

Rekrutierung und Reproduktion

Karrieren und Träger von Digitalfotografie und Floorball

Elizabeth Shove und Mika Pantzar

1. EINLEITUNG

Reckwitz und Schatzki sind sicherlich nicht die Einzigsten, die behaupten: »Soziale Praktiken sind Routinen« (Reckwitz 2002: 255), die über Zeit und Raum hinweg stabil sind. Und nicht nur sie haben die rekursive und ko-konstitutive Beziehung erkannt zwischen Praxis-als-Entität, als einem provisorisch dauerhaften, »zeitlich sich entfaltenden und räumlich verstreuten Nexus von Taten und Worten« (Schatzki 1996: 89), und Praxis-als-Performance, als »Ausführen von Praktiken«, d.h. als Tun und Sprechen (Warde 2005: 134). Allgemein formuliert ist die Behauptung, dass »das tagtägliche Tun sozialer Akteure sich auf strukturelle Merkmale umfassender sozialer Systeme stützt und sie reproduziert«, ein zentrales Element von Giddens' Theorie der Strukturierung (Giddens 1984: 24). Und auch die Auffassung überzeugt uns, dass die Reproduktion von Praxis-als-Entität die regelmäßige und relativ getreue oder konsistente Aufführung (d.h. Performance) von Kohorten relativ getreuer Praktiker oder »Träger« (*carrier*) voraussetzt, auf sie angewiesen ist und sie erfordert. Doch an diesem Punkt wollen wir den Strom der Argumente stoppen und innehalten, um ausführlicher als üblich über die Beziehung zwischen Entität und Performance nachzudenken, auch darüber, wie sie sich entwickelt.

Es gibt, behaupten wir, mehr darüber zu sagen, wie sich Innovationen in der Praxis etablieren, wie neue »Träger« rekrutiert werden, warum einige ab-springen (*defect*) und welche Konsequenzen das für Ausweitung, Rückgang und Karrieren aufkommender und etablierter Praktiken-als-Entitäten hat. Spekulativer gefragt: Wie gewinnen und erhalten Praktiken die Ressourcen und Energien aktiver Praktiker, von denen ihr Überleben abhängt? Die Beobachtung, dass Performances selten gänzlich konsistent sind und dass Praktiken sich von innen heraus ändern, ist einer weiteren genauen Betrachtung wert. Warde räumt zwar ein: »Das Konzept der Praxis ist immanent mit einer Fähigkeit verbunden, Reproduktion wie Innovation zu erklären« (Warde 2005: 140),

doch wie hängen Muster und Prozesse der Rekrutierung (von Praktikern) mit denen der Reproduktion (von Praktiken) zusammen und umgekehrt?

Dies ist kein gänzlich neues Terrain, und gewisse Aspekte dieser Thematik sind bereits sehr gut erforscht worden: So gibt es beispielsweise eine umfassende Literatur über Sozialisierung, Lernen und die Aufnahme von Novizen. Ausgezeichnete soziologische Untersuchungen, wie Menschen lernen, sich zu betrinken (MacAndrew/Edgerton 1970), Sex zu haben (Gagnon/Simon 1973) oder Fotokopiergeräte zu warten (Suchman 1987), liefern subtile Erkenntnisse über die gemeinschaftlichen Grundlagen und Konventionen »individuellen« Handelns sowie über die Bildung und Reproduktion selbst der privatesten Gewohnheiten. Ganz allgemein zeigt Goffmans Arbeit viel darüber auf, wie sozial verankerte Codes und Konventionen gleichzeitig begrenzt, gebrochen, überwacht und erhalten werden (Goffman 1991). Eine übliche Schlussfolgerung in diesen und ähnlichen Werken lautet, dass »Regeln« der sozialen Interaktion durch wiederholte Inszenierung am Leben erhalten werden. Darüber hinaus reproduzieren, wie viele Kommentatoren einräumen, die Beteiligung an spezifischen Aktivitäten und das Vermeiden anderer gleichermaßen Systeme der Unterscheidung und der individuellen Identitäten (Bourdieu 1982). Cashmore (2000), Mahoney und Howard (2001), Westerbeek und Smith (2003) sowie Bourdieu (1993) erklären folgerichtig die relative Beliebtheit verschiedener Sportarten im Rekurs auf die soziale und symbolische Bedeutung der Beteiligung. Und so könnten wir endlos fortfahren. Doch statt weitere derartige Beiträge aufzulisten, wollen wir einen hartnäckig übersehenden Aspekt beleuchten. Denn so viel auch über Prozesse von Sein und Werden und die sozialen und psychologischen Folgen des Handelns gesagt worden ist, so selten hat man sich explizit mit der anderen Hälfte der Gleichung befasst: dem parallelen Entstehen, Umgestalten und Verschwinden der fraglichen Praktiken (z.B. Trinken, Sex haben, Fotokopierer reparieren, Sport treiben).

In den Sozialwissenschaften verengt die Neigung, Aspekte der Rekrutierung als Aspekte der individuellen oder sozialen Identifikation oder der sozialen oder psychischen Belohnung zu verstehen (Shoham 2000), die Aufmerksamkeit auf eine ähnlich partielle Weise, die wiederum die dynamische Beziehung zwischen Praktiken und Praktikern verdeckt. Statt »die Praxis« konstant zu halten und verstehen zu wollen, wer sie betreibt und warum, interessieren wir uns dafür, wie Praktiken-als-Entitäten beschaffen sind und von ihren »Trägern« reproduziert werden. Wie schon gesagt, löst eine solche Einstellung eine Reihe von eng zusammenhängenden Fragen aus. Wenn Praktiken etabliert werden und in irgendeiner Größenordnung Bestand haben sollen, müssen sie Rekruten anziehen und halten. Wie tun sie das? Was verlangen Praktiken von denen, die sie betreiben, und wie gestaltet dieses Tun Praktiken von innen heraus um? Um diesen Fragen nachzugehen, kombinieren wir zwei bereits bekannte Vorstellungen.

Der ersten zufolge existieren Praktiken als Sets von Normen, Konventionen, Handlungsweisen, Know-how und erforderlichen materiellen Anordnungen (Schatzki 2001). Als solche Sets stellen sie etwas dar, dem sich tatsächliche und potenzielle Teilnehmer anschließen oder entziehen können. Gleichzeitig werden sie durch Performance konstituiert (Lewis 2004). Um es mit Reckwitz' Beispiel zu formulieren: Fußball würde nicht existieren, wenn Menschen ihn nicht spielen würden. Und wenn Menschen ihn anders spielen oder andere Regeln erfinden würden, dann würde sich das Spiel ändern. Auf etwas Ähnliches verweisen auch Gomart und Hennion, wenn sie argumentieren, dass ein Rockkonzert, eine Skulpturenausstellung oder eine Sitzung für das Aufnehmen von Digitalfotos »bereits existierende Objekte, Subjekte und soziale Gruppierungen [nicht zusammenbringt] [...], sondern dass dies vielmehr ein zusammenfassendes Ereignis ist, in dem die relevanten Objekte, Subjekte und sozialen Gruppierungen koproduziert werden« (Gomart/Hennion 1999: 228). Einerseits werden Praktiker von Praktiken gewonnen (*captured*). Andererseits werden Praktiken durch Teilnahme definiert und konstituiert.

