich in der Wettkampfpraxis zudem durch die einheitliche Wettkampfbekleidung, die in Farbe und Schnitt gleichen Trikots sowie in der Aufwärmphase durch die einheitlichen Trainingsanzüge. Die unterschiedliche Kleidung der beiden Mannschaften macht für den außenstehenden Betrachter überhaupt erst deutlich, dass die beiden Mannschaften jeweils unterschiedliche Territorien verteidigen. Die territoriale Aufteilung des Spielfeldes vollzieht sich noch einmal in einer Zweiteilung des Zuschauerraums. Die Angehö-

rigen, Freunde und Familienmitglieder der Mannschaften gruppieren sich auf jeweils einer Seite der Tribüne.

TRIATHLON: DER ÜBERSCHRITTENE RAUM

Im Triathlon muss man – im Unterschied zu vielen konventionellen Vereinssportarten, die sich auf einen architektonischen Raum wie die Turnhalle oder das Stadion konzentrieren – im Plural von den Räumen dieser Sportart sprechen. Die verschiedenen Räume des Triathlons machen dessen Zwitterstellung zwischen traditionellem und postkonventionellem Sport besonders deutlich. Sie reichen von den Schwimmhallen, wo – oft zusammen mit Mitgliedern von Schwimmvereinen und unter deren organisatorischer Regie – zu festen Zeiten das Schwimmtraining stattfindet, über die zumeist individuell oder in kleinen Grüppchen absolvierten und immer wieder neu festgelegten Fahrrad- und Laufstrecken an den Stadträndern und Grünflächen bis hin zu den besonderen Orten, an denen dann die Zusammenkünfte und Wettkämpfe der Triathleten stattfinden. Dabei sind nur die Schwimmhallen und die Orte der Wettkämpfe einer ethnografischen Beobachtung zugänglich: Nur hier versammeln sich die Triathleten, nur hier konstituiert sich also die Kultur der zu beschreibenden ›Ethnie‹ (vgl. Reichertz 1992) wirklich ortskonkret, nur hier hat das Feld Triathlon klare physische Raumgrenzen.

Triathlon bedeutet im Vergleich zum herkömmlichen Sport nicht nur eine leistungsmäßige und zeitliche, sondern auch eine räumliche Ausweitung. Die sportliche Praxis beginnt in der Schwimmhalle, an einem klar abgegrenzten Ort, um diese räumlichen Grenzen jedoch aufzusprennen und zu überschreiten. Die Praxis des Triathlons bildet mit ihrer Struktur die Veränderungen zwischen begrenztem, an spezielle Orte und feste Zeiten gebundenen Sport und postkonventionellen Sportpraxen ab, die aus diesen Grenzen ausbrechen und bislang vom Sport unberührte Räume als Handlungsfelder reklamieren.

Für die Triathletin Susanne ist das Schwimmtraining »der Fixpunkt, wo man sich immer sieht«. In der Schwimmhalle treffen sich die Triathleten zu festen Trainingszeiten, hier sind sie meistens mit

anderen Vereinsschwimmern und – während des öffentlichen Badebetriebes – mit Freizeitschwimmern räumlich zusammengefasst. Um möglichen Verwechslungen mit gewöhnlichen Schwimmern entgegenzuarbeiten, distinguieren sie sich durch ihre äußere Erscheinung (kurze, oft blondierte Haare, häufig Tätowierungen, bei den Männern sind häufig die Beine rasiert, alle tragen auffällige Uhren) und ihre Verhaltensweisen: durch ausgiebige Dehn- und Aufwärmübungen, neben dem Becken liegende wasserfeste Trainingspläne, auf die nach jeder Bahn ein Blick geworfen wird, durch – oft nur flüchtige – Begrüßungen und Verabschiedungen und nicht zuletzt durch die – sehr individuell gehandhabten – langen Trainingseinheiten. Die Triathleten fallen also dadurch auf, dass es ihnen gelingt, innerhalb der Schwimmhalle einen exklusiven Raum zu inszenieren, der eine Aura verbreitet, die sie als etwas Besonderes aus der übrigen Szenerie heraushebt.

