

Thomas Alkemeyer

Zeichen, Körper und Bewegung.

Praxisformen der Vergemeinschaftung und der Selbst-Gestaltung im neuen Straßensport

Abstract: Ein oberflächlicher Blick auf aktuelle Veränderungen im Freizeitverhalten, speziell auf die neuen Trendsportarten, scheint die kulturpessimistische Befürchtung zu bestätigen, dass die Individualisierung traditionale soziale Bindungen auflöse und besonders die Jüngeren soziale Verbindlichkeiten mieden. Bei näherem Hinsehen zeigt sich jedoch, dass in neuen Sportarten und Bewegungsspielen gerade *außerhalb* der verbindlichen Strukturen von Vereinen und Verbänden neue, zwar flüchtige, aber keineswegs oberflächliche Formen der Gemeinschaftlichkeit praktiziert werden, die das genaue Gegenteil von Bindungslosigkeit sind. Sie verlangen von den Akteuren eben aufgrund ihres schwachen Organisationsgrades hohe Investitionen an Engagement und Leidenschaft, formieren sich als distinktive und exklusive »Wahlverwandtschaften« des Geschmacks über gemeinsame Zeichen, Stile, Codes, (Körper-)Merkmale und Bewegungsgestalten und prägen damit Praxisformen der Gemeinsamkeit und der Selbst-Gestaltung aus, die über den Bereich der Spiele auf Strukturwandlungen auch in anderen sozialen Feldern hindeuten.

Abstract: A superficial glance at current changes in recreational activities - especially in trend sports - seems to confirm pessimistic fears that a growing individualization is breaking up traditional social relationships. Moreover it appears that young people especially try to avoid these social obligations. A closer look, however, reveals that in these very sport activities and active games - outside the binding structures of clubs and organizations - new and brief, but by no means superficial forms of togetherness are practiced. This is exactly the opposite of a lack of relationships. Because of their loose organizational structure these sport activities demand a high investment of dedication and enthusiasm of their participants. These activities form themselves as distinctive and exclusive »Wahlverwandtschaften« (chosen relationships) of taste with the help of mutual signs, styles, features, codes, movements and gestures. This is how they create certain practical forms of mutuality and creativity which hint to structural changes in other social fields apart from the field of sports.

1. Einleitung

Kulturpessimismus ist wieder einmal angesagt: Der solidarische Zusammenhang der Gesellschaft zerfällt, so heißt es. Ätzend wie Salzsäure zersetze die Individuali-

Thomas Alkemeyer

sierung überkommene soziale Bindungen; hinter der vordergründigen Vielfalt der Lebensstile verberge sich in Wirklichkeit die Einsamkeit »vereinzelter einzelner«, die soziale Verpflichtungen mieden und ihren Gemeinschaftssinn verlören. Als Beleg für diese Entwicklung wird gern auf das Organisationsverhalten der Jüngeren verwiesen, die sich Großorganisationen wie Parteien, Gewerkschaften und Kirchen zunehmend verweigerten und immer weniger Ehrenämter in (Sport-)Vereinen übernahmen.

Ein oberflächlicher Blick auf die Freizeit- und die Sportlandschaft scheint diese Klagen zu bestätigen. Auch der Sport hat seine Übersichtlichkeit verloren und sich in zahlreiche konkurrierende Modelle ausdifferenziert. Eine am aktuellen Individualisierungskonzept sich orientierende Sportsoziologie meint entsprechend den neuen Typus eines »Sporthoppers« ausmachen zu können, der im Sinne »frei flotter Bindungsfähigkeit« zwischen diesen Modellen hin und her wechsle, wie es ihm beliebt. »Montags Tai Chi, dienstags Jogging im Wald, mittwochs Fußball und am Wochenende Bauchtanz in der Männergruppe«, schreibt beispielsweise KARL-HEINRICH BETTE (1999: 168).

Nun soll hier keineswegs behauptet werden, dass solche Praktiken nicht existieren, dennoch scheint eine gewisse Skepsis angebracht: zum einen, weil viele flott geschriebenen Zeitdiagnosen offenbar mit einem spezifischen »Mittelschichtsbias« behaftet sind; und zum anderen mündet Individualisierung nicht notwendig auch in Atomisierung, sondern kann durchaus mit neuen Formen gemeinschaftlichen Zusammenhalts einhergehen, die sich freilich im Feld des Sports von denen des traditionellen Vereinssports deutlich unterscheiden.¹