Nach unserer zweiten Leitvorstellung sind die Karrieren von Praktiken und Praktikern wechselseitig voneinander abhängig. Beckers (1963) Arbeit über Marihanakonsumenten und Jazzmusiker erinnert uns an die soziale und zeitliche Dimension dieses »Handelns«, sodass sich die Beziehung zwischen Drogenkonsument und Drogenkonsum ständig ändert. Zwischen der fortgesetzten Teilnahme und dem Aussteigen herrscht zwar stets eine Spannung, aber Becker verweist darauf, dass Jazzmusiker und Marihanakonsumenten Augenblicke der Unumkehrbarkeit erleben, während sich ihre Identität als Praktiker entwickelt (siehe auch Sudnow 1978). Unser methodischer Ansatz ist der gleiche, doch wir interessieren uns, wie gesagt, auch dafür, wie Praktiken Gestalt und Form durch die Aktionen und Nichtaktionen vergangener, gegenwärtiger und potenzieller Praktiker annehmen.

Wenn wir die Verläufe spezifischer Praktiken unter diesen Bedingungen verfolgen wollen, müssen wir erst die Mechanismen und Umstände des Rekrutierens und Aussteigens ermitteln und zeigen, wie sie mit Mustern von Normalisierung, Destabilisierung und Verbreitung zusammenhängen. Dies ist leichter gesagt als getan. Statt nach äußeren Erklärungen zu suchen, warum sich manche beliebige Aktivitäten etablieren und andere nicht, besteht die methodologische Herausforderung darin, dass wir uns auf die Details dessen konzentrieren, was mit der Teilnahme verbunden ist und wie sich dies ändert.

Im Folgenden wollen wir parallele Prozesse der Rekrutierung und Reproduktion im Zusammenhang mit zwei empirischen Fällen untersuchen. Bevor wir über die Ergebnisse berichten, schildern wir die Gründe für unsere Auswahl von Beispielen und auf welche Art von Daten wir uns beziehen. Zuerst entschieden wir uns, uns auf Praktiken zu konzentrieren, bei denen die Teilnahme Ermessenssache ist und aus denen man relativ leicht aussteigen

kann. Derartige Fälle sind aus der Sicht einer sich entwickelnden Praxis besonders anspruchsvoll und daher besonders aufschlussreich. Bei der Auswahl von Kandidaten für unsere Untersuchung war es sinnvoll, Praktiken zu nehmen, die fortwährend neue Rekrutten anziehen und in denen die Teilnahme offenkundig Veränderungen und Differenzierungen unterliegt sowie Prozesse der Ersetzung, »Erfindung« und »Verpflanzung« (*transplantation*) unterschiedlich signifikant sind. Aus diesen und anderen Gründen, die etwas mit Methodologie und Zugang zu tun haben, entschieden wir, uns auf die Digitalfotografie von Amateuren – einem sich schnell entwickelnden Zeitvertreib, der sich von der analogen Fotografie auf Film unterscheidet, aber eng mit ihr zusammenhängt – und Floorball zu konzentrieren, einem Mannschaftssport, bei dem die Spieler einen kleinen Ball mit Plastikstöcken in ein Tor zu schlagen versuchen. Unsere Beobachtungen basieren auf einer Kombination von sekundären Daten, Interviews, Autoethnografie und Aktionsforschung.¹ Diese empirischen Studien sind zwar nicht unbedingt repräsentativ für beide Gebiete insgesamt, liefern jedoch relevante Erkenntnisse über den Zusammenhang zwischen Performance und Entität und vermitteln einen Einblick in die Makro-Mikro-Dynamik, für die wir uns interessieren. Wir beginnen mit einer Darstellung der Entstehung der Digitalfotografie und der Erfahrungen derer, die ihre verschiedenen Formen »am Leben« erhalten.

2. DIGITALFOTOGRAFIE

Wie ihre analogen Kusinen haben Digitalkameras ein Objektiv, eine Blendenöffnung und einen Verschluss. Im Unterschied zu ihnen verwenden sie ein Charge-coupled Device (CCD, ein ladungsgekoppeltes Bauelement), das in den späten 1960er Jahren von Forschern in den Bell Labs entwickelt wurde (NASA 2004), um Licht zu sammeln und es in Information umzuwandeln,

1 | Wir greifen hier auf eine qualitative Studie über Digitalfotografen zurück. Sie umfasst neun Einzelinterviews mit einer Auswahl von Amateuren in Großbritannien, wiederholte Besuche in einem örtlichen Kameraclub samt Gruppendiskussionen mit dessen Mitgliedern, eine Fokusgruppe mit vier Siebzehnjährigen und einen Workshop mit 18 Teenagern. All dies war Teil des Forschungsprojekts »Designing and Consuming: objects, practices, processes«, das vom Programm »Cultures of Consumption« des Economic and Social Research Council (ESRC) finanziert wurde und an dem Elizabeth Shove, Matt Watson und Jack Ingram beteiligt waren (Förder-Nr. RES-154-25-0011). Auch Martin Hand leistete einen Beitrag zu unserer Arbeit über Digitalfotografie. Unsere Ausführungen über Floorball basieren auf einer eher eklektischen Kombination von autoethnografischem Material, Interviews mit Floorballspielern und den Ergebnissen unserer eigenen Versuche in »Aktionsforschung« in Großbritannien.

die dann komprimiert und auf einer Festplatte oder Speicherkarte gespeichert wird. Unsere Forschungen haben ergeben, dass Menschen, die diese Apparate benutzen, weiter auf Traditionen zurückgreifen, wie sie vom Film etabliert wurden, z.B. ein Fotoalbum, Interpretationen fotogener Situationen und ästhetische »Regeln«, etwa dass man die Füße nicht abschneiden soll (Csikszentmihalyi/Rochberg-Halton 1981; King 1986; Spence/Holland 1991; Slater 1995; Gustin 1998). Abgesehen davon wird die Digitalfotografie – ob sie nun von »Gelegenheitsknipsern« oder eifrigen Fans betrieben wird – definiert und konstituiert durch entsprechende Ausrüstungsformen, Kompetenz und Know-how sowie ein sich veränderndes Verständnis dessen, was mit der Bilderzeugung von Amateuren verbunden ist. Als solche stellt sie eine substantiell neue Praxis dar, deren Details sich weiterentwickeln.

Es gab unterschiedliche Reaktionen, als Menschen befragt wurden, wie sie sich erstmals für die Digitalfotografie begeisterten und was damit tatsächlich verbunden war. Für manche waren Digitalkameras hilfreich, um bereits etablierte Genres der Amateurfotografie zu stabilisieren und zu vereinfachen. Für andere ergab sich durch sie die Möglichkeit für innovative, kreative und oft komplexe Prozesse beim Aufnehmen, Bearbeiten und gemeinsamen Be trachten – wobei dies alles mit neuartigen Konfigurationen von Material, Bild und Kompetenz einherging. Wie wir unten zeigen werden, waren vorherige Erfahrungen sehr wichtig für die Entscheidung, »auf digital umzusatteln«, und für die Ausformung sich entwickelnder Stile des »Machens« von Digitalfotos. Persönliche Praxisgeschichten sind nie ganz und gar persönlich, daher lässt sich sehr allgemein beobachten, dass die Digitalfotografie entstanden ist und weiterhin entsteht durch ihre Beziehung zu *kumulativen und kollektiven Erwartungen*, Film zu verwenden. Davon abgesehen sind ganz reale Unterschiede in der Art und Weise, wie Menschen auf das Digitale reagieren, von unmittelbarer Relevanz für die Entwicklung neuer Wege, Konventionen und Möglichkeiten. Durch Experimentieren und durch Erweitern der Form definieren Fans der Digitalfotografie ein *neues Gebiet*, in das ihnen andere folgen könnten. Doch ebenso halten »treuere« und konservative Praktiker bereits *etablierte fotografische Repertoires* – insbesondere ästhetischer Art – im Digitalzeitalter am Leben. Tatsächlich wird die Digitalfotografie durch unterschiedliche, aber koexistierende Formen der Rekrutierung wie der sich entwickelnden Praxis geschaffen.

