

Bero Rigauer
Das Spiel des Sports

Bero Rigauer

Das Spiel des
Sports

Ein soziologischer Entwurf

**VELBRÜCK
WISSENSCHAFT**

Erste Auflage 2017
© Velbrück Wissenschaft, Weilerswist 2017
www.velbrueck-wissenschaft.de
Printed in Germany
ISBN 978-3-95832-134-2

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Inhalt

Wege zum Sportspiel	7
1. Eröffnungsspiel	9
1.1 Untersuchungskontext: Von Handlungen zu Strukturen	9
1.2 Forschungsansätze	11
2. Epistemologisches Grundlagenspiel	14
2.1 Paradigmatisches Einleitungsspiel	14
2.2 Vom Beobachten zur Konstruktion des Sportspiels	15
2.2.1 Alles, was wir über Sportspiele sagen, beruht auf unseren Beobachtungen	15
2.2.2 Jedes Sportspiel ist die Konstruktion eines Beobachters	18
2.2.3 Von der Wirklichkeit zur Realität der Sportspiele	20
2.3 Soziologisches Spielziel	22
2.4 Vorläufiger Spielstand	23
3. Wie Sportspiele spielen – Feld, Figuration und System	25
3.1 Soziologische Feldtheorie: Lokomotionsspiele	29
3.1.1 Von der natur- zur sozialwissenschaftlichen Feldtheorie	29
3.1.2 Sportspiele – Lokomotionsspiele im sozialen Feld	35
3.1.3 Sportspiele – soziale Lokomotionsspiele	58
3.2 Soziologische Figurationstheorie: Interdependenzspiele	63
3.2.1 Soziologische Figurationstheorie	63
3.2.2 Sportspiele – Figuration und Konfiguration	73
3.2.3 Figurations- und Konfigurationsprozesse im Sportspiel – eine Pilotstudie	85
3.2.4 Sportspiele – soziale Interdependenzspiele	105
3.3 Soziologische Systemtheorie: Interaktionsspiele	110
3.3.1 Soziologische Systemtheorie und Sportsoziologie	112
3.3.2 Ansätze systemtheoretischer Sportspielsoziologie	128
3.3.3 Sportspiele – systemtheoretisch beobachtet und untersucht	131
3.3.4 Sportspiele – soziale Interaktionsspiele	175

3.4	Das Sportspiel – operative Einheit sozial differenzieller Lokomotionen, Interdependenzen und Interaktionen	187
3.4.1	Theoretischer Spielstand	187
3.4.2	Epistemologische Einheit im Differenzspiel	188
3.4.3	Die Einheit des Sozialen im Paradigmenspiel	192
3.4.4	Ein sportspielsoziologisches Gewinnspiel?	196
4.	Das Spiel im Sport der Gesellschaft	201
4.1	Das Spiel im Sport – der Sport im Spiel	201
4.2	Das Sportspiel in der Gesellschaft	218
4.2.1	Die selbstorganisierte Umwelt des Sportspiels	220
4.2.2	Konstitutive Sportspiel-Gesellschafts-Relationen	228
4.3	Sport-Spiel-Gesellschaft	289
4.3.1	Sportspiel im Gesellschaftsspiel	289
4.3.2	Sportspiel – Grenzspiel zwischen Autonomie und Heteronomie	297
4.3.3	Sportspiel zwischen Tradition und Moderne	301
5.	Einblicke in die evolutionäre Tiefe des Spielraums	306
5.1	Soziokulturelles Evolutionsspiel	306
5.2	Koevolutionsspiel	318
6.	Sportspiel und kein Ende – Ausgang offen	326
6.1	Spielstand	326
6.2	Spiel-Nachbetrachtungen	330
6.2.1	Selbstverständnisse im Innen-Spiel	330
6.2.2	Fremdverständnisse im Außen-Spiel	335
6.3	Sportspiele – perspektivisch	340
	Literaturverzeichnis	347

Wege zum Sportspiel

Sportspiele sind allgegenwärtig. Wir nehmen an ihnen teil, aktiv wie passiv, reden über sie, wo und wann auch immer, sind im schulischen Sportunterricht mit ihnen konfrontiert worden, spielen sie in Sportvereinen oder spontan irgendwo. Sportspiele sind längst zu einem großen Thema der Massenmedien geworden, kommuniziert in Texten und Bildern. Sie verbünden sich mit Politik und Wirtschaft, werden von beiden gesucht, hofiert und programmatisch wie nutzbringend funktionalisiert. Künste, Literatur und Wissenschaften haben ihre Zurückhaltung aufgegeben und setzen sich mit ihnen auseinander, selbst in der Musikszene tauchen sie vereinzelt auf. Die Medizin verschreibt spielerischen Sport ohne Rezept, Therapien unterschiedlicher Richtungen integrieren ihn. Die Sportspiele haben sich gesellschaftlich eingenistet und ausgebreitet, national, international und global, sich zu einem Allerweltsspiel gewandelt, sind durchorganisiert und aufgestiegen bis auf die Ebene politisch und kommerziell mächtiger Institutionen. Das alles lässt sich beobachten, beschreiben und bewerten. Und weil wir alle Experten des Sportspiels sind, führen so viele Wege zu ihm, wie über es gesprochen wird. Der nun in der vorliegenden Untersuchung eingeschlagene Weg profitiert von den skizzierten Facetten, wird sich jedoch von den Alltagsgesprächen über die Unendlichkeit und Unberechenbarkeit der Sportspiele, wie unschwer vorauszusehen, unterscheiden müssen.

Beschritten wird ein wissenschaftlicher, hier soziologischer Weg. Die Gründe für diese Zuwegung sind Zufällen zuzuschreiben. Sie hängen unter anderem davon ab, wie Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen¹ zu Fachdisziplinen, damit verbundenen Forschungsgebieten und Forschungsfragen gelangen. Letztere und ihre Selektionen, so wird angenommen, stehen häufig in einem engen Zusammenhang mit dahinterstehenden Biographien der Forschenden. Das gilt ebenso für den verantwortlich zeichnenden Autor: Eine lange Wanderung durch verschiedene Praxis- und Erfahrungsfelder der Sportspiele, fortgesetzt im Feld sozial- und sportwissenschaftlichen Studiums, daran angeschlossener universitärer Lehre und Forschung. Vom Ausgangspunkt her gesehen dürfte es kaum überraschen, dass neben vielen anderen Wegen einer davon in das Feld des Sportspiels und ein daran angeschlossenes soziologisches Theoriespiel geführt hat, angetrieben von der Neugierde, wie ein solches Spiel wohl ausgehen könnte. Einerseits als Metapher, andererseits als ein paradigmatisches Modell zu verstehen, hat

1 Im weiteren Verlauf der Untersuchung wird, von sachlich bedingten Ausnahmen abgesehen, die männliche Form zur Bezeichnung von Personen benutzt, die weibliche unausgesprochen mit einschließend.

sich im Verlauf der Untersuchung ein theoretisches Mehrebenenspiel, wie von Elias (1978: 83–109) im Rahmen seiner Spiel-Modelle konzipiert, entwickelt. Die empirische Ebene bildet das Sportspiel, die wissenschaftlich-disziplinäre Ebene die Soziologie und aus ihrem Fundus ausgewählte Theorien, deren paradigmatischen Ausrichtungen reflexive Anschlüsse an das Sportspiel ermöglichen und sich ausbauen lassen.

1. Eröffnungsspiel

Es geht in der vorgelegten Studie um den Versuch, eine soziologische Theorie des Sportspiels zu entwerfen, und zwar im Wissen, dass Theorien nichts anderes als Theorien erzeugen und von Praxis zu unterscheiden sind.¹ Das impliziert nicht, die Praxis des Sportspiels zu vernachlässigen oder gar für nebensächlich zu halten, bleibt sie doch ein zentraler Gegenstand der soziologischen Reflexion, schon deshalb, weil jede theoriegeleitete Sportspielforschung ohne Einbezug ihrer empirischen Seite nicht durchführbar ist und sich zudem über diesen Weg Theorie und Praxis miteinander verbinden. Zumal ein Perspektivenwechsel zeigt, dass nichts »so praktisch« ist »wie eine gute Theorie«. (Lewin 1982: 217) Was wiederum die umgekehrte Schlussfolgerung plausibel macht: Nichts ist so theoretisch wie eine gute Praxis! Zu beiden Perspektiven einen Beitrag zu leisten, darin besteht ein Ziel der Untersuchung.

