

Thomas Alkemeyer

## Körper, Bewegung und Gesellschaft.

Aufführung und ästhetische Erfahrung der sozialen Praxis im Spiel

### Vorbemerkung

Der vorliegende Beitrag geht in weiten Teilen auf gemeinsame Forschungen mit Gunter Gebauer (Projektleiter), Bernhard Boschert, Robert Schmidt, Martin Stern und Anja Wiedenhöft im Rahmen des Sonderforschungsbereichs 447 „Kulturen des Performativen“ an der Freien Universität Berlin im Unterprojekt „Die Aufführung der Gesellschaft in Spielen“ zurück. Erste Ergebnisse der Projektarbeit sind veröffentlicht in Gebauer 1999 und 2001; Alkemeyer, Gebauer und Wiedenhöft 2001; Gebauer und Alkemeyer 2001. Einige Passagen des Beitrags sind identisch mit Passagen aus den beiden letztgenannten Veröffentlichungen. Hinzuweisen ist darüber hinaus auf die beiden programmatischen Bände des Sonderforschungsbereichs:

- 1) *Kulturen des Performativen*, hg. von Erika Fischer-Lichte und Doris Kolesch. Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie, Bd.7(1998),H.1;
- 2) *Theorien des Performativen*, hg. von Erika Fischer-Lichte und Christoph Wulf. Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie, Bd.10(2001),H.1.

### I. Spiele als kulturelle Aufführungen

In spätmodernen Gesellschaften nehmen Spiele aller Art (Quiz-Sendungen, Computerspiele, die Spiele des Sports usw.) breiten Raum ein. Spiele und ludische Elemente brechen aus ihren angestammten Sonderräumen aus und durchsetzen vielfältig das gesellschaftliche Leben. Althergebrachte Grenzen zwischen Arbeit und Freizeit, Spiel und Alltag, Spaß und Ernst werden brüchig. Solche Vermischungen und Grenzüberschreitungen können besonders gut und exemplarisch an den zahlreichen neuen Spielen des Sports, wie Streetball, Inlineskating, Mountainbiking oder auch Paragliding beobachtet werden. In ihnen hat der etablierte, organisierte Sport eine ernstzunehmende Konkurrenz

erhalten – Auseinandersetzungen, die offenbar mit Umbrüchen und Kämpfen in anderen gesellschaftlichen Bereichen in Verbindung stehen. Aber dazu später mehr. Zunächst möchte ich den Vorschlag machen, die Spiele des Sports als besondere *kulturelle Signifikationsysteme* neben anderen aufzufassen. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie nicht in den Medien von Wort und Schrift erzeugt werden, sondern durch körperliche Praxen, durch Bewegungen und „Bewegungsdialoge“. Diese Spiele existieren zwar nicht unabhängig von narrativen Strukturen, von Erzählungen und deutenden Kommentaren in Wort, Schrift und Bild, aber sie gehören doch eher ins Universum der Oralität (Mündlichkeit) als in dasjenige der Literalität (Schriftlichkeit). Sie prägen keine klar umrissenen, statischen Texte aus, sondern sind dynamische, an die Körper und damit die aktuelle Situation gebundene Typen der Darstellung, des Verweizens und Zeigens, die wir als *kulturelle Aufführungen* bezeichnen.

Mit dem Konzept der kulturellen Aufführung (*cultural performance*), geht es maßgeblich darum, die Beschränkungen der bis in die späten achtziger Jahre in den Kultur-, Geistes- und Sozialwissenschaften dominierenden Erklärungsmetapher „Kultur als Text“ zu überwinden. Es soll dagegen hervorgehoben werden, dass kulturelle Phänomene wie Feste, Spektakel, Rituale, Tänze oder eben Spiele nicht als einheitlicher und geordneter Korpus von Zeichen untersucht werden können, sondern dass es sich dabei um flüchtige und fließende Phänomene handelt, die sich einer klaren Bestimmung und Lektüre entziehen. Das Konzept der Aufführung akzentuiert gegenüber dem des Textes die mehrdeutigen und kontingenten Prozesse des praktischen Hervorbringens, des Machens und Herstellens, des Deutens und Definierens kultureller Artefakte durch die Akteure. Es betont die Dynamik und Vergänglichkeit ihrer Handlungen und Interaktionen. Und es geht davon aus, dass im Verlauf dieser

gemeinsamen Praxis nicht nur die kulturellen Ereignisse erzeugt werden, sondern sich in diesen Prozessen die Akteure auch selbst als einzelne und als Gemeinschaft konstituieren. Aufführungen sind in dem Sinne schöpferisch, dass sie nicht einfach bereits existierende Realitäten wiedergeben und darstellen, sondern dass sie etwas Neues erzeugen. Spielgemeinschaften, so könnte man sagen, schaffen sich im Spiel selbst: Sie bestätigen und beglaubigen im Spiel ihre Existenz und grenzen sich darüber zugleich von anderen Spielgemeinschaften ab(1).

Mit einem Begriff der amerikanischen, von Pierre Bourdieu inspirierten Altphilologin Leslie Kurke (1999), die vor kurzem eine bahnbrechende Studie über den Zusammenhang von Münzprägung, Politik, Körperlichkeit und Spielen in der griechischen Antike des 5. und 6. Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung vorgelegt hat, können die Spiele des Sports als „games of embodiment“ bezeichnet werden: als lebendige Verkörperungen abstrakter Ideale und Wertvorstellungen, von gruppenspezifischen Welt- und Selbstbildern. Solche Spiele machen kulturelle Vorstellungen über das Selbst und den Anderen, über Gemeinschaft und Gesellschaft, über die Beziehungen zu den anderen Personen und zur Natur oder auch über Männlichkeit und Weiblichkeit nicht nur sinnlich erkennbar, sondern prägen und gestalten sie auch selbst aus. Wenn neue Typen von Spielen emergieren, dann deutet dies darauf hin, dass sich auch in anderen gesellschaftlichen Bereichen, wie beispielsweise in den Feldern der Ökonomie oder der partnerschaftlichen (familialen) Beziehungen, etwas verändert, dass auch hier neue Strukturen, Werte, Personenmodelle, Genderideale, soziale Ligaturen usw. entstehen, die mit älteren Ordnungen, Idealen und Beziehungsformen in Konflikt geraten. Das bedeutet allerdings nicht, dass die Spiele *direkt* auf Entwicklungen in anderen sozialen Bereichen bezogen werden können, sie also nicht mehr sind als unmittelbare Folgen oder Abbildungen dieser Prozesse. Vielmehr verfügen Spiele über besondere, mehr oder weniger stark institutionalisierte Rahmen(2) in Form von raumzeitlichen Einklammerungskonventionen, Regeln, besonderen Formen der Anteil-