Kurze Beschreibungen der Karrieren von vier unterschiedlich begeisterten Praktikern vermitteln einen Eindruck davon, wie diese Prozesse im Alltagsleben funktionieren. Wir beginnen mit einem Mann, für den die Gewohnheiten des Fotografierns mit Film großenteils intakt bleiben. John ist über fünfzig. Seine Kodak Easyshare C300 hat er zwar schon seit etwa vier Monaten, doch er weiß noch immer nicht, wie er Bilder löschen kann, die er gemacht hat. Er hat nur eine Speicherkarte, und wenn die voll oder fast voll ist, bringt er sie zu

Boots², druckt seine Fotos am Selbstbedienungsdrucker aus und löscht dann die Karte. Caroline ist schon aktiver engagiert. Als sie eine Digitalkamera erwarb, nahm sie bewusst ein Modell, das die volle manuelle Kontrolle ermöglicht und kaufte einen neuen Fotodrucker. Sie wollte eigentlich die auf Film basierten fotografischen Standards beibehalten, doch dann erlebte sie eine Überraschung. Abzüge spielen für sie keine Rolle mehr (trotz des neuen Druckers), und es macht ihr mehr Spaß, mit Farbe und Bildkomposition am Computer zu spielen, statt an den Einstellungen der Kamera herumzufummeln (trotz des teureren Modells mit manuellen Einstellmöglichkeiten). Sie mag zwar den gesamten Prozess, doch das ist eindeutig nicht mehr das Fotografieren, wie sie es gekannt hat. Donald, seit über vierzig Jahren leidenschaftlicher Amateurfotograf, war anfangs eher abgeneigt, weil er die Digitalfotografie für einen Verrat an der »echten« Fotografie hielt, in die er so viel investiert hatte. Er war jedoch bereit, sich die Digitalkamera seiner Frau zu leihen, und am Ende war er überzeugt, sich eine eigene anzuschaffen. Schließlich ist Donald der Fotograf geworden, der er immer sein wollte, macht nun technische und ästhetische Fortschritte und produziert Digitalbilder von einer Qualität, die ihm zuvor versagt blieb. Tim wiederum hat ganz andere Erfahrungen gemacht. Ebenfalls leidenschaftlicher Amateur, kaufte er sich 2003 eine Digitalkamera und gab damit schließlich dem unermüdlichen Drängen seiner Tochter nach. Vier Jahre später schiebt er das Downloaden der Bilder hinaus und hat kein Interesse daran, sie am Computer zu manipulieren – er erklärt, er habe doch bereits eine »richtige« Kamera, die noch perfekt funktioniere. Dennoch kann er die Tatsache nicht ignorieren, dass sich Sinn und Bedeutung des Fotografierens um ihn herum verändern. Insbesondere macht seine Tochter inzwischen Hunderte und Tausende von Schnappschüssen, wobei sie diese Bilder dann ins Netz stellt, statt sie ins Familienalbum einzukleben.

Diese persönlichen Geschichten veranschaulichen die parallele Existenz von neuen und alten Techniken und Praktiken sowie das Ausmaß ihrer wechselseitigen Abhängigkeit – wenn auch mit gegensätzlichen oder zumindest unvorhersehbaren Ergebnissen. John, ein wahrhaft solider »Träger« einer begrenzten Menge fotografischer Konventionen, transportiert sie praktisch über die digitale Grenze – seine Speicherkarte ersetzt den Film und der Drucker den Entwickler, ein Arrangement, das die Stabilität seiner fotografischen Leistungsfähigkeit und ihres Vermögens demonstriert, auch beim Übergang in die Digitalität zu bestehen. Ironischerweise ist Caroline, eine engagiertere Praktikerin, auch am experimentierfreudigsten und dem Unterfangen, auf das sie sich einlässt, auch am wenigsten treu. Während die Digitaltechnik es Donald schließlich ermöglicht, das Machen von Bildern nach Idealen zu beherrschen,

2 | Eine britische Drogeriekette, die früher Filme entwickelte und heute Digitaldrucker hat.

die durch sein lebenslanges Fotografieren mit Film definiert und geprägt wurden, bleibt Tim abwartend. Nicht so seine Tochter, die bereits voll in der neuen Technik aufgeht – sie macht Bilder und zeigt sie anderen, tauscht sie auf elektronischem Weg und entwickelt ihre eigenen Methoden und Systeme, Bilder auszuwählen, zu speichern und zu löschen. Diese Erfahrungen lassen darauf schließen, dass die Wege und Verläufe einer zukünftigen Entwicklung zum Teil (durch frühere Erfahrungen) vorgegeben (*ready-made*) sind und zum Teil von den integrativen Bemühungen von Amateurfotografen geprägt sind, die verschiedene, sich noch entwickelnde Formen der digitalfotografischen Praxis am Leben erhalten.

Sie verweisen auch darauf, dass Elemente der Praxis – zum Beispiel Vorstellungen davon, was ein »gutes« Bild ausmacht – zirkulieren können und dies zuweilen auch tun, in diesem Fall zwischen filmischen und digitalen Formen. *Digitale* Fotografie zu betreiben hat somit etwas damit zu tun, dass spezifische vom Film ererbte Routinen, Bedeutungen und Qualitätsbegriffe bewahrt, modifiziert und aufgegeben werden. Allgemeiner formuliert konkurrieren Digitalfotografie und Fotografie mit Film miteinander in einer faktisch vorgegebenen Arena (Pantzar/Sundell-Niemi 2003) – einer Arena, in der gerade die Vorstellung vom Aufnehmen und Tauschen von Bildern bereits etabliert ist. Gleichzeitig ist dies offenbar kein stabiles Terrain. Während neue digital begründete Interpretationen Fuß fassen, wird der Film buchstäblich aus dem Rahmen gedrängt, mit dem Ergebnis, dass diejenigen, die mit ihm weitermachen, dies aus speziellen Gründen tun und nicht, weil dies ganz normal ist. Kurzum: Die Laufbahn der »Digitalfotografie« wird anscheinend von der *Beziehung* zwischen koexistierenden Handlungsmodi geprägt, die wiederum routinemäßig definiert sind in *Beziehung* zur früheren Erfahrung mit Film und zur Bereitschaft, aus ihr auszusteigen (*defect from it*).

Wenn wir über Digitalfotografie schreiben, so schreiben wir über einen Fall, in dem Techniken und Kompetenzen ein Gebiet betreten, das bereits durch den Film und durch das Arbeiten mit dem Computer definiert ist und in dem neue Praktiken durch ein spezifisches Integrieren von neuen und existierenden Elementen entstehen. Anhand der Entwicklung von Floorball wollen wir nun etwas andere Prozesse beleuchten, wobei wir uns zunächst mit der »Erfindung« eines Spiels befassen, das niemand zuvor gespielt hat, und dann mit den Arten der Rekrutierung und Reproduktion, die damit verbunden sind, wenn Praktiken wie Floorball von einem Land in andere Länder »exportiert« werden.