Den Wettkämpfen kommt im Triathlon eine zentrale Bedeutung zu. Denn erst hier werden die im Training getrennt absolvierten Schwimm-, Rad- und Laufstrecken unmittelbar aufeinander folgend zurückgelegt. Das setzt wiederum besondere Orte voraus, deren herkömmliche Nutzungen für die Zeit der Wettkämpfe eingeschränkt werden müssen. Triathlon-Wettkämpfe müssen bei der Polizei und dem Tiefbauamt angemeldet werden, Straßen müssen gesperrt, Fahrradständer, Umkleidemöglichkeiten, Organisations- und Verpflegungsstände müssen aufgebaut werden. Die Triathlon-Praxis integriert sich also nicht – wie beispielsweise das Inlinehockey – in die alltäglichen Nutzungsformen öffentlicher Orte, sondern macht umgekehrt solche Orte für kurze Zeit (und nicht ohne Schwierigkeiten und organisatorischen Aufwand) zu Sonderbereichen des Sports.

Für die Teilnehmer haben die Wettkämpfe den Charakter besonderer Ereignisse. Wettkämpfe von überregionaler Bedeutung werden als Events (vgl. Gebhardt et al. 2000) inszeniert und finden an besonderen Orten statt. Solche Events werden von den Triathleten wegen ihrer besonderen Atmosphäre und ihres ›Mythos‹ geschätzt: Man nimmt lange Anreisewege, teure Hotelzimmer und hohe Startgebühren in Kauf, um beim Triathlon in Ratzeburg oder beim Ironman in Roth dabei zu sein. Hier kann man sich dann von den die Strecke

säumenden Zuschauern beklatschen und aufmuntern lassen. Abschließend taucht man in die – wie Detlef versichert – »sehr ausgelassene Stimmung im gesamten Zielbereich«.

Triathlon kann sich nicht auf feste Räume stützen und dadurch auch keine räumliche Exklusivität festsetzen. Konkrete Räume und überdauernde Raumstrukturen haben hier nur sekundäre Stützfunktion. Zum überwiegenden Teil müssen die Sporträume in der Praxis stets aufs Neue hergestellt und aus dem Alltagsleben herausgelöst werden.

INLINEHOCKEY: DER VERFLÜSSIGTE RAUM

Der traditionell als Wochenmarkt genutzte Platz im Herzen eines zentralen Berliner Innenstadtbezirks ist exemplarisch für die neuen Spiele. Er hat etwa die Größe eines Fußballfeldes und ist von verkehrsberuhigten Spielstraßen, Bänken und Bäumen umsäumt. Mittwochs und samstags ist hier Wochenmarkt. Neben den berlin-typischen türkischen Gemüseständen bieten dann viele Ökobauern aus dem Umland, italienische Feinkostläden, Bienenwachskerzenhändler und Falafelverkäufer ihre Waren an: Angebote für ein in dieser Gegend recht gut vertretenes, besser verdienendes links-liberales Publikum im Alter zwischen 30 und 50 Jahren, das hier mit Marktbesuchern aus anderen sozialen Milieus zusammentrifft. Auf begrenztem Raum stoßen disparate Lebensstile aufeinander: die »Streetcorner Society« (Whyte 1996) vorwiegend Jugendlicher und junger Männer türkischer Herkunft, daneben schwarz gekleidete Philosophiestudenten, aber auch die alte proletarische Eckkneipe: ein urbaner Mikrokosmos, angefüllt mit Bildern und Gefühlen großstädtischen Lebens, Bühne des Essens und Trinkens, Nahrung für das Ohr und vor allem für das Auge.