nahme, eigenen Typen der Bewegung und der Interaktion usw., die das Geschehen mehr oder weniger deutlich aus dem Fluss der sonstigen Ereignisse herausheben. Angesichts einer allzu naiven Suche nach unmittelbaren Entsprechungen zwischen den Spielen und gesellschaftlichen Entwicklungen hat unlängst H. U. Gumbrecht (1998) in einem Aufsatz über American Football als „Epiphanie der Form“ die Annahme einer direkten Beziehung zwischen den Entwicklungen in Sport und Gesellschaft vehement zurückgewiesen. Jedoch schießt er seinerseits über das Ziel hinaus, wenn er nun kategorisch *jede* Art einer Beziehung zwischen Spiel und Gesellschaft leugnet und den Sport damit konsequent aus dem Universum der Mimesis verbannt (zum Begriff der Mimesis gleich mehr). Gumbrecht gelingt dies nur, weil er Mimesis auf rein imitative Abbildungsverhältnisse reduziert (vgl. auch Junghanns 1999, S. 7) und damit übersieht, dass Spiele stets auf andere soziale Felder und kulturelle Praxen Bezug nehmen: In die Rahmen des Spiels kommt etwas hinein, was auch außerhalb existiert oder zumindest existieren könnte. Es erlangt im Spiel jedoch eine eigene Form und einen neuen, *fiktionalen* Wirklichkeitscharakter; es wird zu symbolischem Verhalten transformiert. Im Unterschied zu Gumbrecht fassen wir das Nachordnungsverhältnis der Spiele sowohl in Bezug auf andere, „materielle“ soziale Praxen wie auch auf „ideelle“, bildhafte Phänomene beispielsweise des Traums, der Phantasie oder der Erinnerung ausdrücklich als ein Verhältnis der *Mimesis* auf, präziser: als eine Beziehung der *praktischen* Mimesis. Mimesis, das haben vor allem Gunter Gebauer und Christoph Wulf (1992) herausgearbeitet, erschöpft sich nicht in der bloßen Nachahmung der Wirklichkeit in bildender Kunst, Texten oder Aufführungen, sondern bedeutet so viel wie eigenständige Nachgestaltung. Gegenstand des Mimesis-Konzepts sind damit alle Prozesse des aktiven Aufgreifens und kreativen Modulierens bereits wirklich existierender oder für wirklich gehaltener Dinge, Ereignisse und Zusammenhänge im Rahmen eigenständiger symbolischer Welten. Mimesis löscht Unterschiede nicht aus, sondern führt zu einem „Amalgam von Übereinstimmung und Veränderung, von Gleichheit

und Differenz“. Mimesis heißt, „sich ähnlich machen“, „jemandem nacheifern“, „zur Darstellung bringen“, „ausdrücken“, „vorahmen“ usw.. (Wulf 1997)

Mimesis schließt in dieser Perspektive auch viele *soziale* Prozesse ein, wie sie sich beispielsweise zwischen den Menschen in der Erziehung, der Zivilisierung, der Gemeinschaftsbildung oder der performativen Erzeugung der Person vollziehen. Akzentuiert wird mit diesem Konzept insbesondere die körperlich-sinnliche Dimension dieser Vorgänge, die in den – den Menschen zumeist auf ein theoretisches Abstraktum reduzierenden – Sozialwissenschaften weitgehend ausgeklammert bleiben. Mimetische Prozesse sind in diesem Sinne Bewegungen, die sich, erstens, auf andere Bewegungen beziehen; die, zweitens, als „körperliche Aufführungen betrachtet werden können, also einen Darstellungs- und Zeigeaspekt besitzen“, und die, drittens, „sowohl eine eigenständige Handlung sind, die aus sich selbst heraus verstanden werden kann, als auch auf andere Akte oder Welten Bezug nimmt.“ (Gebauer und Wulf 1998, S. 11f.)

## II. Spiele als „strukturelle Übungen“ (3)

Ein solches weites Konzept von Mimesis ist auch ein geeignetes heuristisches Konzept zur Analyse der körperbezogenen Praktiken und Interaktionen in Ritualen oder Spielen. Denn gerade in diesen Typen kultureller Aufführungen wird ja im wesentlichen ohne Worte gehandelt und interagiert. Fähigkeiten, Fertigkeiten und Geschicklichkeiten, ein spezifisches vorbewusstes Wissen und Können, und mit diesem zugleich bestimmte Werte, Regeln und Ideale werden im Spiel vorwiegend stumm, von Körper zu Körper, übertragen, ohne den Weg über bewusste Formalisierungen, Systematisierungen oder Kodifizierungen in Form von Kursen, Trainingsprogrammen oder Sprache zu nehmen.

Es ist das große Verdienst des Soziologen Pierre Bourdieu herausgearbeitet zu haben, dass und wie die Individuen die wesentlichen „Spielregeln“, Verhaltensmodelle und Werte ihres gesellschaftlichen Umfeldes in der Praxis selbst erwerben. Bedeutungen, Werte, Ideale und Vorstellungen von der Welt – Bourdieu nennt

sie Mythologien – existieren in konkreten sozialen Situationen, etwa beim gemeinsamen Mittagessen in der Familie, im Schulunterricht oder auch im Rahmen eines wissenschaftlichen Kolloquiums, niemals unabhängig von typischen Körperhaltungen, Gesten und Bewegungen der beteiligten Personen (vgl. auch Fritsch 1990, S. 60). Sie werden deshalb, z.B. von den heranwachsenden Kindern, auch nicht losgelöst von dieser konkreten, körperlich-sinnlichen Ebene erfahren und angeeignet. „In allen Gesellschaften“, schreibt Bourdieu (1979, S. 190), „zeigen die Kinder für die Gesten und Posituren, die in ihren Augen den richtigen Erwachsenen ausmachen, außerordentliche Aufmerksamkeit: also für ein bestimmtes Gehen, eine spezifische Kopfhaltung, ein Verziehen des Gesichts, für die jeweiligen Arten, sich zu setzen (...), dies alles in Verbindung mit einem jeweiligen Ton der Stimme, einer Redeweise und – wie könnte es anders sein – mit einem spezifischen Bewusstseinsinhalt.“ Indem die Kinder mimetisch die Haltungen, Gesten und Bewegungen der aus ihrer Sicht starken und handlungsfähigen Erwachsenen nachvollziehen und -gestalten, sich also den Erwachsenen körperlich-sinnlich ähnlich machen, spielen sie sich nicht nur in die motorischen Schemata der Erwachsenenwelt hinein, sondern zugleich auch in deren soziale, kulturelle und moralische Ordnung. Insbesondere die „Primärerziehung“ geht, schreibt Bourdieu, „mit dem Körper wie mit einer Gedächtnisstütze um“. Sie zieht, so heißt es weiter, „größtmöglichen Gewinn aus der ‚Konditionabilität‘ des Körpers, das heißt aus der Eigenschaft der menschlichen Natur, die Einverleibung von Kultur möglich zu machen und physiologische in symbolische Vorgänge zu verwandeln. Durch die „klandestine Überredung einer impliziten Pädagogik“ würde den Kindern von Geburt an mittels gänzlich unscheinbarer Befehle wie „Halte dich gerade!“ oder „Halte das Messer nicht in der linken Hand!“ eine „ganze Kosmologie, Ethik, Metaphysik und Politik“ eingepflanzt. „Die ganze List der pädagogischen Vernunft“ bestünde „gerade darin, unter dem Deckmantel, das Bedeutungslose zu fordern, das Wesentliche zu entreißen ...“ (Bourdieu 1979, S. 200)