3. FLOORBALL

Seit Jahrhunderten spielen Menschen Spiele mit Bällen und Stöcken, doch die spezifische Variante des Floorball hat eine relativ kurze Geschichte. Manche Forscher vermuten, sie sei in den USA entstanden, wo in den 1950er Jahren Straßenhockey gespielt wurde, doch die meisten sind sich einig, dass Floorball, wie es heute praktiziert wird, auf eine in Schweden in den frühen 1970er Jahren entwickelte Version zurückgeht. Demnach soll Carl-Ake Åhlqvist, ein Student an der Universität Göteborg, ein paar Plastikstöcke in einem Spielwarenladen in Holland gekauft haben. Wieder zu Hause, spielte er mit seinen Kommilitonen mit diesen Stöcken, was ihnen großen Spaß machte. Åhlqvist begann damit, die Stöcke über den Baumarkt seines Vaters zu importieren, und gründete ein paar Jahre später eine Firma, die sie herstellte. Seine Spielsets, die zwölf Stöcke und einen Ball enthielten, wurden dann in Nachbarländer exportiert. Während der letzten dreißig Jahre wurden das Design der Stöcke, die dazu passenden Accessoires sowie die Hallen, in denen Floorball gespielt wird, weiterentwickelt. Doch die eigentliche Umwandlung betrifft das Spiel selbst und wie und von wem es gespielt wird.

3.1 Wie sich Floorball entwickelte

Floorball wurde in Finnland von Studenten eingeführt, die Schweden 1974 besuchten und Stöcke, einen Ball und die Spielidee nach Hause mitnahmen. Mika, der 1976 Floorball zu spielen begann, erinnert sich an sein erstes Erlebnis mit einem Floorballstock: »Eines Tages brachte unser Fußballtrainer sechs gelbe und sechs rote Plastikhockeystöcke und einen Plastikball mit. Wir begannen sofort zu spielen.« Wörtlich übersetzt bedeutet Sähly (das frühe finnische Floorball) soviel wie »Unordnung«, und in den ersten zehn Jahren war dies eine passende Umschreibung. Dazu Mika: »Am Anfang hatten wir nur eine einzige Regel, nämlich dass die Stöcke nicht über das Knie gehoben werden durften (hoher Stock).« Diese regellose Phase wurde von organisierteren Spielformen abgelöst: »Schon bald begannen wir Turniere abzuhalten. Nach einiger Zeit entstanden neue Regeln, die verhindern sollten, dass zu wild gespielt wurde.«

Wie bei so vielen anderen Sportarten führte der Wettbewerb zur Standardisierung der Ausrüstung und zur Weiterentwicklung von Dokumentation und Rationalisierung (Guttmann 1978). Der finnische Floorball-Landesverband wurde 1985 gegründet, und als Schweden, Finnland und die Schweiz ein Jahr später die International Floorball Association gründeten, wurde die Größe von Tor und Spielfeld festgelegt. Dieser Ordnungsprozess geht weiter – so umfasst das aktuelle Regelbuch 50 Seiten, und sogar bei Jugendspielen

sind vier Offizielle vorgeschrieben: zwei Schiedsrichter, ein Zeitnehmer und ein Offizieller, der das Spiel aufzeichnet.³

Floorball ist leicht zu erlernen, und Neulinge wie Gelegenheitsspieler können damit viel Spaß haben. Engagiertere Praktiker können jedoch Erfahrungen sammeln und sich eine Reihe von Techniken aneignen, die sie zu besseren Spielern machen. Fans, die sich an die Regeln der International Floorball Association hielten und sich bemühten, geschickter zu werden, trugen dazu bei, dass aus der chaotischen Version ein viel strukturierteres Spiel wurde. Rückblickend lässt sich leicht feststellen, dass die institutionelle Karriere von Floorball durch Spieler vorangebracht wurde, die eine Pionierrolle spielten und durch die die Praxis entwickelt und reproduziert worden ist. Die sich ansammelnde individuelle und kollektive Kompetenz ist wichtig für die Entwicklung des Spiels als Ganzes und von zentraler Bedeutung dafür gewesen, dass daraus ein Elitesport wurde, der eine Menge Engagement und Praxis verlangt. Die Formalisierung des Sports wiederum ist abhängig von einer Hierarchie (und hat sie gleichzeitig ermöglicht) – einer Hierarchie von Wettbewerben, Ligen und Meisterschaften, durch die ernsthafte Spieler und Mannschaften Fortschritte machen.

Die Geschichte des finnischen Floorball, die verbunden ist mit der gemeinsamen Entwicklung der Praxis und der Fähigkeiten derer, die sie (über-)tragen (*carry*) – diese Geschichte wäre rasch erzählt, gäbe es da nicht ein bezeichnendes Phänomen, nämlich dass finnische Floorballspieler sich weder gleich stark noch für dieselbe Version des Spiels engagieren. In Wirklichkeit spielen viele Spieler ältere Formen von Sähly weiter und kümmern sich überhaupt nicht um neumodische Vorschriften. Für diese Menschen bleibt Floorball ebenso sehr eine soziale wie sportliche Veranstaltung, die nicht durch Tore und Spielergebnisse, sondern durch die Kohorten von Freunden, mit denen sie spielen, definiert ist. Bei Floorball wie bei der Digitalfotografie haben sich unterschiedliche Versionen etabliert, wobei manche organisierter und ernsthafter sind als andere. Die Koexistenz unterschiedlicher Formen und Verläufe ist besonders wichtig für Menschen, die in das Spiel hineinschnuppern und es wieder aufgeben, wie dies Mikkos eher wechselhafte Karriere veranschaulicht.

Mikko spielte gern die chaotische Version von Floorball in der Grundschule, hatte aber kein Interesse daran, einer Mannschaft beizutreten – ihm machten die Regeln und Vorschriften einfach keinen Spaß. Jahre später wurde er von Kollegen in der Sporthalle, in der er arbeitet, aufgefordert mitzuspielen. Er

3 | Das 50 Seiten umfassende Regelbuch steht im Internet unter <http://windows3.salibandy.net/Litetiedostot/Rules%20of%20the%20Game%20Edition%202006.pdf>. Dennoch ist das Spiel (als Entität) weiterhin fließend, wie es auch schon in der Einleitung des Regelbuchs von 2006 steht: »Die Regeln werden sich entsprechend den rasanten Entwicklungen im Spielstil ständig ändern müssen.«

machte mit, musste jedoch feststellen, dass er mit den anderen, die seit mehreren Jahren zusammen spielten, nicht mithalten konnte.

Zwei Schlussfolgerungen lassen sich daraus ableiten. Erstens hängt das Weiterbestehen ernsthafter oder chaotischer Formen im Einzelnen davon ab, wer weiterspielt und wer abspringt, sowie von den Kompetenzen, die sich bei diesen unterschiedlichen Populationen entwickeln. Wie Mikkos Erfahrung zeigt, können sich Praktiken auf eine Weise entwickeln, die eine gewisse Gruppe von zuvor loyalen Trägern verprellt. Zweitens, und dies ist in mancher Hinsicht wichtiger, *verändern sich Prozesse der Rekrutierung mit der Entwicklung der Praxis*. Wenn man darüber nachdenkt, wie Floorball eine kritische Masse regelmäßiger Praktiker gewonnen und gehalten hat, muss man unterscheiden zwischen dem Spiel, wie es Mitte der 1970er Jahre war und wie es heute definiert und reproduziert wird. Die ersten Rekruten von Floorball wurden allmählich von einer Praxis abgezogen, die schon »existierte« (Handball oder Fußball), und zu einer Praxis hingezogen, die sie selbst erfanden (Floorball). Doch sobald sich das Spiel als etwas etabliert hatte, das Menschen tun können, taten sich neue Mechanismen und Wege der Rekrutierung auf. Nun, da das Spiel »organisiert« ist, findet man leicht einen Ort, wo man es spielen kann, und Menschen, mit denen man es spielen kann. Das Weiterbestehen informeller Versionen des Sports ist wiederum wichtig, um Menschen zu gewinnen, die schließlich »ernsthafte« Spieler werden. Floorball ist zwar nicht unbedingt stabil, weder von seinem Image⁴ noch von seiner Spielweise her, aber es ist in Finnland und Schweden sowie in einer Reihe anderer Länder eindeutig eine erkennbare Entität geworden.