1.1 Untersuchungskontext: Von Handlungen zu Strukturen²

Obwohl Begriffe wie Mannschaft, Team, Teambuilding, Teamwork, Gruppe, Gruppendynamik, Kooperation, Kohäsion oder Konflikt auf Sportspiele bezogen, daran gekoppelt soziale Interaktions- und Organisationsformen vorausgesetzt werden, lässt sich im öffentlichen Diskurs häufig eine Reduktion der unterstellten spielerischen Sozialität auf physische und psychische Verhaltensdimensionen feststellen. Einige Beispiele dazu: Personalisierungen und Individualisierungen mit Bezeichnungen wie Matchwinner, Führungspersönlichkeit, Spielmacher,

- 1 Wenn im Folgenden vom Sportspiel oder von Sportspielen die Rede ist, bezieht sich diese Bezeichnung auf das, was sich auf dem Spielfeld ereignet, die spielinterne Soziogenese, -konstitution und -dynamik. Damit werden sozial angeschlossene Umwelten, wie z.B. die Organisation von Sportspielen (Sportvereine/-verbände) oder andere Umwelten wie z.B. die Massenmedien, nicht ausgegrenzt (vgl. hierzu die Kapitel 4 bis 6), sondern lediglich der Untersuchungsgegenstand vorerst aus theorietechnischen Gründen eingegrenzt und fokussiert.
- 2 Die hinter dieser Überschrift sich verbergende Akteur-Struktur-Kontroverse wird seit einigen Jahren in der deutschen Soziologie insbesondere zwischen Vertretern des sogenannten Methodologischen Individualismus (vgl. Boudon 1980: bes. 48–54, 56) und der Systemtheorie (vgl. Luhmann 1985) ausgetragen, zwischen beiden Lagern jedoch auch Anschlussmöglichkeiten gesucht und diskutiert (vgl. z.B. Schimank 2002).

oder Anlegen von Statistiken und Durchführung von Analysen auf der Basis von personenzentrierten Spielverhaltensdaten, oder Heroisierung von Spielern im Erzählrahmen von Legenden- und Mythenbildungen. Im Fall des Eintretens von negativ bewerteten Ereignissen, zum Beispiel von Mannschaftskonflikten und Spielniederlagen, wird nach Einzelpersonen – bevorzugt Spieler und Trainer – gesucht, die man für den jeweiligen Verlauf alleine verantwortlich macht und eventuell austauscht. Im beschriebenen Zusammenhang behandelt man Mannschaften nach dem Prinzip des *social engineering* wie triviale Maschinen, in denen nur Einzelteile auszuwechseln oder gar Stellschrauben zu drehen sind, um die Maschine wieder in einen effizienteren Funktionsmodus zu versetzen. Auch im umgekehrten Fall positiver Bewertungen von Spielereignissen werden Einzelakteure als alleinige Verursacher von Spielerfolgen hochstilisiert und überbewertet. Insgesamt ist festzuhalten: Einerseits zirkuliert ein Wissen zur sozialen Dynamik, Differenziertheit und Komplexität von Sportspielprozessen, andererseits ein davon unterschiedenes Wissen, das die genannten Dimensionen personalisiert, auf Handlungen von Akteuren reduziert, kurzum unterkomplex vereinfacht.

Vor dem Hintergrund solcher Beobachtungen werden im Verlauf der projektierten Theorieentwicklung nicht Spielakteure und ihre Handlungen primär fokussiert, sondern soziale Funktionen und Strukturen der Sportspiele – und noch eine Abstraktionsstufe höher angesetzt: Sportspiele qua sich selbst erzeugender Sozialdynamiken und Sozialformen. Diese soziologische Sichtweise steht im Gegensatz zu sportwissenschaftlichen Spieltheorien, in denen mannschaftlich generierte Spielprozesse bevorzugt und häufig ausschließlich akteursbezogen konzipiert, auf individuelle Handlungen verkürzt werden. Es wird darum gehen, die damit einhergehende Fokussierung physischer und psychischer Verhaltenselemente und -prozesse innerhalb einer soziologisch zugespitzten oder gar radikalisierten Sportspielforschung in den kontextuellen Hintergrund zu verschieben. Der analytische Blick soll auf funktional interaktive sowie eingeschlossen kommunikative Operationen, deren Strukturgenesen und gleichzeitig prozessierende Umkehrungen gelenkt werden. Mit einer derartig paradigmatischen Umzentrierung – auch im Sinne einer Ergänzung – lassen sich theoretisch alternative Bausteine einer Soziologie des Sportspiels ausformulieren und Fragestellungen explorieren. Beide Vorhaben werden im Rahmen der Studie zum einen feld, figurations- und systemtheoretisch ausgearbeitet, zum anderen spiel-, gesellschafts- und evolutionstheoretisch erweitert und vertieft. Die Theoriesektion bedarf im Hinblick auf das Untersuchungsfeld des Sportspiels einer kurz vorausgreifenden Erläuterung: Mit dem Feld- und dem Figurationsparadigma lassen sich spielgenerierende Handlungen auf die Ebene sozialer Spielstrukturen transformieren, während das Systemparadigma von vornherein strukturbezogen ausgelegt ist. Alle drei Para-

digmen ermöglichen eine soziologische Konstruktion interner Strukturdynamiken des Sportspiels. Sie liegen einer bereits durchgeführten Untersuchung zugrunde und bieten sich deshalb als eine fortzuführende Theoriegrundlage an. (vgl. Rigauer/Robbert 2000) Der Anschluss an strukturelle Umfeld der Sportspiele hat sich innerhalb einer soziologischen Auseinandersetzung mit Relationsverhältnissen zwischen Spiel, Sport, Gesellschaft und damit verbunden evolutionärer Konstitutionsprozesse ergeben. Die Genese des gesamten Theorieprogramms darf als eine spielerische bezeichnet werden, was nicht überrascht, weil sich eine Spielforschung dem Spielerischen ihres Gegenstandes epistemologisch kaum entziehen kann und paradigmatisch ebenfalls ein Spiel betreibt, es zumindest nahe legt. Vorauszusehen ist, dass diese These nicht unwidersprochen bleibt. Warum auch? Denn es ist ein Spiel!

Wir bündeln die skizzierten Überlegungen und Forschungsaspekte, rücken sie ins Zentrum des *Theorieprojekts* und fragen: Wie lässt sich der anvisierte Paradigmenwechsel von der Handlungs- zur Strukturperspektive des Sportspiels soziologisch begründen und ausformulieren? Weiter gefragt: Wie gelangen wir von der Beobachtungsperspektive *ein-Spiel-wird-gespielt* zu jener, *es-spielt-sich-selbst*? Oder: Wie erzeugt sich das Sportspiel *selbst-spielerisch*? Es geht um einen Versuch der Konzeptualisierung sozialer Selbstreferenzialität und Selbstproduktion, der Autopoiesis des Spielerischen im Sport. Daran schließt sich die Frage an: Wie ist das Momentum des Selbstspielerischen zugleich an gesellschaftliche Umwelten und Rahmenbedingungen wechselseitig angeschlossen? Denn jedes Sportspiel ereignet sich in der Gesellschaft und nicht außerhalb von ihr – einem Außerhalb, das es nicht gibt! Und zu guter Letzt: Wie geht ein derartiges Theoriespiel aus und wie kommt die Soziologie dabei ins Spiel? Der zurückzulegende lange Spielweg wird es zeigen.

1.2 Forschungsansätze

Soziologische Untersuchungen und Theoriebildungen, in denen interne soziale Prozesse und Dynamiken von Sportspielereignissen und -verläufen zum zentralen Gegenstand gemacht werden, liegen – soweit im deutschen Sprachraum recherchiert – nur vereinzelt und mit unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen vor: zur sozialen Gruppen- und Spieldynamik von Fußballmannschaften auf der Grundlage eines figurationssoziologischen Ansatzes (Elias/ Dunning 1966); zur Spieeffektivität von Mannschaften im Hinblick auf deren Gruppenkomposition und -struktur (Klein/Christiansen 1966); darüber hinaus perspektivisch erweiterte Untersuchungen: zu sportspielerischen Sozialisationsprozessen, system- und rollentheoretisch angelegt (Cachay 1978);

zur Entstehung von sozialen Konflikten in Sportspielmannschaften und Möglichkeiten ihres Managements (Thiel 2002); zur methodologischen und anwendungsorientierten Ausdifferenzierung der Erforschung sozialer Gruppen- bzw. Mannschaftsstrukturen im Kontext sportspielereischer Erfolge und Leistungen (Emrich/Pitsch/Papathanassiou 2003). In den ausgewählten Untersuchungen, außer in jenen von Elias/Dunning (1966) und Klein/Christiansen (1966), stehen nicht – auch wenn sie Grundlagen und Anregungen anbieten – interne Operationen und Dynamiken des Sportspiels im Mittelpunkt. Dazu liegen allerdings zwei eigene soziologische Studien vor: einmal zum nonverbalen, körperlich und darin soziomotorisch generierten Kommunikationsverhalten von Spielern und Spielerinnen im Rahmen von Spielexperimenten (Rigauer u. a. 1987); zum anderen ein feld- und figurationstheoretisch konzeptualisiertes Projekt, in dem mannschaftlich erzeugte und prozessierte soziale Dynamiken und Formierungen in Sportspielen empirisch – experimentell untermauert – erforscht wurden (vgl. Rigauer/Robbert 2000, Rigauer/Robbert/Wagner 2001, Rigauer 2004).³