Ausdrücklich geht Bourdieu in diesem Zusammenhang auch auf Spiele ein. Er

bezeichnet sie als „strukturelle Übungen“, in denen generative Schemata „im Modus des ‚so tun als ob‘“ angewendet und so in „praktische Beherrschung“ überführt werden. (Bourdieu 1979, S. 192) Insgesamt gibt Bourdieu mit seiner Theorie die wohl avancierteste Antwort auf die bereits von Marx gestellte, von diesem jedoch nicht beantwortete Frage danach, wie es dazu kommt, dass Weltbilder, Mythologien, Werte, Ideale usw. so stabil im Denken, Handeln und Fühlen der Menschen verankert werden, dass diese zu aktiven Subjekten einer gesellschaftlichen Ordnung werden, der sie selbst unterworfen sind und über deren Einrichtung sie nichts vermögen. Es ist dies die zentrale Frage der Ideologiekritik seit Marx. Im Unterschied zu ideologiekritischen Traditionen beantwortet Bourdieu sie jedoch nicht mittels der Konzepte von Manipulation, Indoktrination oder Täuschung (durch politische Führer, die Massenmedien usw.), die bei den Subjekten zu falschem bzw. verzerrtem Bewusstsein führen, sondern über die Mechanismen der praktischen Inkorporierung der sozialen Strukturen und der kollektiven Mythologien von Gesellschaften bzw. Klassen oder Gruppen. Diese haben u.a. in spezifischen Anordnungen (von Räumen, Personen, Gegenständen usw.), Praxisformen (Rituale, Ritualisierungen, Spiele usw.), Objekten (Geräte, Werkzeuge usw.), letztlich in der gesamten geregelten und systematischen Organisation der sozialen Praxis eine *materielle* Existenz(4).

### III. Die Einverleibung, Verkörperung und Aufführung der sozialen Strukturen im traditionellen Sport

Zu den wichtigsten „strukturellen Übungen“ moderner Gesellschaften gehören seit der Institutionalisierung der modernen Leibesübungen durch die Philanthropen am Ende des 18. Jahrhunderts die Praxisformen des Sports. Im folgenden soll zumindest ansatzweise skizziert werden, inwiefern zentrale Strukturen, Handlungsschemata und Mythologien moderner Gesellschaften in den zugleich materiellen und symbolischen Welten des Sports als dynamische Verkörperungen existieren, so dass jedes Handeln in diesen Welten eine Weise der praktischen Auseinandersetzung

der Akteure mit diesen Strukturen, Schemata und Mythologien ist: eine Form der sinnlichen Vergegenwärtigung und Einverleibung der Strukturen, aber auch ein praktisches Reagieren auf diese, ein spielerisches Umformen und „Bewältigen“. Einerseits ist Sport in modernen Gesellschaften selbst ein wichtiges Feld der Formung von Körper und Person sowie der Ausbildung einfacher, sinnlich erkennbarer Formen von Gemeinschaftlichkeit, andererseits lässt sich am Sport exemplarisch und besonders deutlich zeigen, wie sich diese Prozesse auch in anderen sozialen Feldern vollziehen. Die Darstellung des traditionellen, organisierten und institutionalisierten Sports, etwa der Leichtathletik, dient dabei insbesondere als Kontrastfolie für die daran abschließende Auseinandersetzung mit den neuen Spielen des Sports(5).

Prozesse der mimetischen, das heißt der körperlich-sinnlichen Nachgestaltung finden sich im Sport auf unterschiedlichen Stufen. Auf einer *elementaren Stufe* werden in den klassischen Sportarten Bewegungen vollzogen, die auch außerhalb des Sports auftauchen (können): Laufen, Springen, Werfen. Im Sport werden diese Bewegungen jedoch ausdrücklich aus dem Alltagsleben herausgelöst, und zwar bereits durch die Einrichtung von Sporthallen und -stadion. Gemeinsam mit Geräten und Gerätearrangements, mit Bewegungsnormen und Regeln, wirken die materiellen Gestaltungen dieser Räume auf die Formung, aber auch auf die Wahrnehmung und Deutung der Bewegungen ein. Sie trennen die sportliche Bewegung von anderen sozialen und kulturellen Kontexten ab; die sinnliche Fülle und Vielfalt des öffentlichen Lebens wird bewusst ausgesperrt; die Bewegungen werden in diesen Räumen sportartspezifisch geformt, kodifiziert und normiert. Diese Isolierung und Institutionalisierung von Bewegungen in Sonderräumen ist der zentrale und durchaus faszinierende Grundgedanke des modernen Sports, seinerzeit zweifellos eine effiziente Erfindung zur Ermöglichung von Leistungsvergleichen. Die nüchternen, funktionalen, DIN-genormten Rechtecke von Schwimmbädern und Turnhallen oder das Oval des Stadions sind Musterbeispiele für solche, vom Alltag abgetrennten sportlichen Bewegungsräume, die es überall auf der Welt ähnlich gibt. Sie sind für „bestimmte



Formen des Laufens und Spielens konzipiert“ (Bette 1987, S. 312). In ihnen ist eine auf Zielorientiertheit, Steigerung und (messbaren) Vergleich ausgerichtete Logik vergegenständlicht, das heißt eine moderne Auffassung des Sports und damit des Körpers – des Körpers nämlich, der sich formen, disziplinieren und wissenschaftlich-methodisch verbessern lässt. Diese Logik strukturiert die Körper, Bewegungen, Handlungen und Interaktionen all derer, die in diesen Räumen so tätig werden, wie es vorgesehen ist (wobei es selbstverständlich für die Akteure stets Möglichkeiten des anderen Gebrauchs und der Umdeutung gibt).

Auf einer *nächst höheren Stufe* fügen sich die so isolierten und kodifizierten Bewegungen in neue Strukturen ein, die die Akteure gemeinsam erzeugen. Ihre Bewegungen werden zu Elementen lebendig verkörperter, dynamischer *sozialer Figurationen und Formen*. Gerade das kontingente Spiel dieser verkörperten Formen trägt wesentlich zur Faszination des Sports bei. Trotz ihrer Eigenständigkeit nehmen aber auch diese verkörperten Formen auf Figurationen außerhalb des Sports Bezug: Sie machen in einer besonders klaren und überschaubaren Weise grundlegende Interaktionsmuster, Ideen und Selbstbilder moderner Gesellschaften augenfällig und spürbar: die Interaktionsmuster der Kooperation und der Konkurrenz, die Ideen der formalen Chancengleichheit, der fairen Konkurrenz, der gerechten (meritokratischen) Ordnung des Verdienstes, der persönlichen Leistung, des technologischen Fortschritts, der Konstitution der Person im Widerstand gegen die Anderen, die „Umwelt“, die „feindliche Natur“ usw.