3.2 Wie Floorball exportiert wurde

Im Folgenden überlegen wir, was alles dazu gehört, dass Floorball (als eine bereits existierende »Entität«) exportiert wurde und neue Träger in anderen Ländern und Kulturen gewinnen konnte. Damit wollen wir feststellen, ob und wie sich nachfolgende Formen der Rekrutierung und Reproduktion von denen unterscheiden, die das Entstehen von Floorball als unverwechselbar eigenständige Praxis charakterisieren. Als Hintergrund dafür geben wir eine kurze Auf-

4 | Aktuelle Kataloge für Floorballausrüstung, die hauptsächlich skandinavische oder kanadische Märkte ansprechen, enthalten Bilder schicker junger Menschen, überwiegend Männer. Passend zu diesen ein wenig unheimlichen Bildern tragen die Stöcke leicht bedrohlich wirkende Namen wie »Hand of Doom«, »Hitman«, »Blast«, »Scream« und »Edge«. In Ländern wie Finnland und Schweden ist diese Markenpositionierung wichtig, weniger allerdings in anderen Kulturen und Kontexten, in denen Floorball erst vor kurzem eingeführt worden ist und sich noch einen gewissen Ruf verschaffen oder sich überhaupt etablieren muss.

listung, wann sich einzelne Länder der International Floorball Federation angeschlossen haben, um eine Vorstellung von der derzeitigen Verbreitung des Spiels und den unterschiedlichen Orten, an denen es gespielt wird, zu geben:

1981 Schweden, 1983 Japan, 1985 Finnland und Schweiz, 1986 Gründung der International Floorball Federation (IFF), 1989 Dänemark und Ungarn, 1991 Norwegen, 1992 Russland, Tschechische Republik und Deutschland, 1993 USA, Estland und Lettland, 1995 Polen, Belgien, Singapur und Großbritannien, 1996 Österreich und Australien, 1999 Niederlande, Brasilien und Slowakei, 2001 Spanien, Italien, Slowenien, Kanada und Neuseeland, 2002 Malaysia, Indien und Georgien, 2003 Frankreich, 2004 Pakistan, 2005 Korea, Ukraine, Liechtenstein und Island, 2006 Armenien.

Derzeit existieren übertragene (*transplanted*) Praktiken gleichzeitig als erkennbare Entitäten an einem Ort (Mitte der 1990er Jahre sind Floorballregeln, Ausrüstung und Kompetenzen in Skandinavien gut eingeführt) sowie als labile, provisorische und neuartige Konfigurationen an anderen Orten – zum Beispiel in Australien (Lai 2001) oder in Großbritannien. Es wird ersichtlich, dass der Prozess des »Expandierens« letztlich ein Prozess der totalen »Neuerfindung« des Spiels ist: Neue Rekruten müssen angeworben, Kompetenzen von Grund auf entwickelt und neue Gewohnheiten etabliert werden. Gleichzeitig existieren gewisse Merkmale bereits, wie die Stöcke, die Bälle und die Grundidee des Spiels. Vor diesem Hintergrund wollen wir nun über unsere gezielten Bemühungen berichten, das Spiel in zwei gegensätzlichen Gemeinden in Großbritannien einzuführen.

Waterhouses, ein Dorf mit rund 300 Haushalten im County Durham im Nordosten von England, hat ein Gemeindezentrum und eine aktive Eigentümergemeinschaft (www.waterhouses.info). Floorball wird zwar in Großbritannien gespielt, doch in Waterhouses hatte noch niemand davon gehört – bis Juli 2004, als Elizabeth eigens importierte Stöcke eines Freitagabends in den Social Club mitbrachte. Es gab genug Interesse, das Spiel einmal zu probieren, und zu diesem Zweck wurde die Halle des Gemeindezentrums für den darauffolgenden Sonntagvormittag gebucht. Eine kleine Gruppe von Nachbarn, Männer und Frauen von 15 bis 65, spielen seither fast jeden Sonntag eine Version von Floorball.⁵ Im Lauf der Zeit sind die Floorballspieler von Waterhouses wahrscheinlich geschickter geworden, aber das lässt sich schwerlich bestimmen, da sie keinen äußeren Bezugspunkt haben. Wie bei Sähly gibt es fast keine Regeln, Mannschaften bestehen jeweils aus drei oder vier Spielern, und niemand hält das Ergebnis fest. Für die Spielerinnen und Spieler ist Floorball, das anfangs mit anderen Aktivitäten am Sonntagvormittag konkurrierte, eine eigenständige etablierte Routine geworden – inzwischen werden darum

5 | Da das Spiel unbekannt war, gab es auch keine Zuordnung zu Alter oder Geschlecht.

herum andere Veranstaltungen arrangiert. Das Muster kann sich ändern – regelmäßige Spieler setzen gelegentlich aus, meist weil sie krank sind, Urlaub machen oder andere familiäre Verpflichtungen haben –, aber zur Zeit hat sich Floorball anscheinend in dieser kleinen Nische etabliert.⁶

Unser zweites Versuchsgebiet ist die Universität Lancaster. Wieder bestand unsere Methode darin, die Stöcke mitzubringen, sodass Angehörige einer Fakultät das Spiel ausprobieren konnten. Wie in Waterhouses war man sofort begeistert und wollte unbedingt die Halle – diesmal eine richtige Sporthalle – für ein weiteres Spiel buchen. Inzwischen wird Floorball (fast) jeden Dienstag von 12 bis 13 Uhr gespielt. Hier muss sich das Spiel dem zeitlichen Rahmen des akademischen Betriebs anpassen, in Konkurrenz zu Meetings, Ausflügen und verschiedenen Arbeitsbelastungen, die sich unterschiedlich für den Lehrkörper, die Verwaltungsmitarbeiter und die Studenten gestalten. Das Spiel wurde zwar im Fachbereich Soziologie gestartet, hat aber inzwischen neue Spieler aus dem Institute for Health Research und jüngst aus dem Fachbereich Geografie rekrutiert. Die Teilnehmerzahlen schwanken von Woche zu Woche; neue Rekruten finden sich weiterhin ein, während zuvor engagierte Spieler aufhören, wenn ihre Verträge oder Stipendien auslaufen. Im Augenblick haben wir rund sechs regelmäßige Spieler/innen sowie eine viel größere Anzahl gelegentlicher Gasteilnehmer. Es gibt zwar eine E-Mail-Liste und eine feste Buchung beim Sportzentrum, aber das Spiel bleibt ein »Chaos« – es gibt noch immer keine Regeln (außer einer, nämlich dass man den Stock nicht zu hoch heben darf), und noch immer schreibt niemand die Ergebnisse auf. Doch diese Merkmale schwanken: Manchmal halten einzelne Teilnehmer die Ergebnisse tatsächlich fest, neue Konventionen – etwa nach einem Tor neu anzustoßen – werden eingeführt, und manche Spiele sind zweifellos richtige Wettkämpfe. In Lancaster existiert Floorball insofern, als es einen Ort gibt, an dem es zu einer genauen Zeit gespielt wird, doch seine Form, die fließender als in Waterhouses ist, kann sich ständig aufgrund des unterschiedlichen Zustroms von Spielern ändern. Außerdem besteht inzwischen eine ganz konkrete Gefahr, dass manche regelmäßige Teilnehmer abspringen werden, wenn das Siegen zu wichtig wird und die großen Jungs aus dem Fachbereich Geografie weiterhin nur auf Tore aus sind.