Ein möglicher Grund für die insgesamt soziologisch vernachlässigte Fokussierung spielinterner Soziodynamiken mag darin liegen, dass letztere eher aus psychologischer oder sozialpsychologischer sowie handlungstheoretischer Perspektive, etwa mit pädagogischen oder leistungssportlichen Hintergründen, beobachtet und untersucht werden. Hinzutritt, dass das methodologische Instrumentarium für akteurs-theoretische Sportspielforschung bereits in erprobteren Anwendungsformen vorliegt als dies für strukturtheoretische Sportspielforschung der Fall ist. Das überrascht nicht, weil der Zugriff auf einzelne Spielakteure, einschließlich ihrer gruppalen Einbindungen und Vernetzungen, empirisch direkter möglich zu sein scheint als der Zugriff auf soziale Strukturdynamiken und deren komplexe Generierungs- und Relationsverhältnisse. Damit ist jedoch nicht gemeint, dass akteursbasierte Sportspielforschung einfacher zu bewerkstelligen wäre als strukturbasierte. Beide paradigmatischen Ansätze bleiben wissenschaftlich gleichermaßen schwierig, sind ständig auf der Suche nach theoretisch weiterführender Reflexion und Empirie. In der vorliegenden Untersuchung soll nun dazu ein konzeptioneller Versuch unternommen werden. Er läuft auf eine viable Strategie soziologischen Denkens und Arbeitens hinaus, der folgend mögliche Forschungswege begangen werden und es sich dabei herausstellt, ob es zu einer durch Erfahrung und Reflexion begründeten konstruktiven Passung zwischen Forschungssubjekt und dem von ihm erzeugten Forschungsobjekt kommen könnte. Eine Passung, die sich dann zumindest über einen gewissen Zeitraum als prak-

3 Beide Untersuchungen werden den Kapiteln 3.1 und 3.2 zugrunde gelegt; vgl. eine weitere Kurzdarstellung im Kap. 3 Einleitung.

tikabel zu bewähren vermag, um schließlich zu einer immer wieder zu hinterfragenden Sportspielforschung im Rahmen verschiedener soziologischer Theorien zu gelangen.⁴ So stellt sich die Frage, ob der gewählte Forschungsansatz dazu geeignet ist, das Sportspiel als Spiel des Sports und zugleich als ein *Spiel der Gesellschaft* explorieren und analysieren zu können.

- 4 *Erkenntnistheoretisch* ist der Forschungsansatz wie folgt begründet: »Der radikale Konstruktivismus ist unverhohlen instrumentalistisch. Er ersetzt den Begriff der Wahrheit (im Sinne der wahren Abbildung einer von uns unabhängigen Realität) durch den Begriff der *Viabilität* innerhalb der Erfahrungswelt der Subjekte.« Er »beansprucht nicht mehr zu sein, als ein mögliches Denkmodell für die einzige Welt, die wir »erkennen« können, die Welt nämlich, die wir als lebende Individuen konstruieren.« Der Konstruktivismus »ist keine metaphysische Hypothese, sondern ein begriffliches Werkzeug, dessen Wert sich nur nach seinem Erfolg im Gebrauch bemißt.« (Glaserfeld 1997: 55; vgl. darüber hinaus 45, 92, 93–97, 191–193)

2. Epistemologisches Grundlagenspiel

2.1 Paradigmatisches Einleitungsspiel

Sportspiele lassen sich – wie Spiele insgesamt – nicht mit Hilfe einer einzigen wissenschaftlichen Theorie beschreiben, verstehen und erklären. Weder geistes-, noch sozial- oder naturwissenschaftliche Theorien sind dazu in der Lage. Jede solcher Theorien reduziert die Komplexität von Spielen auf das was sie sieht und zugleich nicht sieht, selektiert und konstruiert unterschiedliche Perspektiven, erzeugt blinde Flecken. Das gilt ebenso für soziologische Sportspieltheorien. Anhand einiger Beispiele veranschaulicht:

- Komplementaritäts-, Konvergenz- oder Konformitätshypothese: Soziostrukturelle und -funktionale Merkmale der industriellen Arbeitswelt werden in Sportspielen, obwohl handlungs- und systemspezifisch ausdifferenziert, zugleich ergänzt, zusammengeführt und angeglichen.
- Kompensationshypothese: Psychophysische und soziale Belastungen der industriellen Arbeitswelt werden in Sportspielen ausgeglichen und sublimiert.
- Reproduktionshypothese: Im Ausüben von Sportspielen wird die menschliche Arbeitskraft reproduziert, das heißt für den Arbeitsprozess physisch und psychisch wiederhergestellt.
- Zivilisations- und Rationalisierungshypothese: Im gesellschaftlichen Entwicklungsprozess der Sportspiele werden Gewalt- und Machtbeziehungen zunehmend sozial kontrolliert und rationalisiert.

Diese inzwischen klassischen Beispiele begründen sich auf der Annahme, dass unmittelbare funktionale und strukturelle Anschlüsse sowie reziproke Relationen zwischen Sportspiel und Gesellschaft bestehen. (vgl. Rigauer 1983) Eher von gesellschaftlichen Differenzen und eigenweltlichen Entwicklungen gehen einige andere paradigmatische Ansätze aus:

- Sozialisations- und Selektionshypothese: Soziale Adaptions- und Integrationsprozesse verlaufen in Sportspielen auf der Grundlage sportspezifischer Funktions- und Strukturmerkmale; die Entscheidung sie zu betreiben geht auf eine person- und gruppengebundene Auswahl von Freizeitaktivitäten zurück. (vgl. Rigauer 1983)
- In gegenwärtigen soziologischen Ansätzen werden Sportspiele im paradigmatischen Rahmen der Feld- und Figurationstheorie (vgl. Rigauer/Robbert 2000), der Systemtheorie (vgl. Cachay 1978, Thiel 2002, Riedl/Cachay 2002, Riedl 2006) sowie der leistungsbezogenen

Kleingruppenforschung im Kontext prozessinterner und -externer Differenzen untersucht (vgl. Emrich/Pitsch/Papathanassiou 2003).

Die Beispiele weisen darauf hin, dass die soziologische Sportspieelforschung einerseits verschiedene Perspektiven aufgreift und reflektiert, andererseits nicht ein generalisiertes Paradigma als theoretische Leitorientierung präferiert und übernimmt. Das ist deshalb kaum erwartbar, weil die Soziologie seit ihrem Bestehen keine allgemeine Theorie des Spiels begründet und fortgeschrieben hat.¹ Daraus leiten wir die Option ab, von unterschiedlichen soziologischen Perspektiven aus Sportspiele zu beobachten und zu untersuchen.

2.2 Vom Beobachten zur Konstruktion des Sportspiels

Die Sinne nehmen auf, das Gehirn nimmt wahr!
(Haus der Kunst, München 2006: Ausstellung black paintings)

2.2.1 *Alles, was wir über Sportspiele sagen, beruht auf unseren Beobachtungen*

In der Überschrift wie den folgenden zu diesem Kapitel ist die erkenntnistheoretische Grundlage der Untersuchung zusammengefasst. Die anvisierte Theoriebildung wird *konstruktivistisch* und in diesem Rahmen *operativ* konzeptualisiert. Die entscheidende Frage lautet nicht »was ist ein Spiel?«, sondern »wie erzeugt es sich?« Ein Spiel wird nicht als ein unzweifelhaft determiniertes Ereignis angenommen, sondern von einem Beobachter erfunden, indem er das beobachtete Ereignis oder Ding fokussiert, von dessen Umwelt unterscheidet und daraufhin bezeichnet, in der Form eines sprachlichen Konstrukts – zum Beispiel Spiel – definiert. Mit der syntaktischen Verbindung von Konstrukten und dem Herstellen von logischen Beziehungen zwischen ihnen entstehen Texte, in denen Beobachtungen in reflexive Zusammenhänge, zum Beispiel Erzählungen oder Theorien, eingestellt werden. Alle aufgeführten Operationen werden von Subjekten durchgeführt, erzeugte Konstrukte und Texte zur materialen Grundlage von Kommunikationen gemacht (vgl. Glasersfeld 1991).²

1 Ansätze zu einer soziologischen Theorie des Spiels lassen sich z.B. finden bei Goffman 1971, 164–292; 1973, 17–91, Elias 1978, 75–109, Mead 1978, 194–206, Caillois 1982, Axelrod 1988.