Selbst die komplexe Ordnung von Spielen wie Fußball weist auf vorgängige soziale Ordnungen und Weltbilder hin. So hat Gunter Gebauer kürzlich in einem gemeinsam mit mir gehaltenen Vortrag (Gebauer und Alkemeyer 2000) auf die zentrale symbolische Bedeutung des Tores und des Torhüters im Fußball hingewiesen. Das ganze Spiel dreht sich darum, ich kann dies hier nur andeuten, den eigenen Torraum vor dem Eindringen des Balles zu verteidigen und diesen im gegnerischen Torraum unterzubringen. Wenn der Ball im vollen Umfang die Torlinie überschreitet, wie die Regel es verlangt, wird dies als ein Akt der Schande

empfohlen, als eine Verletzung und Entehrung. Fußball dramatisiert, dieser Deutung zufolge, ein Leben um das Angreifen und das Verteidigen eines Raumes, der – in der Mythologie der Fußballer zum Mysterium erhöht – Haus und Heim repräsentiert. Parallel zu den Aktionen auf dem Rasen veranstalten auch die Fans auf den Stehplätzen „in den Kurven ein ähnliches Spektakel, indem sie in das ‚Territorium‘ der Anhänger des Gegners eindringen, dieses mit ihren Füßen betreten, beschmutzen, bespucken, darauf urinieren und die Schals der ‚Feinde‘ rauben und verbrennen“ (Gebauer) – offenkundig eine essentiell männlich konstituierte Welt, in der es um die symbolische Schändung von „Territorien“ geht. Sport ist, so wird aus diesen Beispielen deutlich, eine Möglichkeit, kulturelle Inhalte, Bedeutungen, Ideale und Werte ohne Wort und Schrift in körperlichen Praxen aufzubewahren, zu tradieren, zu erneuern und bildhaft darzustellen. Durch Mitspielen rufen sich die Akteure mit den Bewegungen verbundene Gefühle und Vorstellungen in Erinnerung oder eignen sich in körperlichen Übungen, Exerzitien und Serien trainierter Gesten nach und nach eine innere Form an. Die Anpassung der Körper an die „objektiven“ materiellen Gegebenheiten der Sporträume und der Sportgeräte, an äußere Einwirkungen, Zwänge, Notwendigkeiten, Regeln und Kriterien, die Modellierungen des Körpers in Training und Wettkampf führen zum Aufbau innerer Instanzen im Subjekt. Dazu gehören Scham und Peinlichkeit, Gebote und Verbote, Glaubenshaltungen, gruppenspezifische Wertesysteme usw., die nach und nach in eigene subjektive Konstruktionen umgewandelt werden. Diese Wirkungen findet man, wie gesagt, nicht nur im Sport. Es kommt vielmehr gerade darauf an zu begreifen, dass der Sport *ein* Bereich unter anderen ist, in denen solche Verinnerlichungs- und Veräußerlichungsprozesse stattfinden – und zwar unter der spezifischen Bedingung einer Abtrennung der Bewegungspraxis von den sogenannten Ernstbereichen des Lebens als ein „so tun als ob“. Da die Praxisformen des Sports eine gesellschaftlich eingerichtete, systematische Organisation besitzen, die „Homologien“ (Bourdieu) mit anderen sozialen Feldern aufweist, eignen sich die Akteure im Spielen, Wiederholen, Nachahmen oder Üben genau die raum-

zeitlichen Schemata, Handlungsprinzipien, Verhaltensweisen und Konstruktionsregeln an, die in ihrer sozialen Umgebung gebräuchlich sind. Handelnd entwickeln sie subjektive Entsprechungen zu den objektiven Strukturen der sozialen Welt, die Bourdieu insgesamt als *Habitus* bezeichnet(6). Als einverleibte Sozialstruktur strukturiert der Habitus seinerseits alle praktischen, expressiven und verbalen Äußerungen der Subjekte und lässt sie damit all jenen anderen Personen ähnlich werden, die unter vergleichbaren Spiel- bzw. Existenzbedingungen handeln und leben. So bilden sich einfache Formen der Gemeinsamkeit aus, die in der Ähnlichkeit der Motorik begründet sind. Der Gleichartigkeit der objektiven Existenzbedingungen entspricht auf der Seite der Subjekte eine gewisse Homogenität der Habitusformen, aus der wiederum eine Regelmäßigkeit ihrer Praxis entspringt. Ein vorher und ein nachher gibt es in diesem Modell nicht: Die Subjekte werden von ihren sozialen Existenzbedingungen geformt und sind zugleich deren Konstrukteure. Sie bringen hervor, was sie hervorbringt.

Als die „realisierte, *einverleibte*, zur dauerhaften Disposition, zur stabilen Art und Weise der Körperhaltung, des Redens, Gehens und damit des Fühlens und Denkens gewordene politische Mythologie“ sitzt die „körperliche Hexis“ fest. (Bourdieu 1987, S. 129) Denn das Einverleibte „findet sich jenseits des Bewusstseinsprozesses angesiedelt, also geschützt vor absichtlichen und überlegten Transformationen, geschützt selbst noch davor, explizit gemacht zu werden: Nichts erscheint unaussprechlicher, unkommunizierbarer (...) als die einverleibten, zu Körpern gemachten Werte.“ (Bourdieu 1979, S. 200) In ihrem unbewussten, selbstverständlichen, zur körperlichen Natur gewordenen und damit ihre eigene Geschichte verleugnenden Charakter unterdrücken die einverleibten Werte alle „Nebenmöglichkeiten“, „d.h. die Akte, die die Alltagssprache als ‚Verrücktheiten‘ bezeichnet“ (ebd., S. 200f.): Der Habitus hält das Individuum in der Ordnung jener sozialen Felder, deren Regeln es praktisch beherrscht, weil es in ihm regelmäßig handelt. Die Dichotomie von Zwang und Freiheit greift in diesem theoretischen Modell nicht: „Als Spontaneität ohne Willen und Bewusstsein steht der Habitus zur mecha-

nischen Notwendigkeit nicht weniger im Gegensatz als zur Freiheit der Reflexion.“ (Bourdieu 1987, S. 105).