Wenn kein Markt ist, wird der Platz nach Schulschluss von Kindern und Jugendlichen mit BMX-Rädern, Inlineskates oder Skateboards genutzt. Aufgrund seiner glatten Oberfläche ist er außerordentlich gut dafür geeignet. An fast jedem Nachmittag und an allen Sonntagen treffen sich hier aber auch Jugendliche und Erwachsene zum Inlineskaten. Der Platz wird dann – nicht immer konfliktfrei – aufge-

teilt: Auf der einen Hälfte mischen sich blutige Anfänger mit virtuoseren Könnern, die wie Balletttänzer auf Rollen ihre atemberaubenden Pirouetten drehen. Auf der anderen Hälfte spielen vornehmlich junge Männer Inlinehockey, zumeist bis es dunkel wird. Zusätzlich finden hier regelmäßig kommerzielle Inlineskating-Anfängerkurse der Firma K2 statt. »Was ich eben ganz schön finde, ist, dass es eben so'n buntes Miteinander ist, Große, Kleine, Junge, Alte«, sagt Uwe, der zum harten Kern der Inlinehockey-Spieler auf dem Platz gehört. Wer an diesem Ort spielt, möchte am »Karma« (Thomas) dieses öffentlichen Straßenraumes mit seinen Geräuschen, Gerüchen und Aromen teilhaben. Manchmal unterbricht ein Spieler seine Fahrt und setzt sich zu einem kurzen Plausch oder Flirt an einen der Cafétische. Die Spielenden nehmen die Stimmungen und Kräfte des Ortes in sich auf und geben ihre Energien umgekehrt an den Ort ab; so tragen sie zu seiner Lebendigkeit bei. Das Spiel fügt sich in das lokale soziale Getriebe ein. Der Ort reflektiert das Selbstverständnis der Gruppe, die sich hier zum Spielen trifft. »Im Sommer ist es ein bisschen wie im Süden, es ist ein Anlaufpunkt [...] und so etwas wie ein sozialer Brennpunkt, [...] so Schwulenzentrum und ganz nette Lokale drum herum«, erläutert Alexandra.

Im Unterschied zu künstlichen Sportanlagen ist dieser Raum organisch in das Großstadtleben eingelassen. Er hat keine scharfen Grenzen: Wie selbstverständlich durchqueren Passanten mit Einkaufstüten oder Kinder mit Fahrrädern und Bobbycars immer wieder die Spielräume der Skater; permanent müssen diese ihren Spielball unter geparkten Autos oder den Stühlen und Tischen der angrenzenden Straßencafés hervorangeln. Gerade dieses Ineinander von Spielraum und Großstadtleben macht den Reiz des Spielens an diesem Ort aus. Die Akteure wollen ausdrücklich keinen regulären Platz mit festen Feldmarkierungen und echten Toren. Entscheidender ist, betont Tim, dass man während des Spiels »rasch mal 'n Pils trinken gehen und auch von Frauen beobachtet werden kann, also, 'n bisschen gesehen werden ist da auch immer wichtig«. Anders als in Sporthallen und -stadion sind die Rollen von Zuschauern und Akteuren aber nicht klar verteilt. Der Austausch der Blicke, die zugleich visuelle und soziale Verbindung zwischen denen, die spielen, und jenen, die vor den Cafés sitzen oder ihren Alltagsgeschäften nachgehen, all dies ist für

die Akteure von zentraler Bedeutung. Physische Anstrengung, Schweiß, auch Erotik, die im traditionellen Sport in abgeschirmten Sonderräumen bleiben, werden hier öffentlich ausgestellt: Das Private wird zur öffentlichen Geste; jede Spielbetätigung erlangt einen eigenen Aufführungscharakter.

Für Karl ist das Inlinehockey-Spielen ein Angebot, das sich harmonisch in die Attraktionen einfügt, die der Kiez um diesen Platz für diejenigen seiner Bewohner bereithält, die zu genießen verstehen. Ebenso gutgelaunt, wie er bei gutem Wetter seine Skates anlegt, um sich in das Spielgeschehen zu mischen, hat er sich vorher ein Frühstück in einem der angrenzenden Cafés gegönnt. Der zentral gelegene Platz lädt ihn geradezu ein, sich von seinen Stimmungen treiben zu lassen. In den Spielpausen wählt er eine Kleinigkeit aus dem kulinarischen Angebot vor Ort, um sich dann vielleicht wieder dem Spiel zu widmen. Eventuell geht er aber auch »erst mal kurz hoch auf die Bude«, um sich zu erfrischen und sich anschließend mit anderen zum Pizza-Essen zu treffen. »Der Platz ist mein erweitertes Wohnzimmer«, sagt Karl. Ähnlich wie beim Flaneur, der die Stadt auf seinen Promenaden zu seiner Wohnung macht (vgl. Benjamin 1991), sind die Grenzen zwischen Wohnraum und urbaner Nachbarschaft fließend.