2 Vgl. weitere Grundlagen zum Konstruktivismus: Riegas/Vetter 1991, Hejl 1996, Glasersfeld 1997, Maturana 1998, Foerster 1999

Es könnte nun der Eindruck entstehen, dass der Beobachter, der etwas erkennen will, dem zu Erkennenden gegenüber abgetrennt sei und seine Konstrukte mehr oder weniger unabhängig und willkürlich erzeuge. Das ist nicht der Fall. Beide Seiten – Beobachter (Innenwelt) und Beobachtetes (Außenwelt) – befinden sich in einem gemeinsamen Relationsfeld, in das sie als Akteur und Gegenstand gestellt sind und/oder sich selbst gestellt haben. Auch wenn der Gegenstand vom Beobachter konstruiert wird, kann die Bezeichnung des Gegenstandes (Konstrukt) nicht unabhängig von andernfalls beobachtungsgestützt konstruierten Merkmalen des Gegenstandes (Objekt) festgelegt werden. Der operative Konstruktionszusammenhang, in dem ein Beobachter umgebungs- und gegenstandsbezogen Konstrukte erzeugt, wird als *Ko-Konstruktion* bezeichnet. Diesem Konzept liegt die These zugrunde, »dass sich Subjekt und Objekt gegenseitig bestimmen und bedingen, dass der Erkennende und das Erkannte in wechselseitiger Abhängigkeit entstehen, dass wir weder eine äußere Welt im Inneren abbilden noch willkürlich und blind eine solche Welt konstruieren und nach draußen projizieren.« (Varela 2001: 118, vgl. 116–118).

Es ist nicht unsere Absicht, an dieser Stelle einen hinreichend bekannten konstruktivistischen Diskurs wiederholend weiter zu verfolgen, sondern stattdessen eine methodologische Anwendungsmöglichkeit anhand zweier sportspielbezogener Beobachtungs- und Konstruktionsbeispiele vorzustellen.

- *Beispiel 1* (empirischer Fall), Kommentierung eines Sportspiels von verschiedenen Beobachtern: Trainer (T) der Mannschaft A (MA): »Dies war das erwartete schwere Spiel. In der zweiten Halbzeit haben wir den Druck erhöht und uns den Sieg verdient.« – Trainer (T) der Mannschaft B (MB): »Wir haben gerade in der zweiten Hälfte die Bälle leicht verloren und keine Entlastung nach vorne mehr gehabt. Werder stand sehr kompakt und hat fast keine Chancen zugelassen.« – Spieler 1 (S) der Mannschaft A (MA): »Dortmund hatte sich gut auf unsere Spielweise eingestellt. Das Spiel wurde körperlich sehr intensiv geführt, es war aber nicht härter als andere.« – Spieler 2 (S) der Mannschaft A (MA): »Wenn man Meister werden will, muss man zuerst in der Defensive gut stehen. Das haben wir getan und fast keinen Schuss auf unser Tor zugelassen.« (Nordwest Zeitung, 1.3.04) – Vier Beobachter, davon zwei spielexterne (T/MA, T/MB) und zwei spielinterne (S 1 und S 2/MA) fassen einen Spielverlauf und Spielausgang nach Spielende mit unterschiedlichen Kommentaren zusammen. Einerseits fokussieren sie gemeinsam eine hohe soziophysische Spannung im Spielverlauf, andererseits nehmen sie zusätzlich unterschiedliche Spielfokussierungen vor, wie zum Beispiel Spielverlaufserwartung, Ballverluste, gegnerische Spieleinstellung,

defensive Zentrierung. Sie konstruieren eine semantische Übereinstimmung sowie gleichzeitig mehrere semantische Differenzen im Hinblick auf ein und dasselbe Spiel, darüber hinaus (re)konstruieren sie den Verlauf eines bereits vergangenen Spiels, also eines anderen Spiels. Sie sehen gemeinsam etwas und zugleich einiges aus ihrer jeweiligen Fokussierung heraus nicht (blinde Flecken). Jeder erzeugt und kommuniziert ein gemeinsames sowie unterschiedliches Spiel nach dem Spiel. Hier geht es nicht um richtig oder falsch, wahr oder unwahr, subjektiv oder objektiv, sondern um eine Demonstration der diesem Kapitel vorangestellten konstruktivistischen Annahme, dass alles was wir über Sportspiele sagen und wissen auf (unseren) Beobachtungen beruht. Das ist ebenso auf den Autor des ausgewählten Beispiels zu beziehen, dessen obige Darstellung und Interpretation sich auf Beobachtungen anderer Beobachter begründet.³

- *Beispiel 2* (theoretischer Fall): Im Vergleich mit dem ersten Beispiel lassen sich anhand der eingangs des Kapitels dargestellten sportsoziologischen Paradigmen (vgl. 2.1) ebenso auf theoretischer Beobachtungsebene konstruktive Übereinstimmungen wie Unterschiede feststellen. Die Autoren der Paradigmen, von der Komplementaritäts- bis zur Selektionshypothese, gehen davon aus, dass man auf den Grundlagen von Beobachtungen Sportspiele bzw. den gesamten Sport als einen in der gesellschaftlichen Realität vorhandenen Gegenstand abbilden und untersuchen kann. Ein Beispiel dazu: »Die Welt des Sports ist ein Abbild der industriellen Welt. So stehen dem Menschen zwei Arbeitswelten gegenüber. Entflieht er der einen, verfällt er der anderen.« (Plessner 1967: 26) Hier wird ein Abbild von einem Abbild hergestellt. Beide Abbilder sind jedoch von einem Beobachter erzeugt, ohne dass die dahinterstehenden Operationen des Beobachtens und Konstruierens im Kontext des Zitats offengelegt werden. Es geht uns im zitierten Beispiel nicht um richtig oder falsch, sondern um Rückverweise auf die konstruktivistischen Grundlagen der eigenen Untersuchung. Insgesamt lassen sich die präsentierten Paradigmen

3 In der konstruktivistisch konzeptualisierten soziologischen Systemtheorie wird diese Beobachtungsebene bzw. -operation als Beobachtung zweiter Ordnung bezeichnet: »Die Beobachtung der Beobachtung nennt Luhmann *Beobachtung zweiter Ordnung*.« (Kneer/Nassehi 2000: 100) »Unabhängig davon, wer« sie »hervorbringt, so gilt (...) immer, dass auch die Beobachtung zweiter Ordnung an die eigenen Unterscheidungen gebunden ist und somit seine eigenen Unterscheidung nicht beobachten, nicht mit Hilfe einer Unterscheidung bezeichnen kann.« (Kneer/Nassehi 2000: 101) Die Beobachtung zweiter Ordnung wird nicht privilegiert, auch sie erzeugt blinde Flecken. (vgl. Kneer/Nassehi 2000: 101 f) Die von uns zitierten Beobachtungen der Trainer und Spieler werden der dargestellten Beobachtungstheorie folgend auf die Ebene einer Beobachtungen erster Ordnung eingestuft.

(vgl. 2.1) an das Beispiel 1 anschließen, wie auch umgekehrt. Sie basieren auf Beobachtungen eines Gegenstandes, den sie als gegeben voraussetzen und je nach soziologisch selektierter Fokussierung übereinstimmend oder unterschiedlich bezeichnen und beschreiben. Das ist etwa am Beispiel der Sozialisations- und Selektionshypothese zu studieren, die im Gegensatz zur Abbildthese argumentiert, dass der Sport nicht Gesellschaft kopiert, sondern sich über person- und gruppengebundene Sozialisations- und Selektionsprozesse erzeugt und etabliert.

Wir fassen zusammen und »nehmen die Idee der Unterscheidung und die Idee der Bezeichnung als gegeben an, und dass wir keine Bezeichnung vornehmen können, ohne eine Unterscheidung zu treffen. Wir nehmen daher die Form der Unterscheidung für die Form. (...) *Unterscheidung ist perfekte Beinhaltung.*« (Spencer 1997: 1) Der Unterscheidung und Bezeichnung geht eine Beobachtung voraus. Wenn wir von einem Sportspiel sprechen und etwas von ihm wissen, dann nur aufgrund unserer Beobachtungen, mittels deren wir eine Form, in diesem Fall das Sportspiel, als einen Gegenstand unserer Untersuchung erzeugen.

2.2.2 Jedes Sportspiel ist die Konstruktion eines Beobachters

Mit jeder auf Beobachtung zurückgehenden sprachlichen Äußerung kreieren wir im subjektiven Selbstbezug eine *Konstruktion*, selektieren Sinnbezüge und unterschiedliche Bezeichnungen. So entsteht etwa eine Aussage wie »das ist ein Spiel«. Und weil Menschen in ihrem Verhalten nicht wie triviale Maschinen nach dem Prinzip eines In-put-Operation-Output-Algorithmus funktionieren, sondern organische Lebewesen sind, generieren sie Aussagen wie die obige auf reflexiv kontingenten Wegen der Errechnung sogenannter Eigenwerte, die als eine kognitive Bedingung der Möglichkeit des Erkennens von Ereignissen und Dingen angenommen werden. Davon ausgehend lassen sich »Prozesse des Erkennens als unbegrenzte rekursive Errechnungsprozesse« auffassen. (Foerster 1981:46) Es liegt dem folgend nahe anzunehmen, dass aus ihnen – unter anderen Erkenntnisformen – semantische Konstrukte hervorgehen. (vgl. Foerster 1981: 43–46)⁴ Letztere entstehen jedoch nicht

4 Der Begriff *Errechnung* bezeichnet Operationen, »durch die beobachtete physikalische Dinge (»Objekte«) oder deren Repräsentanten (»Symbole«) umgewandelt, abgeändert, neugeordnet oder geordnet« werden, darüber hinaus »im eigentlichen Sinn (...) nichts anderes, als Dinge im Zusammenhang zu betrachten, und zwar ohne ausdrücklichen Bezug auf numerische Größen.« (Foerster 1981: 45; vgl. des Weiteren: Foerster/Pörksen 1999: 17–22)

ökologisch isoliert, sondern innerhalb sozialer Beziehungen und Räume, das heißt, sie sind an Umgebungen angeschlossen und kommunikativ involviert, zum Beispiel an und in ein Spiel.