Gerade am Sport lässt sich zeigen, dass habitualisierte Bewegungen und Haltungen weder Ergebnis eines Denkprozesses sind, noch Gegenstand rationaler Entscheidung, dass sie weder reflektiert noch bewusst intendiert werden, sondern aus einem speziellen *Sinn* für das resultieren, was jeweils zu tun ist und in einer sozialen Situation als angemessen gilt. Bourdieu (1987) bezeichnet diesen Sinn als „praktischen“ oder auch als „Spielsinn“ und hebt damit hervor, dass „dieser in der Praxis erworben, nicht explizit gelernt und gelehrt, sondern in unzähligen Wiederholungen geübt und in der Praxis angewendet wird“ (Gebauer und Wulf 1998, S. 49). Die Inkorporierung des Sozialen verfügt nach Bourdieu also nicht nur über die von anderen Autoren wie Marcel Mauss, Norbert Elias oder Michel Foucault hervorgehobenen Dimensionen der *Technisierung*, der *Zivilisierung* und der *Disziplinierung* des Körpers, sondern führt auch zur Ausbildung eines *praktischen Wissens* in Form von Handlungserwartungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die es dem Individuum nach und nach gestatten, ohne zu überlegen situationsadäquat zu handeln. Vorsprachlich konstituiert bereits der praktische Sinn „die Welt als signifikant, indem er spontan ihre immanenten Tendenzen antizipiert“, vergleichbar dem intuitiven Erfassen einer Spielkonstellation durch einen Fußballspieler, der die Handlungen seiner Partner und Gegner schon im Entstehungszustand vorwegnimmt (Bourdieu 1987, S. 147f.), einem Weitspringer, der exakt den Balken trifft, einem Billardspieler, der wie im Schlaf die Kugel im Loch versenkt, oder auch einem Geiger, der ohne Überlegung ein geschliffenes Stakkato spielt. Stets ist es eine, über das Sagbare hinausgehende, unbewusste *Intelligenz des Leibes*, die Regie führt und Tempo, Rhythmus, Dynamik, Muskelspannung und Ausdruck hervorbringt. Der Spielsinn weiß voraus; er „liest“ instinktiv auf der Grundlage bereits erworbener Erfahrungen künftige mögliche Zustände aus dem gegenwärtigen Zustand eines Feldes heraus und sorgt für ein entsprechendes Verhalten.

Auch die nur unzureichend als „Identifikation“ beschriebene Anteilnahme der Zu-

schauer an den Darbietungen der Athleten fußt darauf, dass deren Bewegungen vorbewusst die Erinnerung an Bewegungsweisen, aber auch an soziale Figurationen und Szenen auslösen können, die den Zuschauern (nicht unbedingt aufgrund eigener Bewegungspraxis, sondern auch durch die Ausbildung einer besonderen Kenner-schaft, die durchaus derjenigen z.B. des Theaterkenners vergleichbar ist) bereits bekannt sind, für die also auch sie einen „praktischen Sinn“ ausgebildet haben. Die von den Akteuren vollzogenen und erzeugten Bewegungen und Spielfigurationen berühren dann auch das „Körpergedächtnis“ der Zuschauer. Zu sehen ist eine Aktualisierung bzw. Aktivierung motorischer Gedächtnisinhalte oder der Bilder davon. (vgl. Alkemeyer 1997, S. 383f. sowie Gebauer 1998, S. 229).

Mit dem Konzept des „Spielsinns“ überwindet Bourdieu die falsche Entgegensetzung von Reproduktion und Konstruktion: Zwar begrenzt die Inkorporierung der sozialen Strukturen die Handlungsmöglichkeiten der Akteure, sie befähigt diese aber auch erst dazu, in der sozialen Welt angemessen zu handeln und sie – die sie von ihr begriffen sind – ihrerseits zu begreifen. Je besser ihr Spielsinn entwickelt ist, umso größer sind die Chancen der Akteure, die äußeren Vorgaben der sozialen Welt auf der Erzeugunggrundlage des Habitus umzuordnen, umzudeuten und aus ihnen kreativ auch neue Wirklichkeiten zu erzeugen – eine Dimension, die Bourdieu freilich stark unterbelichtet lässt(7). Hier gehen Arbeiten aus dem Umkreis der anglo-amerikanischen *Cultural Studies* weiter, die vor allem das konstruktive und kreative Potential subjektiver Handlungsvollzüge hervorheben(8).

#### IV. Riskante Spiele: De-Institutionalisierung und Ent-Grenzung von Körper und Bewegung in den neuen Sportarten

Ich komme damit zu den neuen Spielen des Sports und werde mich besonders auf die Qualitäten und Formen der in diesen zu beobachtenden Bewegungen und Körpertechniken konzentrieren. Der traditionelle Sport wird, so hatte ich gesagt, durch ein gesetztes, autoritäres Regelwerk strukturiert. Dieses Regelwerk grenzt Raum und

Zeit ein; es reguliert die Anstrengungen und den Körpergebrauch der Spieler; es grenzt auch Gewalt und Aggression ein. Die Anpassung an diese eingrenzenden und regulierenden Normen verschafft den Aktiven der klassischen Sportarten einen legitimen Körper und einen hohen Grad der Anerkennung. Hergestellt und aufgeführt wird das Konzept des „gesunden“, möglichst ökonomisch und effizient funktionierenden Leistungskörpers, das an die Idee der natürlichen Grenzen der körperlichen Leistungsfähigkeit gebunden bleibt (vgl. Gebauer und Alkemeyer 2000): Die Leistungen dieses Körper werden, jedenfalls der Idee nach, ohne größere technische Hilfsmittel und Körpermanipulationen erbracht. In den neuen Sportarten und Spielen wie Triathlon, Biking, Paragliding oder (Inline-) Skating verhält es sich ganz anders. Diese Spiele heben die Isolierung und Kodifizierung des Körpers und der Bewegung, die den klassischen Sport auszeichnet, auf. Sie brechen mit dem Definitions- und Deutungsmonopol der Sportverbände und entstehen gerade außerhalb der traditionellen Sportanlagen im öffentlichen Raum der Großstädte: auf Marktplätzen, gern auch an Orten der legitimen Kultur wie Plätzen vor Theatern, Museen oder Nationalgalerien, auf Straßen und in Stadtparks. Sie verbinden sich hier mit zahlreichen anderen Aktivitäten zur einer neuartigen, atmosphärisch dichten *Szenerie* aus Mode, Musik, ostentativer Selbstdarstellung, virtuoser Körperlichkeit und urbanem Leben. In dieser Szenerie ist das Sporttreiben nur noch ein, wenn auch wichtiges, Attribut unter anderen(9).