Dieser räumlichen Unschärfe, diesem Verwischen der Grenzen zwischen Öffentlichem und Privatem, korrespondiert eine zeitliche Unbestimmtheit: Das Spiel geht irgendwann los, neue Spieler kommen hinzu, andere hören auf; irgendwann ist es beendet, weil niemand mehr mitmacht oder weil es schlicht zu dunkel wird. Die Akteure folgen keiner übergeordneten Zeitordnung, sondern ihren eigenen Zeit- und Körperrhythmen. Pause wird gemacht, wenn man erschöpft ist; man hört auf, wenn es keinen Spaß mehr macht. Am Rand des Spiels entstehen diffuse kommunikative Zwischenzonen, weder Spiel noch Alltag, in denen sich vorübergehend kleinere Grüppchen von Spielern und Passanten zusammenfinden. Was im organisierten Sport räumlich, zeitlich und organisatorisch säuberlich voneinander geschieden ist – Sporttreiben, Essen, Trinken, Reden, Mode, Musik, Darstellung usw. – verschmilzt hier mit den Klangkulissen, Gerüchen und visuellen Eindrücken des Straßenraums zu einer dichten sinnlichen Szenerie. Sporttreiben ist im Rahmen dieser Szenerie nur noch ein – wenn auch ein wichtiges – Element unter anderen kulturellen

Praktiken mit ihren verschiedenen affektiven und kommunikativen Funktionen.

Für Marc ist genau dies entscheidend, dass das hier »mehr ist als nur Sporten«. Im Kontrast zum klassischen Sport, in dem möglichst reine Wettkampfbedingungen geschaffen werden sollen, suchen die Akteure der neuen Spiele bewusst unreine Verhältnisse auf. Entgrenzung, Entdifferenzierung und Vermischung tragen maßgeblich zum Reiz ihrer Spiele bei. Trennungen zwischen innen und außen, Spiel und Alltag, Akteuren und Zuschauern, privat und öffentlich, Sporttreiben und anderen kulturellen Praxen werden verflüssigt; scharf ein- und ausgrenzende Rahmen gibt es nicht.

Im Unterschied zu den Funktionsräumen des organisierten Sports hat der öffentliche Straßenraum zahlreiche »Leerstellen« (Zinnecker 1979: 744), die zur Umgestaltung geradezu auffordern. Bereits das praktische Erschließen des für andere Zwecke konzipierten Straßenraums als Spielterritorium gehört für die Akteure zum Erfahrungsreichtum des Spiels. Immer wieder kommt es zu Konflikten, z.B. zwischen den Hockeyspielern und dem erwähnten K2-Anfängerkurs. Diese werden wortlos in der Aktion ausgetragen: Die Hockeyspieler dribbeln in hohem Tempo bedrohlich nah um die Anfänger herum, verteilen sich geschickt auf dem Platz, passen den Ball von einem Gruppenmitglied zum nächsten. Irgendwann ist das Claim erfolgreich abgesteckt und wird durch das Aufstellen von Toren – in der Regel umfunktionalisierte Böcke für die Marktstände – auch symbolisch markiert. Wenn die Spieler von solchen handelnden Raumeroberungen berichten, schwingt oft ein wenig Stolz mit: »Wir schaffen uns unser Spielfeld selbst«, sagt Jo. Diese Aneignung und symbolische Umdeutung des Raums ist zugleich performativer Gründungsakt der Spielgemeinschaft. Aneignung ist dabei nicht als Okkupation zu verstehen, sondern als eine lebendige Aktualisierung, die den öffentlichen Raum als einen symbolischen Ort erzeugt und mit eigenem Sinn ausfüllt (vgl. Muchow/Muchow 1935). Der primäre Rahmen des städtischen Raumes wird genutzt, aber durch einen in der eigenen Sportpraxis erzeugten sekundären Rahmen re-interpretiert.¹²