Ein Beispiel: Jede *Schiedsrichterentscheidung* ist die Konstruktion eines Schiedsrichters, basierend auf seinem Eigenverhalten und dessen internen Operationen. Er kann aufgrund seiner räumlichen Position, seiner davon abhängigen Beobachtungsperspektive, seiner internen Errechnung eines Wertes (Regelverstoß ja/nein), seiner Einstellung zum Regelwerk (normativ/interpretativ), der sozialräumlichen Gesamtsituation (Spielverlauf, Spielstand, Spielerverhalten, mannschaftliche Kommunikation, Zuschauerverhalten usw.) nur das sehen und zusammenfügen, was er sieht und auf dieser Basis seine Entscheidungen treffen. Schiedsrichterentscheidungen werden dem Regelwerk und der Regelpraxis entsprechend als Tatsachenentscheidungen bezeichnet. Derart erzeugte Tatsachen sind subjektive Konstruktionen, die im Moment ihrer Hervorbringung und Festlegung von der jeweiligen sozialen Umgebung beobachtet und bewertet werden, und zwar mit Hilfe binärer Codierungen wie zum Beispiel falsch/richtig, parteiisch/unparteiisch, subjektiv/objektiv. Wie die Praxis zeigt, übersehen die Anwender solcher Codierungen, dass ihre Bewertungen ebenfalls aus Eigenbewertungen resultieren und als Konstruktionen generiert werden. Konstruktion reiht sich an Konstruktion. So entstehen in Sportspielen subjektiv- und konstruktionsbasierte Kommunikationen als soziale Prozesse, in denen eine Codierung, nämlich subjektiv/objektiv, zentral thematisiert wird. Darauf ist aus epistemologischen Gründen weiter einzugehen.

Halten wir noch einmal fest: Jede *Konstruktion* – generell jedes Verhalten und dessen Resultate – ist *subjektiv*. Dem wird im gesellschaftlichen Alltag und besonders in der Wissenschaft entgegengehalten, dass ein erstrebenswertes Ziel jeglicher Kommunikation in der Erreichung und Verwirklichung von *Objektivität* liege. Nur, wie wird sie erzeugt? Durch ein menschliches und sprachfähiges Subjekt! Folglich ist jede Objektivität abhängig von einem Subjekt, seinen Beobachtungen und den ihnen zugrunde liegenden kognitiven Operationen. Denn »Objektivität ist die Wahnvorstellung, Beobachtungen könnten ohne Beobachter gemacht werden. Die Berufung auf Objektivität ist die Verweigerung der Verantwortung – daher auch ihre Beliebtheit.« (Foerster/Pörksen 1999: 154) In der Forderung nach Objektivität wird davon ausgegangen, dass »die individuellen Eigenschaften des Beobachters nicht in diese eingehen, sie beeinflussen und bestimmen sollen.« (Foerster/Pörksen 1999: 155) Aber es ist immer ein Beobachter, der aus seiner persönlichen Sicht, seinem Verständnis heraus, mit seiner Sprache und in einer sozialen Umgebung etwas sagt und schließlich dafür Verantwortung zu übernehmen hat. (vgl. Foerster/Pörksen 1999: 155–158) Darüber hinaus ist im epistemologischen Rahmen der operativen Erkenntnistheorie auf ei-

nen weiteren Zusammenhang hinzuweisen. Objektivität wird innerhalb eines Beobachtungsvorgangs erzeugt: der Beobachter stößt auf etwas, das er von etwas anderem unterscheidet, ihm einen Namen gibt, es zu einem bezeichneten Gegenstand seiner Betrachtung macht, kurz gesagt – es objektiviert. Objektivität geht aus einer Objekterzeugung durch einen Beobachter hervor, man kann auch sagen, einer sprachlichen Vergegenständlichung eines Ereignisses und/oder eines Zustandes. Erst eine solche Objektivierung eröffnet die Möglichkeit, über etwas zu sprechen, es zu reflektieren und zum Thema einer Kommunikation zu machen.⁵

Aber zurück zum Beispiel des Schiedsrichters: Jede von ihm getroffene Entscheidung beruht auf einem selektiv beobachteten Ereignis und dessen Transformation auf die kognitive Ebene einer subjektiven Konstruktion. Er erzeugt, verbal wie nonverbal kommuniziert, eine sogenannte Tatsachenentscheidung, die einem Objekt bzw. Gegenstand gleicht, der Stoff für unendliche Diskurse über Schiedsrichterentscheidungen abgibt.

2.2.3 Von der Wirklichkeit zur Realität der Sportspiele

Alles, was wir über Sportspiele sagen, beruht auf Beobachtungen und Konstruktionen. Wie ist es dann möglich, von einer oder der Realität der Sportspiele zu sprechen, von etwas, das einer Sache (res) gleicht, die ein Teil unserer Außenwelt ist oder unhinterfragt vorausgesetzt wird. Und wenn man von *Realität* spricht, stellt sich der Begriff der *Wirklichkeit* – häufig fälschlicherweise mit Realität synonym gesetzt – zusätzlich in den Weg oder zugespitzt die Frage, wie wirklich die Wirklichkeit sei. Befassen wir uns zuerst mit dieser Frage. Sie ist unter Realitätsverweisen immer wieder gestellt und verschieden beantwortet worden, so soll Wirklichkeit durch Kommunikation entstehen (vgl. Watzlawick 1983) oder wirklich das sein, was in einem psychischen und sozialen Feld wirke (vgl. Lewin 1982 a: 238–248), und schließlich entstehe sie in einer Beobachtung, würde durch sie erzeugt (vgl. Riegas/Vetter 1991: 77 f; Maturana 1998: 133 f, 219–221). Die Frage interessiert, weil häufig über Sportspiele Gesagtes mit der Wirklichkeit oder genauer den Wirklichkeiten von Sportspielen gleichgesetzt wird. Eine derartige Wirklichkeitskonstruktion lässt sich exemplarisch beobachten, wenn spielinterne und

5 Maturana bezeichnet die über den Weg der Beobachtung und Kommunikation erzeugte Form von Objektivität als *relative Objektivität* (*objectivity in parentheses*) und jene als beobachtungs- und kommunikationsunabhängig unterstellte als *absolute Objektivität* (*objectivity without parentheses*; vgl. Riegas/Vetter 1991: 77 f; Grundlage ist ein Gespräch mit Maturana, a.a.O.: 11–90).

spielexterne Sprecher ein Sportspiel kommentieren. Wir haben es dann mit zwei Konstruktionsebenen von Wirklichkeit zu tun. So kommentieren Akteure ein von ihnen gespieltes Spiel vor dem Hintergrund intern erlebter, ständig fließender und sich verändernder Spielwirklichkeit. Vieles was sich ereignet hat, wirkt – etwa emotional – auch im Nachhinein auf sie, ihre Beobachtungen und Aussagen zurück. Das gilt vergleichbar für Zuschauer, die allerdings ein Spiel und dessen sozialen Wirklichkeitsfluss vor dem Hintergrund räumlicher Distanz beobachten und erleben. Sie generieren eine Wirklichkeitsform, die sich von jener der Spielakteure perspektivisch und sachlich unterscheidet. Da – wie an den beiden Beispielen nachvollziehbar – sportspielbezogene Wirklichkeitskonstruktionen auf der operativen Basis von Wahrnehmungen und Versprachlichungen vieler und vor allem unterschiedlicher sozialer Akteure entstehen, kann es einerseits die eine Spielwirklichkeit nicht geben, sondern deren so viele wie es Beobachter und Sprecher gibt – folglich relationale Wirklichkeiten.⁶ Andererseits gibt es sie nicht qua Gegenstand, sondern nur als Narrativ, das immer wieder erinnernd neu erfunden und nacherlebt wird.