Eingebettet in komplexe multi-mediale, sinnlich-sinnhafte Arrangements werden auch eine neue Idee des Körpers, neue Arten des Körpereinsatzes und des Körperdenkens praktiziert und szenisch dargestellt. Während der Körpereinsatz im klassischen Sport primär instrumentell und ergebnisorientiert ist, sind die Bewegungen in den neuen Sport-Spielen eher verlaufsorientiert, experimentierend, fließend, nach allen Seiten offen – ebenso wenig (institutionell) begrenzt wie der Spielraum und die Spielgruppe. „Man bewegt sich permanent in alle Richtungen, ist nicht so eingeeengt (...), alles ist immer im Fluss, in Bewegung (...), das ist so wie schweben (...)\", so hat sich ein von uns Interviewter geäußert. Der

Körper dient hier nicht so sehr der messbaren Leistung, sondern vielmehr als Empfänger und Erzeuger von Erregung. Seine Fähigkeit, sich stimulieren zu lassen, macht ihn zum Instrument körperlicher Lust, von Spannung, Thrill oder gar Ekstase wie im Flow-Erlebnis. Durch Bewegungen wie Gleiten und Drehen, durch hohe Geschwindigkeiten oder dadurch, dass man sich in Gefahr begibt, werden die Sinne angereizt und Gefühle des Schwebens, des Rausches oder der Angstlust hervorgerufen. Dies alles funktioniert nicht ohne *hochtechnologische Spielgeräte* wie Hightech-Skates, Carving-Ski, Carbon-Bikes, superleichte Gleitschirme usw. Diese Geräte wirken als vielseitig zu nutzende Erweiterungen des Körpers. Sie öffnen den Körper zur Umgebung; sie sind so beschaffen, dass sie einen stummen Austausch zwischen dem Körper und seiner Umwelt gestatten, ein Sich-Anschmiegen des einen an das andere: Ein Spiel des Körpers mit den materiellen Eigenschaften des Platzes wie beim Inlineskaten, mit Thermiken wie beim Paragliden oder mit Wind und Wellen wie beim Surfen wird möglich. Die *Intensivierung affektiver Zustände*, welche die neuen Spiele insgesamt auszeichnet, wird also nicht unwesentlich durch hochtechnische Artefakte des Sporttreibens entfacht. Für die Spieler sind diese zugleich emotional hoch besetzte Objekte. Die mit dem Körper verschmolzene Technik hat für sie im Grunde nicht mehr den Status von Geräten, sondern wird, von Affekten und Emotionen durchdrungen, zu einem Eigenen des Subjekts gemacht: zu einem *Instrument des Selbstausdrucks*. Die Beziehung des Spielers zu seinem Spielinstrument ähnelt derjenigen eines Musikers zu seinem Musikinstrument. Gebrauchsspuren zeugen von der intensiven, erinnerungsbeladenen Gefühlsbeziehung, von der Virtuosität des Spielers usw.

Für den ästhetischen Bewegungs- und Selbstgenuss der Akteure der neuen Spiele ist besonders wichtig, dass mit Hilfe der High-Tech-Sportgeräte die Schwerfälligkeit des Laufens überwunden wird, dass die Fußsohlen nicht den Erdboden berühren, sondern vom Grund abheben und die Bewegungen dadurch leichter, flüssiger und schneller werden. Es ist eine ganz andere Art der Vorwärtsbewegung als in den tra-

ditionellen Sportarten, ein Gestensystem der Leichtigkeit, das mit Erinnerungen und Gefühlen des Schwebens, Fließens, Fallens usw. verknüpft ist(10).

Die Bewegungen des Gleitens und Rollens mit hohen Geschwindigkeiten, mit virtuosen Elementen des Drehens, der Pirouetten, des Jonglierens mit dem Gleichgewicht, des Fliegens und Schwebens beinhalten darüber hinaus ein im Vergleich zum traditionellen Sport hohes Risiko-Moment. Die sogenannten Risikosportarten sind nur die Spitze des Eisberges. Während Risiken im traditionellen Sport nur in Kauf genommen werden und es in der „klassischen“ Sportethik als verwerflich dargestellt wird, die Athleten (etwa durch zu viel oder zu avancierte Technik) zu großen Risiken und Gefahren auszusetzen, werden Risiko-Situationen in vielen neuen Sport-Spielen bewusst aufgesucht. Selbst in weniger risikofreudigen Sportarten wie Inlineskating wird noch ein Wagnis eingegangen und der Körper, wie Gunter Gebauer es ausgedrückt hat, „aus allen Haltevorrichtungen herausgenommen“. Die Akteure setzen ihre Körper aufs Spiel und riskieren ihre Unversehrtheit. Kinder erproben sich mit ihren BMX-Rädern bei riskanten Abfahrten von steilen Sandhügeln in der Nähe von Baustellen und sind enttäuscht, wenn der Risikograd zu gering ist; Jugendliche benutzen ihre Skateboards mit furchteinflößendem Tempo unter überraschenden Richtungswechseln zum riskanten Slalom um Passanten auf belebten Einkaufsstraßen; junge Skater und Skaterinnen präsentieren einer staunenden Öffentlichkeit wie Balletttänzer und -tänzerinnen auf Rollen ihre atemberaubenden Pirouetten usw(11). Im Gegensatz zu bewährten Mustern des Interaktionsverhaltens verzichten die Spieler bewusst auf eine Position der Stärke und nehmen dafür eine Position der Schwäche ein; die eigene, gefestigte Körpergeschichte und erworbene Sicherheiten werden mit Absicht suspendiert: der feste Stand, das sichere Gehen, der solide Grund. Gespielt wird ein virtuoseres Spiel auf dem schmalen Grad von Kontrolle und Kontrollverlust; gerade dies verschafft den Akteuren Spannung und Erregung(12).



## V. Die Spiele und die Gesellschaft

Unsere, vor allem durch die spieltheoretischen Überlegungen von Roger Caillois (1982), Victor Turner (1989) und Leslie Kurke (1999) angeregte Hypothese nun ist, dass die Gestensysteme der unterschiedlichen Sportarten und Spiele äußerst sensibel gesellschaftliche Prozesse und Wandlungen registrieren und reflektieren, dass die Spiele über Transwelt-Elemente und „intermediäre Strukturen“ mit ihrem sozialen Kontext verbunden sind. (vgl. Gebauer und Alkemeyer 2000) Wir wollen insbesondere Verstreungen zwischen den Spielen einerseits und den Feldern der Ökonomie (Erwerbsarbeit) und der partnerschaftlichen (familialen) Lebensformen andererseits herausarbeiten und zeigen, dass und wie die Kämpfe zwischen neuen und alten Sport-Spielen strukturell mit den Auseinandersetzungen zwischen neuer und alter Ökonomie sowie zwischen neuen und alten Partnerschaftsformen zusammenhängen. Viele der in der Soziologie zusammengetragenen Merkmale neuer partnerschaftlicher Lebensformen – die Aufgabe institutionell garantierter Sicherheit; die Affektivierung der Beziehungen; neue, bewegliche Formen der Bindung, der Solidarität und der Loyalität; das Entstehen hybrider Zwischen- und Mischformen, die in überkommenen, trennscharfen Begriffen nicht aufgehen usw. – kennzeichnen auch die neuen Spiele. Ebenso gibt es untergründige Verwandtschaften mit dem Feld der Ökonomie. In der neuen Ökonomie haben die traditionellen Werte, Einsätze, Denk- und Handlungsweisen, Sicherheiten, die geschichtlich gewachsenen Formen der Arbeit eine mächtige Konkurrenz erhalten. Die Welt ordnet sich neu: Neues Kapital steht gegen altes, neue Arbeitsweisen entwerten die traditionellen. Von der neuen Ökonomie wird „vor allem eine ‚Deregulierung‘ verlangt, die die alten Strukturen, Kräfte, Regularien grundsätzlich in Frage stellt und entwertet. (...) Mit innovativen ökonomischen Formen, die teilweise parallel, teilweise in direkter Konkurrenz zu den traditionellen funktionieren, treten die Herausforderer in einen Kampf mit den alten Marktellen und konkurrieren um das Geld der Finanzmärkte und Anleger sowie um die Produktion von Reichtum“. (Gebauer in