Diese beiden Versuche in Aktionsforschung liefern einige detaillierte Einblicke in die Verpfanzung von Praktiken. Wie die Referenz auf den Gartenbau nahelegt, sind die Merkmale des vorhandenen Bodens genauso wichtig wie die bewusste Arbeit der Kultivierung. In Waterhouses wie in Lancaster wird

6 | Im Detail hat es wesentliche Änderungen gegeben – wir mussten umziehen und in Esh Winning spielen, als die Halle von Waterhouses durch einen Brand beschädigt wurde; eine Zeit lang spielten wir an Freitagen wie an Sonntagen, und es gab Zeiten wie jetzt, als die Anzahl der regulären Spieler bedrohlich abgenommen hat.

soziale Energie darin investiert, Menschen zum Spielen zu ermutigen und das Spiel lange genug »am Leben« zu erhalten, damit es sich als eigenständige »Entität« entwickeln kann. Es mag zwar tatsächlich Rekruten »gewonnen« (*captured*) haben, doch diese Chance bekam es nur, weil es anfangs in diese neuen Umgebungen und Situationen sacht und behutsam »getragen« (*carried*) wurde. Sobald Floorball »angekommen« ist, muss es um Zeit und Energie mit anderen rivalisierenden Praktiken konkurrieren. In Waterhouses hat das Spiel Hausarbeit, Familienausflüge und andere Freizeitformen abgelöst; in Lancaster wird es ständig von Arbeitsverpflichtungen gefährdet. Positiver formuliert: Vorstellungen von Gesundheit, Wohlbefinden und körperlicher Fitness sind wichtige Verbündete, wenn Rekruten an beiden Orten gewonnen und gehalten werden sollen. Das Schicksal von Floorball hängt entscheidend davon ab, wie es sich in Beziehung zu anderen Praktiken positioniert, die sein Weiterbestehen in Frage stellen oder stützen können.

Eine zweite Beobachtung betrifft die Spannung zwischen Routinisierung und Stabilität. In Waterhouses, wo die gleichen paar Menschen spielen, ist das Erlebnis von Woche zu Woche ziemlich gleich. Nicht so in Lancaster, wo eine unterschiedliche Menge von Spielern zu einer weniger vorhersehbaren und in gewissem Sinne lebendigeren Form führt. Werden diese Schauplätze isolierte Inseln in der lokalen Entwicklung von Floorball bleiben? Werden sich Tendenzen zu einer Formalisierung (wie sie in Lancaster evident sind) weiterentwickeln oder werden diese Interessensinseln in ein paar Jahren nicht mehr existieren? Was auch immer passieren wird – eins ist jetzt schon klar: Die Spieler – und ihre unterschiedlich wiederkehrenden Performances – entscheiden buchstäblich das Spiel. Damit ist auch klar, dass die Metapher von der umfassenden »Verpflanzung« irreführend ist. Vielmehr besteht der Prozess darin, dass die Materialien (Stöcke und Bälle) sowie die Idee des Spiels eingeführt werden und dass sich dann herausstellt, welche neuen Formulierungen von Kompetenz und Praxis sich entwickeln.

4. REKRUTIERUNG UND REPRODUKTION

Am Beispiel von Floorball und Digitalfotografie wollten wir die *dynamische* Beziehung zwischen Praxis-als-Entität und Praxis-als-Performance betrachten, die durch parallele Prozesse der Rekrutierung und Reproduktion gekennzeichnet ist. Bevor wir zu den Schlussfolgerungen dieser Untersuchung gelangen, wollen wir uns mit einigen methodologischen Überlegungen befassen.

Wir haben eine Reihe verschiedener Techniken angewandt, eine Kombination von sekundären Quellen, Interviews, Autoethnografie und Aktionsforschung, um die an sich schwer fassbaren Verläufe von Praktiken in Zeit und Raum zu bestimmen. Die Ergebnisse mögen zwangsläufig unbefriedigend sein:

Beschreibungen individueller Erfahrungen und Karrieren verstehen »Hintergrundmerkmale« – etwa die Erfahrungen aller anderen Floorballspieler in Finnland in den 1970er Jahren oder globale Veränderungen in der Technik der digitalen Bildverarbeitung. Dagegen unterdrücken typisierte Erzählungen, wie sich Floorball von einem Land in andere Länder verbreitet oder wie das Fotografieren mit Film altmodisch wird, zwangsläufig die genauen Details dessen, was Floorballspieler und Fotografen tatsächlich tun. Indem wir uns zwischen diesen unterschiedlichen Untersuchungsformen hin und her bewegt und Parallelen und Unterschiede zwischen unseren beiden Fallbeispielen ermittelt haben, versuchten wir, vielfache Darstellungsformen im Blick zu behalten. Dieses Jonglieren wird zusätzlich durch das Bedürfnis verkompliziert, herauszufinden, wann und wo wir die Grenzen unserer Untersuchung ziehen sollen.

So könnten und sollten wir vielleicht mehr über die nicht als Praktiker, sondern als Promoter, Entwickler und kommerziell interessierte Beteiligten sagen. Im Fall der Digitalfotografie ist die Feststellung sicher relevant, dass die technischen Qualitäten von Digitalkameras sich in den letzten zehn Jahren erheblich verändert haben und dass ihr Durchschnittspreis stark zurückgegangen ist. Beim Design und bei der Vermarktung neuer Modelle setzen die großen Firmen wie Canon, Olympus und Sony auf entstehende Trends und verstärken sie, indem sie etwa die Pixelzahl erhöhen und Aspekte von Komplexität und Kontrolle erweitern oder verringern. Unterdessen ist Floorball von unten gewachsen und hat sich bis zu dem Punkt hin entwickelt, dass das Spiel in manchen Ländern eine institutionalisierte Sportart geworden ist, samt Sponsoren, Zuschauern, Fernsehübertragungen, Markenausrüstung und Spielerikonen. Diese Merkmale sind zum Teil auf die Tatsache zurückzuführen, dass die fraglichen Praktiken Träger gewonnen und gehalten haben, die Floorball und Fotografie geschäftig reproduzieren und von innen her umwandeln – ohne Praktiker gäbe es keine Praxis. Gleichzeitig sind das Unterstützen und Fördern von Interessen und Akteuren integrale und keine externen Merkmale der Dynamik, die wir zu beschreiben versuchten. Noch allgemeiner gesprochen, müssten wir wahrscheinlich auch die Entwicklung einer charakteristischen Klasse von freiwilligen Aktivitäten – Hobbys, Freizeit, Sport – betrachten, deren Existenz wiederum durch die aktive Reproduktion von Freizeitaktivitäten wie Floorball und Fotografie aufrechterhalten wird.

Dies sind natürlich fortdauernde Fragen, die immer wieder angesprochen werden sollten, und keine Probleme, die ein für allemal gelöst werden müssen. Indem wir so darauf reagieren, wie wir es getan haben, und indem wir einige Untersuchungslinien, andere aber nicht verfolgt haben, versuchten wir uns mit den beiden Kernfragen zu befassen, von denen wir ausgegangen sind: Wie gewinnen und halten Praktiken Praktiker? Und wie verändern sich Praktiken von innen heraus? Zum Schluss wollen wir die Hauptthemen näher beleuchten, die sich aus dieser Arbeit ergeben.