Im Gegensatz dazu referiert die Bezeichnung der *Realität* der Sportspiele einen statischen Zustand, eine Sache (res), welcher häufig die Qualität einer von Beobachtungen unabhängigen Entität im öffentlichen Diskurs unterstellt wird. Etwa werden in der Vergangenheit stattgefunden und im Laufe ihrer Erinnerungsgeschichte mythisch verklärte Fußballspiele wie das »Wunder von Bern«⁷ oder andere zur Historie überformte Sportspielereignisse mittels technischer Reproduktionen (z.B. Film, Video) oder massenmedialer Kommunikationen (z.B. Bücher, Bilder) auf die Ebene dinghafter Materialien transformiert. Sie mutieren zum Bestandteil einer verfügbaren gegenständlichen Welt, können mittelbar betrachtet und kommuniziert werden. Was verbirgt sich dahinter? Im epistemologisch operativen Rahmen unseres Forschungsansatzes lautet die erwartbare Antwort: Beobachtungen und Konstruktionen. Auch die Realität der Sportspiele geht auf sie zurück, denn es gibt sie unzweifelhaft als einen Tatbestand der realen Außenwelt, der beobachtet, unterschieden und bezeichnet werden kann. Die Differenz zwischen sportspielerischer Wirklichkeit und Realität besteht nun darin, dass ein prozessuales Spiel zugleich als ein statisches erfunden wird, zwischen beiden Konstruktionsformen jedoch ein theoretischer Anschluss möglich ist, weil sie jeweils aus vergleich-

6 Das ist ebenso für Ansätze soziologischer Forschung zu konstatieren: Sie generieren auf der Grundlage ihrer Beobachtungen Formen wissenschaftlicher Wirklichkeiten über Sportspiele.

7 Wir beziehen uns auf das 1954 von der deutschen Fußballnationalmannschaft in Bern gegen Ungarn gewonnene Weltmeisterschaftsfinale.

baren Beobachtungsoperationen hervorgehen. Warum das Ganze? Worin könnte ein soziologischer Theoriegewinn liegen? Mit der Realitäts- und Wirklichkeitskonstruktion der Sportspiele lässt sich ein Denken verbinden, das es ermöglicht, Sportspiele wie einen sozialen Gegenstands- und Wirkungsraum zu konzeptualisieren, eine reflexive Einheit in der Differenz beider Räume herzustellen.

2.3 Soziologisches Spielziel

Wie bereits vorausgeschickt besteht das Ziel der vorliegenden Untersuchung darin, eine soziologische Theorie des Sportspiels – zumindest Bausteine dazu – zu entwerfen und zu begründen, in deren Zentrum das sich referenziell und reproduktiv selbst erzeugende Spiel steht. Der Ausgang dieses Theorieprojekts ist nicht nur offen wie jener eines Sportspiels, sondern auch deshalb, weil es ebenfalls wie ein – allerdings wissenschaftliches – Spiel betrieben wird. Dabei gilt es, seine Konstruktionsregeln und -ergebnisse nachvollziehbar darzulegen, um sie der Kommunikation externer wissenschaftlicher Beobachter sowie möglichen Anschlüssen an andere Theorien zugänglich zu machen. Im Hinblick auf die anvisierte Theoriebildung steht nicht die Frage im Fokus, was eine Theorie sei, sondern jene, wie sie begründet, auf- und ausgebaut wird. Dem folgend leiten wir die Methode einer operativen und reflexiven Theoriearbeit ab. Und wie in einem Spiel entsteht nichts weiter als ein Spiel qua Theorie. Auf sie beziehen sich ausschließlich alle Untersuchungsschritte. Denn jeder Versuch einer perspektivisch praxisbezogenen Anwendung oder gar Überprüfung hieße, den zweiten vor dem ersten Schritt zu machen. Die Überprüfungskriterien der Theorie »sind nicht ihre Entsprechung mit ›der‹ Realität, sondern ihre Problemlösungskapazität, ihre Konsistenz und ihre Verknüpfbarkeit mit Modellen aus anderen Disziplinen«. (Hejl 1996: 305)

Im Zusammenhang der Forderung nach Überprüfungskriterien für soziologische Theorien wird häufig das Kriterium der *empirischen* Fundierung genannt. Es muss an dieser Stelle nicht betont werden, dass die Soziologie immer empirisch mitbegründet ist. Zum einen ist Gesellschaft als ihr Gegenstand bei allen Reduktionen selektiver Beobachtung und Erforschung sinnlich erfahrbar und symbolisch vermittelbar. Zum anderen ist die Soziologie umgeben von ihrem Gegenstand, operiert wissenschaftlich innerhalb der Gesellschaft, ist praktisch wie wissenschaftlich an deren Empirie angeschlossen, wie umgekehrt die Empirie an die Theorie.⁸ Die von ihr im Rahmen soziologischer Un-

8 Die Soziologie pflegt traditionellerweise immer noch eine wissenschaftlich längst überholte Unterscheidung zwischen Theorie und Empirie, ebenso

tersuchungsverfahren gewonnenen empirischen *Daten* sind nicht, wie üblicherweise unterstellt, als etwas außenweltlich Gegebenes (datum) vorhanden und müssten lediglich eingesammelt, sortiert und ausgewertet werden, sondern sie werden von soziologischen Beobachtern erzeugt, sind Fakten – etwas Gemachtes. (factum; vgl. Schmidt 1998: 122–150; Pörksen 2001:183f) Mit der Erzeugung von Fakten reduzieren wir Komplexität und fokussieren unseren Blick, um überhaupt etwas sehen, unterscheiden und bezeichnen zu können. Alle in unser Theorieprojekt einbezogenen empirischen Fakten gehen auf derartige, eigene wie fremde Beobachtungen des Sportspiels zurück.⁹

2.4 Vorläufiger Spielstand

In der *epistemologischen Grundlegung* der vorliegenden Untersuchung gehen wir davon aus, dass es möglich ist, den Gegenstand des Sportspiels mit einem soziologischen Theorieansatz zu verbinden, der selbst wie ein Spiel operiert. Angelehnt ist dieses Konzept an Caillois, der formuliert: Ich »schreibe nicht nur eine Soziologie der Spiele, sondern ich habe die Absicht, die Grundlagen einer *von den Spielen ausgehenden* Soziologie zu erarbeiten.« (Caillois 1982: 78) Unser Projekt zielt ebenfalls in diese Richtung. Es geht um den Versuch, eine von der Soziologie ausgehenden Sportspieltheorie zu entwerfen, in der beide Denkrichtungen – von der Soziologie zum Sportspiel, vom Sportspiel zur Soziologie – aufeinander bezogen und angeschlossen werden sollen. Wir beschreiten diesen Weg auf der Grundlage eines *konstruktivistischen* und *systemisch* variierten Denkmodells. In diesem Zusammenhang sei auf eine paradigmatische Verkürzung im gegenwärtigen soziologischen Diskurs hingewiesen, nämlich jener der unreflektierten Gleichsetzung von Konstruktivismus und Systemtheorie. Dem schließen wir uns nicht an, weil der Konstruktivismus als eine erkenntnistheoretische Operationsform unabhängig von wissenschaftlichen Disziplinen erdacht und eingeführt worden ist. Folglich ist nicht ableitbar, dass die soziologische

zwischen qualitativer und quantitativer Sozialforschung. Diese unproduktive Kontroverse, der wir uns nicht anschließen, beruht auf einer »Konvention (...), die es innerhalb der Soziologie ermöglicht, zu zeitfestem, stabilem Unterscheidungsgebrauch zu kommen und Bezeichnungen als eine Seite einer Form ausdrücken zu können. Was wäre die qualitative Sozialforschung ohne die quantitative, was eine Theorie ohne ihre andere Seite, die Empirie?« (Nassehi 2008: 79; vgl. insgesamt 79–106)

9 Vgl. zur konstruktivistischen Beobachtungstheorie und -methode (Beobachtung erster, zweiter, dritter Ordnung): z.B. Maturana 1998: 25 f, 98 f, 145–225; Kneer /Nassehi 2000: 95–110; Pörksen 2001, bes. 19–45 (Interview mit Heinz von Foerster)

Systemtheorie nur als konstruktivistisch konzipierte möglich wäre, zumal auch nicht-konstruktivistische Systemtheorien in der Vergangenheit entwickelt wurden.¹⁰ Ebenso ist nicht ableitbar, dass andere soziologische Theorien, wie wir zeigen werden, nicht auf der Grundlage einer konstruktivistischen Epistemologie und Methodologie modifiziert und angewandt werden könnten. Das Ganze ist ein Spiel!

10 Vgl. in der Soziologie z.B. Parsons (1964), Tjaden (1971)

3. Wie Sportspiele spielen – Feld, Figuration und System

Im Fokus der Untersuchung steht das Sportspiel wie es gegenwärtig gespielt wird. Gegenüber einer solchen zeitlichen Eingrenzung ist zu bedenken, dass jeder soziologisch untersuchte Gegenstand aus einer gesellschaftlichen Vergangenheit hervorgeht, die man reflexiv einbeziehen sollte, um seine Gegenwart strukturell vollständiger konstruieren und verstehen zu können. Daraus lässt sich die Konsequenz einer soziogenetischen Temporalisierung des Untersuchungsgegenstandes ableiten. (vgl. Elias 1978: 175–195) In einem kurzen Abriss soll deshalb dargestellt werden, wie sich die Gegenwart der Sportspiele einerseits von ihrer Vergangenheit unterscheiden, andererseits sich Struktur- und Funktionselemente beider Zeitdimensionen gegenwärtig miteinander anschließen und beobachten lassen.