Ich möchte dies im Folgenden am Beispiel jener *Kommunitäten*² von Streetball-Spielern Mountainbike-Fahrern oder Inline-Skatern vorführen, wie sie in den letzten zwei Jahrzehnten gerade *außerhalb* der Institutionen des organisierten Sports entstanden sind. Ich stütze mich dabei auf Untersuchungen, die wir – GUNTER GEBAUER, UWE FLICK und der Autor dieses Beitrags gemeinsam mit unseren Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern – im Rahmen des Sonderforschungsbereichs 447 »Kulturen des Performativen« an der FU Berlin durchgeführt haben und weiterhin durchführen. Ziel unserer Forschungen ist die Entwicklung einer empirisch begründeten »Soziologie vom Spiele« aus. Wir haben uns bisher auf die Spiele des Sports konzentriert und fassen diese als besondere, nämlich *körpergebundene kulturelle Signifikationsysteme* mit einer spezifischen *Indikatorfunktion* auf: Wenn sich die Spielkultur einer Gesellschaft ändert und neue Typen von Spielen emergieren, dann deutet dies darauf hin, so unsere Annahme, dass sich auch in anderen gesellschaftlichen Bereichen etwas wandelt, z. B. dass anders gearbeitet wird oder veränderte Formen von Partnerschaft eingegangen werden. So haben wir bisher u. a. zu zeigen versucht, dass die Straßenspiele beispielsweise von Inlineskatern neue, nicht-traditionale Formen der Gemeinsamkeit ausprägen, die über den Bereich der Spiele auf neue Weisen der Vergemeinschaftung auch in anderen sozialen Feldern hinausweisen.³

Methodisch gehen wir so vor, dass wir traditionelle und neue Formen des Sporttreibens mittels Beobachtung und Befragung in einer *bewusst zuspitzenden Kontrastierung* miteinander vergleichen. Unser Beispiel für den konventionellen Sport ist Handball in einem Verein; aus dem Feld der neuen »postkonventionellen« Bewegungsspiele erforschen wir Inlinehockey auf öffentlichen Plätzen in Berlin. Und als eine Zwischenform haben wir, drittens, Triathlon ausgewählt, das sich zwar aus traditionellen Sportarten zusammensetzt, aber doch etwas Neues, Eigenes bildet. Vereins-Handball auf der einen und nicht-organisiertes Straßenspiel auf der anderen Seite repräsentieren für uns die beiden Pole eines *relationalen sozialen Raums des Sporttreibens*, in den potenziell alle Praxisformen des Sports eingeordnet werden können.

Ich werde den Schwerpunkt im Folgenden auf die Beschreibung einer Inlineskater-Gruppe in Berlin legen, die von Jugendlichen und jungen Erwachsenen gebildet wird, und zwar vorwiegend *männlichen* Geschlechts (auf die zweifellos wichtige Frage der Geschlechtsspezifität werde ich jedoch aus Platzgründen in diesem Beitrag nicht näher eingehen können). Meine Fragen lauten: Was sind die *Merkmale* dieser neuen Spielgemeinschaften im Unterschied zu denen des traditionellen Sports? Wie, mittels welcher *Medien* und in welchen *Formen*, wird in diesen Straßenspielen *Zugehörigkeit* erworben und dargestellt? Ich beginne – der erste Gliederungspunkt – mit einem äußeren, umfassenden Rahmenelement des Spiels, seinem *Raum*. Daran anschließend werde ich, *zweitens*, auf die Phänomene der *Verflüssigung* von Grenzen, der *De-Institutionalisierung* und *Flüchtigkeit* im neuen Straßensport eingehen. *Drittens* wird mich der mit diesen Prozessen zusammenhängende *Bedeutungszuwachs* von *persönlichen Merkmalen, Zeichen, Codes und Attributen* für den Erwerb von Zugehörigkeit interessieren. Am Schluss soll dann, *viertens*, ein knappes Resümee gezogen werden.

2. Neu-Kontextualisierung der sportlichen Bewegung im öffentlichen Raum

Jeder Raum hat seine eigenen *funktionalen, physischen* und *symbolischen* Eigenschaften, seine spezifische *Materialität* und *Atmosphäre*. Besondere Räume ziehen besondere Menschen an. Räumliche Vorgaben beeinflussen das Verhalten und die Gefühle. Sie bedingen die Möglichkeiten des Handelns ebenso wie die Gesellungsformen. Sie sind in diesem Sinne ein Strukturierungsmoment sozialer Organisation, aber sie werden von den Akteuren in Praktiken der Aneignung, der Bewertung und der Bedeutungszuschreibung auch erst *produziert* und sind damit nicht bloß statische »Behälter«, sondern auch dynamische soziale Konstrukte.