Neue Hobbys treten oft zufällig in unser Leben. Dazu müsste mehr über die soziale Strukturierung von Gelegenheiten und damit über die Beziehung zwischen Systemen von Ungleichheit, Macht und der Entwicklung von Praxis gesagt werden. Wenn Praktiken beliebter werden, ändern sich die Chancen, sich daran zu beteiligen (so ist es derzeit einfacher, sich einem Floorballteam in Finnland anzuschließen als in England). Außerdem spielen die Details von Rekrutierung und »Gewinnung« (*capture*), etwa eine frühere Erfahrung und Geschichte, für die Details der Reproduktion eine Rolle (zum Beispiel für die Art von Digitalfotografie, die tatsächlich angewandt wird, und für die Art von Floorball, die gespielt wird). Unabhängig von den genaueren Umständen lässt sich allgemein sagen, dass eine erste Begegnung die Samen für eine Weiterentwicklung in sich trägt, und zwar sowohl für potenzielle Rekruten als auch für die Praxis selbst. Für den einzelnen Menschen besteht das Muster anscheinend darin, dass positive Erfahrungen Prozesse von Wiederholung und Reproduktion auslösen, durch die die neue Entität – Floorball, Fotografie oder was auch immer – ein Teil des Lebens dieses Menschen wird. Auf diese Weise werden Menschen die Träger der Praxis. Andere parallele Prozesse wie die von Widerstand und Ausstieg (*defection*) sind genauso wichtig, will man die Konturen einer Praxis bestimmen. Die Tatsache, dass sich die Erfahrungen von Praktikern im Lauf der Zeit ändern, nämlich wenn der Spaß am Neuen von Vertrautheit abgelöst wird (Becker 1963), und dass Träger fortlaufende Karrieren haben, erinnert uns nachdrücklich an die wesentliche Dynamik von Rekrutierung wie Reproduktion.

Praktiken bekommen durch Wiederholung eine eigene Identität. In der Konsequenz kommt es zu einer (stets vorläufigen) Stabilisierung, wenn Praktiken durch existierende wie durch neue Praktiker zunehmend getreu wiederholt werden (Pantzar 1993). Soziale und psychologische Prozesse wie Sozialisierung, Lernen oder Gewohnheitsbildung spielen eine wichtige Rolle, wenn wir erklären wollen, warum sich das Alltagsleben um so viele wiederholte Routinen dreht. Aber wenn solche Routinen zu Schließungen führen, wie erklären wir dann Neuheit und Innovation? Die übliche Antwort lautet, dass sich die äußeren Bedingungen ändern. Doch unsere Untersuchungen legen die Vermutung nahe, dass sich Praktiken auch von innen heraus entwickeln oder genauer: als Konsequenz der fortwährenden Neupositionierung von Praktikern in Bezug auf die Entität oder Praxis, die sie aufrechterhalten und reproduzieren.

Wir haben bereits darauf hingewiesen, dass die Karrieren von Praktikern durch eine unvermeidliche Ansammlung von Erfahrungen gestaltet werden. Die wiederholte Performance hat den doppelten Effekt, dass sie Praktiker enger an die jeweilige Praxis bindet, während sie auch ihre Beziehung zu ihr verändert. Das heißt, was es bedeutet, Floorball oder Digitalfotografie zu betreiben, entwickelt sich folglich im Laufe der Karriere jedes Praktikers. Dies hat wiederum kumulative und zuweilen irreversible Konsequenzen für die Karriere der

Praxis insgesamt. Gleichzeitig beobachten wir eine gewisse Unbestimmtheit, die von den ebenfalls sich entfaltenden Lebensbahnen anderer Menschen, Institutionen und derjenigen Elemente ausgeht, aus denen Praktiken bestehen. In dieser Untersuchung haben wir Praktiken großenteils als relativ begrenzte Entitäten mit unabhängigen eigenen »Karrieren« behandelt. Es ist jedoch klar, dass sich die Lebenswege von Praktiken mit zuweilen förderlichen, zuweilen zerstörerischen Konsequenzen überschneiden. So haben wir beispielsweise eine Art von »Rivalität« zwischen Fotografieren mit Film und Digitalfotografie beobachtet, ebenso wie zwischen Floorball und anderen Möglichkeiten, seine Zeit am Sonntagvormittag oder am Dienstagmittag zu verbringen.

Diese synchronen Beziehungen haben anhaltende, wenn auch unvorhersehbare Folgen für die längerfristige Strukturierung des Netzwerks von Praktiken, die das tägliche Leben ausmachen. Aus der Distanz erweist sich somit, dass die selbsttransformativen, selbstperpetuierenden Praktiken jedes Individuums (eines Artefakts, eines Menschen oder einer Organisation) durch Wechselwirkung an die anderer gebunden sind, sodass Individuen und Güter in größere Systeme eingebettet sind. Dies erinnert in gewisser Weise an Preds (1981) Analyse der räumlichen und zeitlichen Überschneidung von individuellen und institutionellen »Pfaden« und »Projekten«, wie er dies nennt. Indem Individuen, so Pred, ihrem »täglichen« Pfad folgen, einige Praktiken aufrechterhalten, andere aber nicht, und indem sie – freiwillig oder unfreiwillig – in kollektive Projekte hineingezogen werden, gestalten sie ihre eigene zukünftige Lebensbahn sowie die Chancen und möglichen Praktiken, die sich für andere auftun (oder verschließen). Dies führt zur fortwährenden Rekonfiguration stets emergenter Formen von Bündelung und Auflösung, von Konvergenz und Divergenz zwischen Komplexen von Praktiken und denjenigen, die sie tragen (*carry*). Dementsprechend sind Rekrutierung und Abspringen (*defection*) gleichzeitig signifikant für das Leben von Individuen, für die Karrieren von Praktiken, für die Beziehungen zwischen Praktiken und somit für die sich wandelnde Struktur des Alltagslebens.

Schließlich verweisen unsere Ausführungen über Prozesse der Übertragung und Transformation auf weitere Probleme, die einer genaueren Debatte bedürfen. Wie unsere Überlegungen zur Digitalfotografie gezeigt haben, können konstitutive Elemente der Praxis – etwa die Vorstellung, was ein gutes Foto ausmacht, oder die Kompetenz im Umgang mit Software – zirkulieren (beispielsweise zwischen Film und digital oder zwischen Computerarbeit und Fotografie) und sich auf neue Weise und mit neuen materiellen Artefakten verbinden. Die »Verbreitung« von Floorball hängt wohl von vielfachen Formen der Zirkulation ab, da Stöcke und Vorstellungen davon, wie gespielt werden soll, ganz buchstäblich von einem Land in andere Länder getragen werden. Dies ist insofern relevant, als das Spiel zwar für Waterhouses und Lancaster neu ist, aber neue Rekruten eine Ausrüstung verwenden, deren Form von früheren

Spielergenerationen anderswo stabilisiert worden ist (z.B. in Skandinavien, in der Schweiz und in Kanada). Obwohl die Zirkulation wichtig ist, ist sie doch nicht alles. So sehr diese Materialien »erstarrte« soziale Beziehungen konstituieren könnten, bestimmen sie nicht wirklich, wie das Spiel gespielt wird. In diesem Fall ist es wie bei der Fotografie, dass Übertragung, Umwandlung und Integration von Neuem anscheinend koexistieren. Diese Beobachtung führt uns zu zwei Schlussfolgerungen. Zum einen ist der Unterschied zwischen den an der ersten »Erfindung« einer Praxis beteiligten Prozessen und ihrer Übernahme durch andere nicht so groß – auch wenn sich die Substanz der Praxis mit Sicherheit im Lauf der Zeit entwickeln wird. Zum andern haben die Elemente der Praxis (Stöcke, Bilder, Kompetenzen) eine halbautonome Existenz in dem Sinn, dass sie sich zwar durch, aber bis zu einem gewissen Grad auch abseits von den Praktiken, durch die sie betrieben und reproduziert werden, bewegen. Dies ist eine wichtige Erkenntnis, wenn man über die Beziehung zwischen Praxis-als-Performance (die die lokalisierte und unmittelbare Integration von Elementen beinhaltet) und einer zwar stets provisorischen, aber auch beständigeren und verbreiteteren Praxis-als-Entität nachdenkt, ebenso wie darüber, wie Praktiken miteinander zusammenhängen.