Dieser Vorüberlegung folgend wird davon ausgegangen, dass Sport und Sportspiele nicht irgendwo, sondern sich in England entwickelten. Alle sport-, kultur- und geschichtswissenschaftlichen Zurücksetzungen des Sports in vergangene Epochen, etwa griechische Antike oder Mittelalter, oder in vergangene außereuropäische Kulturen hinein, etwa der asiatischen, afrikanischen, uramerikanischen oder gar uraustralischen sind daher nicht haltbar. Der Sport ist eine europäische, eine englische Erfindung des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Seine Entwicklung fand im Rahmen einer sich systemisch ausdifferenzierenden, vom Typus her modern genannten Gesellschaft statt. Sie stellte Bedingungen her, unter denen die Möglichkeit der Erfindung einer körperlichen Bewegungspraxis, genannt Sport, wahrscheinlicher geworden war als in anderen Kulturen. Als Ausgangsbedingungen können beschrieben werden: ein politisches System, das demokratisch organisiert war; ein marktwirtschaftliches System, das von einer manufakturrellen zu einer industriellen Organisation der Produktion und des Konsums weiter führte; damit verbunden eine zunehmende Verwissenschaftlichung und Technisierung gesellschaftlicher Arbeit sowie insgesamt von Alltags- und Lebensbereichen; ein Bildungssystem, das in seinen Schulen und Hochschulen körperliche Bewegungspraxen curricular integrierte und sachlich innovierte; eine verzweigte Verkehrs- und Kommunikationsinfrastruktur; schließlich insgesamt eine Gesellschaft, die eine Entstehung und Ausdifferenzierung autonom erzeugter und organisierter Teilsysteme nicht nur zuließ, sondern auf der Basis ihrer demokratischen Sinn- und Funktionsprinzipien förderte. Aus derartigen Bedingungen emergierte eine selbstreferenzielle und spezifisch ausdifferenzierte, körperzentrierte und -technisierte Bewegungsverhaltenspraxis, an

der grundsätzlich alle gesellschaftlichen Gruppierungen partizipieren konnten, weil es ihnen offen stand, sich freiwillig zusammenschließen und formell zu organisieren. Im idealen Fall waren und sind bis heute alle Akteure im sozialen System des Sports gleichberechtigt. Offene Zugangsmöglichkeiten, kompetitive Kooperation, Leistungs- und Rekordprinzip, Chancengleichheit, Fairplay, verbindliche und kontrollierte Verhaltensregeln, konsensuelle Interaktions- und Kommunikationsformen, öffentliche Inszenierung und Rezeption, massenmediale Beobachtung und Verbreitung stehen inzwischen hierfür. Diese Kurzdarstellung der gesellschaftlichen Genese und Etablierung des Sports ist nicht an historischen Details und Fakten orientiert. Mit ihr entwerfen wir lediglich eine funktions- und strukturgenetische Kontextformel, in der Sportspiele als temporalisierte vorausgesetzt werden.

Daran anknüpfend werden in den anvisierten Entwurf einer soziologischen Theorie des Sportspiels gesellschaftliche Konstruktionsprozesse europäischer Sportspiele mit eingeschlossen. In Anlehnung an vorliegende Forschungen (vgl. Eichberg 1973, Elias/Dunning 2003, Dunning, 1973, 1999, Bredekamp 1993, Dwertmann/Rigauer 1994) gehen wir von folgenden Entwicklungsgrundlagen und -richtungen aus:

- *Aristokratische Spiele* (z.B. Jeu de Paume, Golf, Cricket,) des 17., 18. und auslaufenden 19. Jahrhunderts, in denen zwischen den Spielenden Formierungen des Bewegens sowie der Kleidung und Geräte, architektonische Gestaltungen und Geometrisierungen des Spielraumes entwickelt und institutionalisiert, jedoch ausschließlich von den Mitgliedern der höfischen Gesellschaft und des Adels betrieben wurden.
- *Volkstümliche Spiele* (z.B. Hurling, Pelota, Turnspiele) des 17., 18. und auslaufenden 19. Jahrhunderts, in denen sozialräumliche Nähe, körperliche Kontakte, spontane und alltägliche Körperbewegungen innerhalb offener, kaum begrenzter Spielräume und -zeiten betrieben und ritualisiert, ebenfalls ausschließlich von einer sozialen Gruppierung betrieben wurden, und zwar von Mitgliedern verschiedener städtischer und ländlicher Gesellschaftsformationen (z.B. Handwerker, Bauern).
- In den *sportlichen Spielen* (z.B. Fußball, Hockey, Tennis) des 19. und 20. Jahrhunderts liefen die beiden oben kurzgefassten und voneinander getrennten Spielentwicklungen zusammen, schlossen sich miteinander an, wurden weiterführend innoviert, modernisiert und zunächst urbanisiert, später regionalisiert und lokalisiert. Gekennzeichnet waren sie durch Zugangsmöglichkeiten für unterschiedliche soziale Gruppierungen; sozialräumliche Körperdistanzierungen, -nähe und -kontakte; spontane, geformte sowie kontrollierte, unkontrollierte Körperbewegungen; raumzeitliche, objekt- und aus-

rüstungsspezifische Standardisierungen, Differenzierungen und Regelungen aller Spielebenen (Spielverhalten, spielinterne/-externe Rollen und Funktionen, Spielorganisation, Zuschauerverhalten). Dieser Ausdifferenzierungsprozess setzt sich bis in die Gegenwart des 21. Jahrhunderts fort.

Die drei Entwicklungsrichtungen sind zivilisations- und habitustheoretisch unterscheidbar. In *aristokratischen Spielen* werden körperliche Bewegungsselbstkontrollen, materiale und raum-zeitliche Spielbedingungen zivilisatorisch auf der Ebene normativ eng gefasster und ritualisierter Interaktionen formiert und spielerisch exerziert – höfisch-aristokratischer Habitus; in *volkstümlichen Spielen* vergleichbare zivilisatorische Formierungen im Rahmen normativ weit gefasster und ritualisierter Interaktionen praktiziert – bürgerlicher/bäuerlicher Habitus; in *sportlichen Spielen* die zivilisatorischen Formierungen der aristokratischen und volkstümlichen Spiele strukturell angeschlossen, ausdifferenziert und weiterführend innoviert – sportlicher Habitus. Innerhalb der modernen Sportspiele, bis in die Gegenwart hinein und wahrscheinlich darüber hinaus, bleiben Elemente der beiden älteren Konstruktionsrichtungen erhalten, werden zugleich partiell ausgegrenzt und vergessen oder durch neuartige Sportspielerfindungen verdrängt. Soweit Bestandteile fortgeführt werden, betreibt man sie im Rahmen der beschriebenen kultur- und soziogenetischen Spielkontexte. Einige der tradierten Spielelemente werden in den sozialen Praxen der Sportspiele weiterhin angewendet und kontinuierlich modifiziert. Sie lassen sich besonders an der spielerisch generierten Wettkampfpolarität des räumlichen, auf Spielobjekte bezogenen, Sieg-Niederlage-codierten Angreifens und Verteidigens, der damit verbundenen Spieltaktiken, -techniken und -regeln beobachten. In Sportspielen wird seit ihrer Erfindung, bis in ihre heutigen Inszenierungen hinein, eine gesellschaftlich sich evolvierende und zivilisierende Form der kooperativen Auseinandersetzung im Feld eines sozial kontrollierten und körperlich ausgetragenen Konflikts kommuniziert. Es würde den Rahmen des Theorieprojekts sprengen, den skizzierten genetischen Prozess und dessen sozial formierende Auswirkungen mit zu untersuchen. Er wird jedoch in die Theorieentwicklung, sofern Anschlüsse soziologisch evident und relevant erscheinen, selektiv einbezogen.