Gebauer und Alkemeyer 2000) Gerade an den neuen Spielen zeigt sich prägnant ein zentrales Charakteristikum der neuen Welt der Erwerbsarbeit und der Ökonomie: die Verachtung für alte Sicherheiten, eine Nichtanerkennung traditioneller gesellschaftlichen Regeln, das Eingehen von Risiken und Wagnissen. Ganz in diesem Sinne diagnostiziert der Soziologe Sighard Neckel (2000) einen Übergang von der Leistungs- zur Erfolgsgesellschaft, in der die (bürgerliche) Ethik der Leistung allmählich von einer Ethik des Wagnisses, des Zufalls und des Glücks in die Defensive gedrängt werde.

Die Spiele des Sports sind allem Anschein nach ästhetisch-symbolische Verarbeitungs-, Darstellungs- und Bewegungsformen dieser Auseinandersetzungen zwischen „alt“ und „neu“. Während der traditionelle Sport den Akteuren mit seinen genormten, kodifizierten Bewegungsformen soziale Legitimation und Anerkennung im Rahmen der alten Ordnung und Ökonomie verschafft und diese zugleich körperlich-sinnlich vergegenwärtigt, wird in den neuen Spielen gerade das Loslassen alter Sicherheiten und Gewissheiten dramatisiert: das Wagnis der eigenen Körpergeschichte, die Fragilisierung der Person, das Risiko des eigenen Schicksals, ein experimentelles Neuerfinden durch Selbst-erprobung und -gestaltung.

Damit scheinen die neuen Spiele auf den ersten Blick weitaus unangepasster zu sein als der traditionelle Sport mit seinen Tendenzen zur Wiederholung, Verfestigung und Bestätigung kultureller Selbstverständlichkeiten und erworbener Habitus. Wenn es aber zutrifft, dass die neuen Spiele durch intermediäre Strukturen mit anderen wichtigen sozialen Feldern verbunden sind, dann wäre es vollkommen verfehlt, in ihnen gegenkulturelle oder gar subversive Kräfte am Werk zu sehen, wie es vor allem in der Sportpädagogik oft geschieht. Es würde dann nämlich bedeuten, dass diese Spiele Teil eines größeren historischen Trends sind, einer grundlegenden Neuordnung des gesamten Ensembles der diversen gesellschaftlichen Felder, dass sie sich also in weit über sie hinausreichende gesellschaftliche Entwicklungen einfügen und genau solche Gemeinschafts-, Lebensführungs- und Subjektivitätsformen (beispielsweise der flexiblen Selbstorganisation, der kreativen

Selbsterprobung und der Selbststeuerung) ausprägen, die gut zu Entwicklungen passen, die in der Gegenwarts-Soziologie mit Schlagworten wie „Entgrenzung der Arbeit“, „De-Institutionalisierung“ oder „De-Regulierung“ bezeichnet werden. Die neuen Spiele wären dann prominente Felder der Ausbildung und Darstellung von körperlichen Habitus, die mit Tendenzen zusammenhängen, wie sie besonders in den sich ausbreitenden, traditionslosen Tätigkeitsbereichen der neuen Ökonomie (z.B. in den Branchen der Informationstechnologie) zu beobachten sind, aber auch zunehmend in traditionelle Tätigkeitsbereiche Einzug halten.

### Anmerkungen

(1) Repräsentationen und Aufführungen übernehmen, so eine unserer Grundannahmen, wichtige Funktionen für die zusammengehörigen sozialen Prozesse der Integration und der Distinktion, der Inklusion und der Exklusion. Vgl. dazu ausführlicher Alkemeyer 2000.

(2) Zur Kategorie des Rahmens vgl. Bateson 1985 und Goffman 1980.

(3) Die folgenden Ausführungen sind zum Teil identisch mit Passagen aus Alkemeyer 1998 und Alkemeyer 2001.

(4) Bourdieu schließt damit an französische, die körperliche Praxis betonende Traditionslinien an, die bis zu Pascal zurückreichen und trotz aller Differenzen zu Bourdieu besonders von Louis Althusser akzentuiert worden sind. Althusser (1977, S. 138) zitiert Pascal mit den Worten: "Knie nieder, falte die Hände, bewege die Lippen zum Gebet, und du wirst glauben!" Der Glaube, die innere Einstellung des Individuums, ist danach das Resultat seines körperlichen Handelns, einer im Ritual erzeugten äußeren, physischen Haltung.

(5) Zum folgenden vgl. ausführlicher Alkemeyer 1997 und Gebauer 1998.

(6) Nach wie vor unübertroffen ist die Darstellung des Habitus-Konzepts in Bourdieu 1979, S. 139ff.

(7) Bourdieus Habitus-Konzept hat trotz der Anerkennung der Aktivität der Akteure ein strukturdeterministisches Übergewicht. Insbesondere die körperliche Dimension des Habitus kommt bei Bourdieu vornehmlich dann ins Spiel, wenn es um Beharrung, Reproduktion u.ä. bzw. um das geht, was er selbst (1987, S. 116f.) den "Effekt der Hysterese" nennt. Das heißt, gerade mit der körperlichen Dimension des Habitus kommt ein statisches, unflexibles Element in Bourdieus Praxistheorie hinein. Als Agens eines praktischen Um- und Neuschaffens von Wirklichkeit, einer vor-bewussten, sinnlich-praktischen (Selbst-)Reflexivität wird die körperliche Praxis allenfalls ansatzweise in den Blick gebracht. Wirkliche Veränderung und Innovation setzen bei Bourdieu stets Bewusstwerdung und Versprachlichung voraus. In Alkemeyer und Schmidt (2001) versuchen wir auf der empirischen Basis ethnographischer Beobachtungen neuer Spiele (s. dazu den

Abschnitt IV. des vorliegenden Beitrags), diese Grenzen des Habitus-Konzepts ausführlicher herauszuarbeiten. Zum Problem einer vor-diskursiven Reflexivität des Körpers vgl. auch Franke 1998.

(8) Zu den historischen und soziologischen Entstehungsbedingungen sowie den Fragen, Themen und Ansätzen der Cultural Studies vgl. die vorzügliche Abhandlung von Lindner 2000.