In unserer Einleitung haben wir ein wenig provokativ behauptet, dass wir uns Praktiken als gleichsam vampirartige Entitäten vorstellen könnten, die Populationen angemessen engagierter Praktiker (d.h. Wirte [*hosts*] und Träger) gewinnen, um zu überleben. Wir sind zwar nicht so weit gegangen, Floorball oder Digitalfotografie eine Handlungsmacht zuzuschreiben. Doch wir erkennen an, dass Praktiker, wenn sie in solche Aktivitäten hineingezogen werden, diesen sich entwickelnden Formen von Freizeitspaß Ressourcen, Stärkung und Unterstützung zukommen lassen. Zugleich haben wir behauptet, dass Praktiker keine unschuldigen Träger von vorgefertigten Entitäten sind. Was genau Digitalfotografen und Floorballspieler tun, ist in der Tat wichtig dafür, was Digitalfotografie und Floorball werden könnten. Wird die Digitalfotografie zu neuen Genres der Bilderzeugung führen, werden sich die Kontexte und Situationen, in denen Bilder konsumiert und produziert werden, bis zur Unkenntlichkeit verändern? Werden die Kohorten von Schulkindern, die mit Floorball aufgewachsen sind, das Spiel in etwas anderes verwandeln? Das lässt sich unmöglich sagen. Es ist jedoch klar, dass Lexikondefinitionen – Rekrutierung geht auf das französische Wort »recroître« zurück, das so viel wie »nachwachsen« bedeutet (Fowler/Fowler 1990) – die ganz enge Beziehung zwischen Rekrutierung, Reproduktion und Transformation unterschätzen. Im Hinblick auf Praktiken wie Floorball oder Fotografie heißt rekrutieren auch verändern.

Aus dem Englischen von Michael Schmidt

Erstveröffentlichung: Shove, Elizabeth/Pantzar, Mika (2007): »Recruitment and Reproduction: The Careers and Carriers of Digital Photography and Floorball«, in: Human Affairs 17 (2), S. 154-167; Übersetzung mit freundlicher Genehmigung von Human Affairs.

LITERATUR

- Becker, Howard S. (1963): *Outsiders*, New York (dt.: Außenseiter. Zur Soziologie abweichenden Verhaltens, Wiesbaden 2014).
- Bourdieu, Pierre (1982): *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*, Frankfurt a.M.
- Bourdieu, Pierre (1993): *Soziologische Fragen*, Frankfurt a.M.
- Cashmore, Ernest (2000): *Making Sense of Sports*, London.
- Csikszentmihalyi, Mihaly/Rochberg-Halton, Eugene (1981): *The Meaning of Things: Domestic Symbols and the Self*, Cambridge.
- Fowler, H. W./Fowler, F. G. (1990): *Concise Oxford Dictionary*, Oxford.
- Gagnon, John H./Simon, William (1973): *Sexual conduct: the social sources of human sexuality*, Chicago.
- Giddens, Anthony (1984): *The Constitution of Society*, Cambridge. (dt.: *Die Konstitution der Gesellschaft. Grundzüge einer Theorie der Strukturierung*, Frankfurt a.M. 1988).
- Goffman, Erving (1991): *Asylums: Essays on the social situation of mental patients and other inmates*, London (dt.: *Asyle. Über die soziale Situation psychiatrischer Patienten und anderer Insassen*, Frankfurt a.M. 1972).
- Gomart, Emilie/Hennion, Antoine (1999): »A sociology of attachment: music amateurs, drug users«, in: John Law/John Hassard (Hg.), *Actor Network Theory and After*, Oxford, S. 220-247.
- Gustin, Carl E. (1998): »Pictures in the digital economy«, in: Don Tapscott/Alex Lowy/David Ticoll (Hg.), *Blueprint to the Digital Economy*, New York, S. 156-178.
- Guttmann, Allen (1978): *From Ritual to Record*, New York (dt.: *Vom Ritual zum Rekord. Das Wesen des modernen Sports*, Schorndorf 1979).
- International Floorball Federation (2004): www.floorball.org/ (siehe auch Floorball Verband Deutschland e.V. www.floorball.de).
- King, Graham (1986): *Say Cheese*, London.
- Lai, Fong-Yi (2001): *Sport globalisation as sport diffusion: Penetration of floorball and gridiron football into Australia*, Diss. Griffith University, Australien.
- Lewis, Neil (2004): »Sustainable adventure: embodied experiences and ecological practices within British climbing«, in: Belinda Wheaton (Hg.), *Understanding lifestyle sports*, London, S. 70-93.

- MacAndrew, Craig/Edgerton, Robert B. (1969): Drunken Comportment: A Social Explanation, Chicago.
- Mahony, Daniel F./Howard, Dennis R. (2001): »Sports Business in the Next Decade: A General Overview of Expected Trends«, in: Journal of Sport Management 15, S. 275-296.
- NASA (2004): http://rainer.hq.nasa.gov/Sensors_page/DD/HST&GLL_CCD.html, accessed 2.2.2004.
- Pantzar, Mika (1993): »Do Commodities Reproduce themselves through Human Beings?«, in: World Futures, Journal of General Evolution 38, S. 201-224.
- Pantzar, Mika/Sundell-Nieminen, Riita (2003): »Towards an Ecology of Goods: symbiosis and competition between household goods«, in: I. Koskinen (Hg.), Empathic Design: User Experience in Product Design, Helsinki.
- Pred, Allan (1981): »Of Paths and Projects: Individual Behaviour and its Societal Contexts«, in: R. Golledge/K. Cox (Hg.), Behavioural Problems in Geography Revisited, London.
- Reckwitz, Andreas (2002): »Towards a Theory of Social Practices: A development in culturalist theorizing«, in: European Journal of Social Theory 5 (2), S. 243-263.
- Schatzki, Theodore R. (1996): Social practices. A Wittgensteinian approach to human activity and the social, Cambridge.
- Schatzki, Theodore R./Knorr Cetina, Karin/Savigny, Eike v. (Hg.) (2001): The Practice Turn in Contemporary Theory, London.
- Shoham, Amir (2000): »Predicting Future Sport Consumption: The Impact of Perceived Benefits«, in: Sport Marketing Quarterly 9 (1), S. 8-14.
- Slater, Don (1995): »Domestic Photography and Digital Culture«, in: Martin Lister (Hg.), The photographic image in digital culture, London, S. 129-146.
- Spence, Jo/Holland, Patricia (Hg.) (1991): Family Snaps: the meanings of domestic photography, London.
- Suchman, Lucy (1987): Plans and Situated Actions: the problem of human-machine communication, Cambridge.
- Sudnow, David (1978): Ways of the hand: the organisation of improvised conduct, London.
- Warde, Alan (2005): »Consumption and Theories of Practice«, in: Journal of Consumer Culture 5 (2), S. 131-153.
- Westerbeek, Hans/Smith, Aaron (2003): Sport Business in the Global Marketplace, New York.