Eine weitere konzeptionell mit einzubindende Zeitdimension hat mit der Relevanz eigener Vorarbeiten im Kontext unseres Vorhabens zu tun. Es begann *erstens* auf der Grundlage der *Kritischen Theorie* mit einer Untersuchung des Sports und seiner Spiele als der kapitalistischen Ökonomie angepasste und darin heteronom funktionalisierte Formen sozialen Verhaltens. Es wurde angenommen, dass Prinzipien und Methoden der industriellen Produktion (Arbeit) und des Marktes

(Warenstruktur, Konsum) sowie hier angebundene Ideologeme (Entfremdung, Verdinglichung) im Kapitalismus die Sportpraxis strukturell und funktional als eine weniger selbst- als umso nachhaltiger fremdbestimmte determinierten (vgl. Rigauer 1969, 1979). Der *zweite* Schritt führte aus dieser Annahme heraus hin zum Konzept des *symbolischen Interaktionismus*. Dem normativen Paradigma wurde das interpretative Paradigma gegenübergestellt und angewendet.¹ Es seien die Akteure (Personen), die ihre Interaktionen im Sport und seinen Spielen sowohl im Rahmen normativer Vorgaben (z.B. institutionalisierte Verhaltensregeln, Bewegungstechniken/-taktiken) als auch eigenständig interpretierter und erzeugter Praxisbedingungen und -möglichkeiten (z.B. innovative Verhaltensregeln, Bewegungstechniken/-taktiken) durchführten und weiter ausdifferenzierten (vgl. Rigauer 1980, 1982: 155–199). Daran schloss sich *drittens* der Versuch an, soziale Interaktionen in Sportspielen auf der Basis von Spielexperimenten *kommunikationstheoretisch* geleitet zu untersuchen. Im Ergebnis wurde aus den empirischen Befunden ein Modell zur nonverbalen Kommunikation auf der Basis sportspielerischen Bewegungsverhaltens abgeleitet. Dessen Erklärungsgehalt bestand in der Konstruktion von Zusammenhängen zwischen nonverbalen Kommunikationselementen und deren situativ selektierten Verknüpfungen als operativer Grundlage sozialer Beziehungen in Sportspielen (vgl. Rigauer u.a. 1987). Um diesen von sozialem Einzelverhalten ausgehenden Ansatz soziologisch zu erweitern, wurden – wie bereits vorausgeschickt (Kap. 2) – *viertens* Untersuchungen auf der Grundlage eines *feld-* und *figurationstheoretisch* konzipierten Projekts durchgeführt, in dem mannschaftlich erzeugte und prozessierte soziale Dynamiken in Sportspielen empirisch und experimentell erforscht wurden. Die Ergebnisse dieser Untersuchung fanden in einem Modell der sozialen Sportspieldynamik ihre Zusammenfassung. Es gründete auf einer Analyse elementarer sozialfeldlicher und sozialfigurativer Spieloperationen und deren kommunikativen Anschlüsse sowie Formierungen (vgl. Rigauer u.a. 1987, Rigauer u.a. 1994, Berg u.a. 1999, Rigauer/Robbert 2000; Rigauer/Robbert/Wagner 2001; Rigauer 2004). – Die vier Schritte der dargestellten Theorieentwicklung bilden den soziologischen Hintergrund, von dem aus wir die Theorieentwicklung fortführen.

Im Zentrum des dritten Kapitels steht nun wie gesagt das Sportspiel im konzeptionellen Rahmen eines Paradigmenspiels. Als Einstieg wird das oben skizzierte feld- und figurationstheoretisch angelegte

1 Das normative Paradigma lässt sich an das vergleichbare *role taking*, das interpretative Paradigma vergleichbare *role making* der Rollentheorie anschließen. Die soziologische Rollen- und Interaktionstheorie sind im Verlauf ihrer Ausdifferenzierung häufig paradigmatisch integriert worden (vgl. z.B. Krappmann 1971).

Forschungsprojekt (Rigauer/Robbert 2000) zugrunde gelegt und weiter ausgearbeitet (Kap. 3.1/3.2), daran angeschlossen ist eine systemtheoretische Untersuchung des Sportspiels (Kap. 3.3). Im darauf folgenden Schritt beziehen wir die drei paradigmatischen Ansätze auf einander, um herauszufinden, inwieweit sie sich bei allen Differenzen theoretisch vernetzen, sich blinde Flecken der einen Theorie durch Perspektiven der anderen minimieren, sich interne soziale Dynamiken des Sportspiels weiter und tiefer gehend analysieren lassen (Kap 3.4). Es geht um das Projekt einer *sportspielsoziologischen Theoriebildung*, in der das Sportspiel als ein *sich sozial selbst erzeugendes Spiel* entworfen und, wie in der Einführung vorausgeschickt (Kap. 1, 2), nicht akteurs-, sondern funktions- und strukturzentriert untersucht wird.

3.1 Soziologische Feldtheorie: Lokomotionsspiele

Im Zusammenhang der Untersuchung des Sportspiels gehen wir in einem ersten Schritt zum einen davon aus, dass sich in Sportspielen Fortbewegungen (Lokomotionen) von Spielern und Spielobjekten innerhalb eines räumlich und zeitlich begrenzten Spielrahmens als spielerzeugende soziale Operationen beschreiben und erforschen lassen, zum anderen davon, dass ein solches Vorhaben mit Hilfe der Feldtheorie von Lewin (1963, 1982 a) soziologisch durchführbar ist. Das zu entwickelnde und einzuführende wissenschaftliche Konstrukt des Feldes deckt sich semantisch zufälligerweise mit dem sportsprachlichen Terminus des Spiel-Feldes, in dem Sportspiele stattfinden. Es wird im Folgenden jedoch vom sportsprachlichen Feldbegriff unter gleichzeitigem Einbezug seiner empirischen Faktizität zu abstrahieren sein, um ein wissenschaftliches Konstrukt des Feldes als Basis einer darauf aufbauenden soziologischen Theoriebildung begründen und ausformulieren zu können. Einleitend sind dazu einige Voraussetzungen zu durchdenken und zu klären.

3.1.1 Von der natur- zur sozialwissenschaftlichen Feldtheorie

Ausgangspunkt einer interdisziplinär anzulegenden *allgemeinen Feldtheorie* ist eine paradigmatische Sicht- und Arbeitsweise, mittels derer nicht einzelne Gegenstände, Zustände oder Ereignisse elementarisiert, sondern *relationalisiert*, das heißt, in innen- und außengerichtete Beziehungs- und Wirkungszusammenhänge gesetzt, darin beschrieben, untersucht und hinsichtlich daraus abgeleiteter oder zugewiesener Merkmale und Eigenschaften erklärt werden. An die Stelle eines Elements treten Relationen, die im Konstrukt des Feldes zusammengefasst und zugrunde gelegt sind, um sodann von ihnen ausgehend einen ausgewählten und

definierten Gegenstand in seinen funktionalen und strukturalen Grundlagen verstehen zu können. Der Untersuchungsgegenstand ist nicht Teil eines Feldes, sondern ein Feld, das als solches wissenschaftlich konstruiert wird. Und wenn wir hier nun von einem Feld sprechen, erzeugen wir – ähnlich wie in der Alltagssprache auch – die Vorstellung eines räumlichen und zeitlichen, in sich relationalen Gebildes, das abhängig von seinen innerfeldlichen Konstitutionsbedingungen und -formen von anderen Feldern – Umfeldern, die selbst wiederum als Felder differenziert werden können – abgegrenzt und unterschieden wird. Im vorgestellten paradigmatischen Rahmen ist die Feldtheorie *relations-* und *umfeldbezogen* konzipiert. Nimmt man neben der räumlichen die zeitliche Dimension hinzu, wird sie zudem *prozessbezogen* erweitert und ergänzt.

Auf dieser feldtheoretischen Basis aufbauend werden wir in zwei Schritten den Weg von der *natur-* zur *sozialwissenschaftlichen Feldtheorie* zurücklegen: (1) Kurzdarstellung der physikalischen als erster wissenschaftlicher Feldtheorie; (2) Konzeptualisierung einer sozialwissenschaftlichen Variante der Feldtheorie im Anschluss an die psychologische Feldtheorie – einbezogen Elemente der physikalischen Feldtheorie.

(1) Die *physikalische Feldtheorie* wird zu Beginn des 20. Jahrhunderts aus der klassischen Physik (Grundlage: Mechanik) heraus entwickelt und führt dazu, den substanziellen Begriff des Körpers als elementaren Theoriebausteins durch jenen des Feldes zu ersetzen. Körper werden als Besonderheiten eines Feldes, nicht jedoch Felder als eine Ansammlung und Folgewirkung von un-/bewegten Körpern betrachtet. So erzeugen zum Beispiel Gravitationskräfte oder elektromagnetische Kräfte *Kraftfelder*, die auf jeden Körper wirken, der in das Feld hineingerät, wobei zugleich derart einbezogene Körper umgekehrt auf das Feld und seine *Dynamik* zurückwirken. Einstein/Infeld (1987: 216 f) verweisen auf die wissenschaftliche Relevanz dieses Paradigmenwechsels. »Die Erkenntnis, dass es bei der Beschreibung physikalischer Vorgänge weder auf die Ladungen noch auf die Partikel, sondern vielmehr auf das in dem Raum zwischen Ladungen und Partikeln liegende Feld ankommt, darf als wissenschaftliche Großtat angesprochen werden.« Diese Bewertung resultiert auch daraus, dass die »Relativitätstheorie (...) aus dem Feldproblem« abgeleitet wird. (Einstein/Infeld 1987: 217) Zugleich schränken sie jedoch die physikalische Konzeption des Feldes ein, weil es (noch) nicht gelungen sei, sie »zu einer reinen Feldphysik zu verarbeiten. Vorläufig müssen wir also noch beides als gegeben hinnehmen: Feld und Materie.« (Einstein/Infeld 1987: 218)² Es lässt sich festhalten:

- 2 Ein weiterer Entwicklungsschritt in Richtung einer Feldphysik erfolgt dann seit den 1920er Jahren mit der Begründung der physikalischen Quantentheorie (Zerlegung physikalischer Größen in Elementargrößen), mit deren