Wenn die Sonderräume des klassischen Wettkampfsports eine Heimstatt für die Familie der Vereinssportler bilden, dann ist der in den neuen Spielen vollzogene Ausbruch aus diesen Räumen gleichzei-

tig ein Ausscheren aus den familienähnlichen Strukturen des Vereins¹³. Die festen Orte, Strukturen und Regeln des organisierten Sports stellen die sozialen Beziehungen in ihrem Innern auf Dauer. Sie bilden einen schützenden und stützenden Rahmen für das Verhalten und übernehmen insofern die Funktion, die das Haus für die Familie hat (vgl. Simmel 1992). Die Akteure der neuen Spiele verzichten dafür bewusst auf die Entlastung bergender und stützender Rahmen; sie wollen und müssen ihr Spiel nun selbst gestalten.

Anders als die institutionalisierten, immobilen und klar von der Umgebung abgegrenzten Sonderräume des traditionellen Sports haben die Räume der Straßenspiele keine überdauernden physisch-materiellen Grenzen. Sie werden in sozialen Prozessen von den Akteuren als mobile und flüchtige Bedeutungsräume konstituiert. Die Spieler schaffen ihre Spiel- und Bewegungsräume situational¹⁴, indem sie sich in der Stadt auf Rollen fortbewegen und sich mit Hilfe von Attributen wie besondere Kleidung, Verhaltensweisen, Körpermerkmale als Gemeinschaften darstellen. Die konjunktive Bewegungs-, Spiel- und Darstellungspraxis verwandelt den Ort in einen Raum emotional hoch besetzter Aktionen. Indem die Spieler die räumlich-materiellen Gegebenheiten der Umgebung als Widerstände und Entfaltungsmöglichkeiten für ihr Bewegungshandeln nutzen, ist der Raum für sie kein neutrales, gleich bleibendes Medium, sondern ein von Bedeutungen erfüllter, gelebter Raum, der im Spiel praktisch konstituiert, erfahren, vielleicht auch erkannt wird (vgl. Bollnow 1994). Die Akteure der neuen Spiele subjektivieren und verändern somit den öffentlichen Raum durch ihre körperliche Praxis und beanspruchen diesen dadurch zugleich gegen andere gesellschaftliche Gruppen (vgl. Dangschat 1996).

ANMERKUNGEN

- 1 Mit dieser Gegenüberstellung von früher und heute, alt und neu soll nicht der Eindruck erweckt werden, dass die vereinsförmigen Spiel- und Sportformen durch die postkonventionellen neuen Spiele einfach abgelöst werden. Vielmehr koexistieren derzeit beide Formen. Der Verein besteht allen Unkenrufen zum