(9) Unzureichend wird diese Entwicklung von den Vertretern des etablierten Sports als "Entsportlichung des Sports" bezeichnet.

(10) Vgl. dazu ausführlicher Alkemeyer, Gebauer und Wiedenhöft 2001.

(11) In diesem Zusammenhang muss allerdings betont werden, dass auch die neuen Spiele deutlich männlich dominiert sind, wobei sich in diesen Spielen zum Teil auch neue kulturelle Muster von Männlichkeit abzeichnen, in denen Wettkampf und Rücksichtnahme, Virtuosität und Körpereinsatz, Gewinnenwollen und technische Gewitztheit etc. ein neuartiges Amalgam bilden arbeiten zur Zeit an Veröffentlichungen auch zu diesem Aspekt.

(12) An dieser Stelle sei mir der Hinweis auf eine von uns veranstaltete Tagung zum Thema "Auf's Spiel gesetzte Körper" gestattet. Weitere Informationen unter [www.fu-berlin.de/tagung-koerperspiele.de](http://www.fu-berlin.de/tagung-koerperspiele.de).

### Literatur

Alkemeyer, Th. (1997): Sport als Mimesis der Gesellschaft. Zur Aufführung des Sozialen im symbolischen Raum des Sports. In: Zeitschrift für Semiotik, H.4, S. 365-396.

Alkemeyer, Th. (1998): Lernen und Darstellen mit dem Körper. Aspekte einer Historischen Anthropologie des Körpers, der Bewegung und der körperlichen Aufführung. In: Heinz, B./Laging, K. (Hg.): Bewegungslernen in Erziehung und Bildung. Hamburg, S. 147-158.

Alkemeyer, Th. (2000): Zeichen, Körper und Bewegung. Die Aufführung von Gesellschaft im Sport. Habilitationsschrift Freie Universität Berlin.

Alkemeyer, Th. (2001): Die Vergesellschaftung des Körpers und die Verkörperung des Sozialen. Ansätze zu einer Historischen Anthropologie des Körpers und des Sports in modernen Gesellschaften. In: Moegling, K.: Integrative Bewegungslehre. Immenhausen (im Druck).

Alkemeyer, Th./Gebauer, G./Wiedenhöft, A. (2001): Straßenspiele. In: Funke-Wieneken, J./Moegling, K.: Stadt und Bewegung. Knut Dietrich zur Emeritierung gewidmet. Immenhausen, S. 45-67.

Alkemeyer, Th./Schmidt, R. (2001): Habitus und Performanz. Bourdieus „Soziologie des Körpers“ im Zeichen neuer Entwicklungen von Spiel und Gesellschaft. Vortrag, gehalten im Rahmen des 5. Workshops des Arbeitskreises „Körpersoziologie“ in der Deutschen Gesellschaft für Soziologie „Der Körper und die Ordnung des Sozialen. Theoretische Perspektiven einer Soziologie des Körpers“ in Hamburg vom 2. bis 3. März 2001.

Althusser, L. (1977): Ideologie und ideologische Staatsapparate. Hamburg/Westberlin.

- Bateson, G. (1985): Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Ders.: Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische und epistemologische Perspektiven. Frankfurt/M., S. 241-261.
- Bette, K.-H. (1987): Asphaltkultur. Zur Versportlichung und Festivalisierung urbaner Räume. In: Hohm, H.-J. (Hg.): Straße und Straßenkultur in der fortgeschrittenen Moderne. Konstanz 1997, S. 305-330.
- Bourdieu, P. (1979): Entwurf einer Theorie der Praxis. Frankfurt/M.
- Bourdieu, P. (1987): Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft. Frankfurt/M.
- Caillois, R. (1982): Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch. Frankfurt/M.; Berlin; Wien.
- Franke, E. (1998): : Bildung - Semiotik - Ästhetische Erfahrung. Stichworte auf dem Weg zu einer neuen Legitimation sportpädagogischen Handelns. In: Schwier, J. (Hg.): Jugend - Sport - Kultur. Zeichen und Codes jugendlicher Sportszenen. Hamburg, S. 45-62.
- Fritsch, U. (1990): Tanz stellt nicht dar, sondern macht wirklich. Ästhetische Erziehung als Ausbildung tänzerischer Sprachfähigkeit. In: Bannmüller, E./Röthig, P. (Hg.): Grundlagen und Perspektiven ästhetischer und rhythmischer Bewegungserziehung. Stuttgart, S. 56-64.
- Gebauer, G. (1998): Sport - die dargestellte Gesellschaft. In: Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie, H. 1: Kulturen des Performativen, S. 223-240.
- Gebauer, G. (1999): Bewegte Gemeinden. Über religiöse Gemeinschaften im Sport. In: Merkur 605/606, S. 936-952.
- Gebauer, G. (2001): Der Held und sein Handy. Sport als Habitus und Erzählung. In: Merkur 621, S. 1-14.
- Gebauer, G./Wulf, C. (1992): Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft. Reinbek.
- Gebauer, G./Wulf, C. (1998): Spiel, Ritual, Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt. Reinbek.
- Gebauer, G./Alkemeyer, Th. (2000): Intermediäre Strukturen. Vermittlungen zwischen Spielen und Alltagswelt. Vortrag, gehalten im Rahmen des Colloquiums „[(v)er]SPIEL[en] – Felder, Figuren, Regeln“ des Sonderforschungsbereichs „Kulturen des Performativen“ vom 7. bis 9. Dezember 2000 in Berlin.
- Gebauer, G./Alkemeyer, Th. (2001): Das Performative in Sport und neuen Spielen. In: Paragrana. Zeitschrift für Historische Anthropologie, H. 1: Theorien des Performativen, S. 115-133.
- Goffman, E. (1980): Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen. Frankfurt/M.
- Gumbrecht, H. U. (1998): Die Schönheit des Mannschaftssports: American Football - im Stadion und im Fernsehen. In: Vattimo, G./Welsch, W. (Hg.): Medien-Welten. Wirklichkeiten. München, S. 201-228.
- Junghanns, W.-D. (1999): Körpergegenwart: Sinnlicher Eindruck und symbolischer Ausdruck im Sport. In: Berliner Debatte INITIAL 6, S. 3-21.
- Kurke, L. (1999): Coins, Bodies, Games, and Gold. The Politics of Meaning in Archaic Greece. Princeton.
- Lindner, R.. (2000): Die Stunde der Cultural Studies. Wien.
- Neckel, S. (2000): Leistung versus Erfolg. Der Zufall von Reichtum und Ruhm - Zur symbolischen Ordnung der Marktgesellschaft. In: Frankfurter Rundschau, 7. Oktober 2000, S. 21.
- Turner, V. (1989): Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels. Frankfurt/M./New York.

PD Dr. Thomas Alkemeyer  
Freie Universität Berlin  
Institut für Sportwissenschaft und Institut für Philosophie  
Schwendener Str. 8  
D-14195 Berlin  
alkemeyer@zedat.fu-berlin.de