- Trotz nahezu ungebrochen fort. Er ist die Organisationsform, von der sich die Akteure der neuen Spiele, folgt man ihren eigenen Aussagen und dem darin formulierten Selbstverständnis, abstoßen und unterscheiden wollen. Und er stellt zugleich den Hafen dar, in dem die Reise der neuen Spiele nicht selten endet (vgl. Lamprecht/Stamm 1998).
- 2 Dieser Öffentlichkeitsaspekt unterscheidet die Ausbruchsbewegung der neuen Spiele auch von historisch früheren Formen, wie Eichberg (1986) sie dargestellt hat.
 - 3 Dies ist der Fall, wenn der Sportraum und die Finanzmittel knapp sind, wenn es um Belegzeiten für Hallen geht oder wenn Fußballplätze, Eishallen oder Schwimmbäder exklusiv für den Profisport freigehalten und dem Breiten- und Schulsport vorenthalten werden. Mitunter tauchen auch symbolisch-politische Aspekte auf. So sollte das Münchner Olympiastadion mit seinen transparenten Dachflächen das neue, offene und demokratische Deutschland repräsentieren.
 - 4 Vgl. zur »topologischen Raumwahrnehmung« in der »verinselten« Gesellschaft Zeiher (1983) und Zeiher/Zeiher (1994) sowie Heitmeyer/Anhut (2000) zur unterschiedlichen Raumwahrnehmung bei Mädchen und Jungen. Zum Einfluss der neuen Kommunikationstechnologien auf die Raumwahrnehmung vgl. Featherstone/Burrows (1995).
 - 5 Der Raum bildet lediglich eine vernachlässigte Kategorie innerhalb der sportwissenschaftlichen Diskussion; vgl. Franke (1985) und Weis (1995).
 - 6 Vgl. zur Ausdifferenzierung des modernen Sports neben Bourdieu (1992 und 1993) auch Eisenberg (1999) und Cachay/Thiel (2002). Zur funktionalen Differenzierung vgl. grundsätzlich Luhmann (1997).
 - 7 Wie Elias und Dunning (2003) zeigen, nehmen bei den Vorläufern des Fußballspiels ganze Dörfer an einem wilden, weder durch künstliche Grenzen des Raumes noch der Zeit eingeschränkten Gegeneinander teil.
 - 8 Gumbrecht (1998) leitet daraus die Möglichkeit einer besonderen Präsenzerfahrung ab.
 - 9 Die Stadtsoziologie hat dieser Entwicklung der sportiven Nut-

zung von Räumen, Plätzen und Straßen bisher wenig Beachtung geschenkt. Die mit den neuen Spielen verbundene Entwicklung steht im Kontext einer »Politik der Festivalisierung« (Häußermann/Siebel 1993) des öffentlichen Raums.

- 10 Die Bewegung folgt somit der Logik einer Dialektik von Komplexitätsreduktion in Bezug auf das Außen und Komplexitätssteigerung in Bezug auf das Innen (vgl. Luhmann 1987).
- 11 Man könnte also von einer institutionell und räumlich gesicherten Beziehungsvorgabe (vgl. Schulze 1994) sprechen, die soziale Zugehörigkeit herstellt bzw. zumindest eine Angebotsstruktur zur Gemeinschaftsbildung darstellt, diese somit räumlich absichert. Die Akteure werden damit von einem aktiven Herstellen sozialer Beziehungen und einer aktiven Aneignung von Räumen, wie es in den informellen Gruppen der neuen Spiele geleistet werden muss, entlastet.
- 12 Zum Konzept der Raum-Aneignung als praktisches Erschließen vgl. auch Harms/Preissing/Richtermeier (1985: 9ff.), Nissen (1998) und Löw (2001: 249f.).
- 13 Dieser Auszug in den öffentlichen Raum wird offenbar vorwiegend von Jungen und jungen Männern gesucht. Mädchen und Frauen scheinen weitaus weniger Interesse daran zu haben, sich auf öffentlichen Plätzen vor anderen in Szene zu setzen. Nach wie vor bevorzugen sie institutionalisierte Räume wie Sportanlagen, Vereine, Musik- und Ballettschulen und halten sich weniger als Jungen in öffentlichen Räumen auf. Die männlichen Akteure der neuen Spiele verlassen hingegen die Institutionen des traditionellen Sports und begeben sich statt dessen auf die Straße als einen Raum, durch den sie sich herausgefordert fühlen, um sich dort Situationen der Unsicherheit auszusetzen, an der Straßen-Mythologie des Abenteuers teilzuhaben und in selbst gesuchten Herausforderungen (körperliche) Exzellenz und Einzigartigkeit zu beweisen. Sie sind in ihren Spielen auf der Suche nach Heldentum, nach männlichen Tugenden und Haltungen, sie wollen Wagemut, Risikobereitschaft, Lust an Gefahr und ein selbst gesetztes Ethos der Bewährung demonstrieren (vgl. auch Stern 2003).
- 14 In dieser Hinsicht haben die neuen Spielgemeinschaften einen

wichtigen Vorläufer im subversiven Urbanismus der Situationistischen Internationale um Guy Debord und in deren strategischer Transformation des alltäglichen urbanen Raumes durch die Konstruktion von Situationen (vgl. Levin 1997).