Der traditionelle Wettkampfsport hat seine eigenen *Sonderräume*. Seine Hallen und Stadien schneiden Körperbewegungen aus anderen sozialen und kulturellen Kontexten heraus. Diese Abtrennung der Bewegung, ihre Institutionalisierung in

Thomas Alkemeyer

separierten Räumen, ist *der* zentrale und durchaus faszinierende Grundgedanke des modernen Sports: Ausdruck einer Transformation von Bewegung in »l'art pour l'art des Leibes« (BOURDIEU 1986: 95) und Bedingung der Möglichkeit von Leistungsvergleichen. Die nüchterne, hoch funktionale, DIN-genormte Sporthalle, die es nahezu überall auf der Welt ähnlich gibt, ist das Musterbeispiel für einen solchen, dem Alltag enthobenen Sportraum. In einer solchen Halle dokumentiert sich eine bestimmte *Sportauffassung* und – damit verbunden – ein modernes *Konzept des Körpers*, des Körpers nämlich, der sich formen, kontrollieren, disziplinieren und wissenschaftlich-methodisch verbessern lässt. Die sinnliche Fülle und Vielfalt des öffentlichen Lebens wird hier bewusst ausgesperrt. Bewegungen werden isoliert und zugleich sportartspezifisch geformt, kodifiziert und normiert.

Diese vom institutionalisierten Sport vollzogene Isolierung und Normierung der Bewegungen des Körpers in abgetrennten Räumen hat historisch nahezu parallel zur – schicht- und geschlechtsspezifisch unterschiedlich stark ausgeprägten – Erosion des urbanen Straßenspiels von Kindern und Jugendlichen im Zuge der Funktionalisierung des städtischen Straßennetzes für den schnellen Transport von Waren und Menschen stattgefunden. Sie fügt sich in Prozesse ein, die bereits mehrfach als »Verhäuslichung« beschrieben worden sind. ZINNECKER (1990: 143) bezeichnet damit ein »gesellschaftliches Gestaltungsprinzip«, das »stabile und berechenbare Handlungsräume« schafft, zur sozialen Kontrolle der Handlungen beiträgt und »die Bewegungsfreiheit menschlicher Körper als Handlungsträger« eingrenzt. Gerade in den Räumen des organisierten Sports verbindet sich die Kontrolle über den Raum in besonderer Weise mit der über die Körper: Es sind Orte eines »Spiels der gezähmten Körper« (BALE 1997).⁴

Die neuen Straßenspiele heben diese Isolierung, Normierung und Kontrolle der Bewegungen des Körpers in »verhäuslichten« (pädagogischen, sportlichen usw. Sinnen) Provinzen wieder auf. Sie entstehen gerade außerhalb der traditionellen Sportanlagen in der städtischen Öffentlichkeit. Besonders beliebt sind Orte der legitimen Kultur vor Theatern, Museen oder Nationalgalerien, Straßen und Stadtparks, aber auch öde, verlassene Orte wie Parkplätze vor Einkaufszentren, schließlich belebte (Markt-)Plätze mit einem ausgeprägt urbanen Flair.

Ein Musterbeispiel dafür ist der Winterfeldplatz in Berlin-Schöneberg, ein zentral gelegener, vielfältig zu nutzender Platz von der Größe etwa eines Fußballfeldes, umgeben von verkehrsberuhigten Spielstraßen mit einigen Bänken und Bäumen am Rand. Mittwochs und samstags ist hier Wochenmarkt. Neben den Berlin-üblichen türkischen Gemüseständen bieten dann überdurchschnittlich viele Ökobauern aus dem Umland, italienische Feinkostläden, Bienenwachskerzenhändler und Falaffelverkäufer ihre Waren an: Angebote für ein in dieser Gegend recht gut vertretenes, besser verdienendes links-liberales Publikum im Alter zwischen 30 und 50 Jahren, das hier mit Marktbesuchern aus ganz anderen Milieus zusammentrifft. Sobald die Sonne ein wenig herauskommt, gönnt sich diese Klientel nach dem Einkauf vor den zahlreichen, den Platz säumenden Straßencafes zum Brunch auch

Zeichen, Körper und Bewegung

schon einmal einen fein moussierenden Prosecco. Auf begrenztem Raum stoßen hier disparate Lebensführungsstile aufeinander: die »Streetcorner Society« (WHYTE 1996) vorwiegend junger männlicher Türken, dunkel gekleidete Philosophie-studierende, aber auch die alte »proletarische« Eckkneipe: ein *Mikrokosmos urbanen Lebens*, angefüllt mit Bildern und Gefühlen großstädtischen Lebens, Bühne des Essens und Trinkens, Nahrung für das Ohr und vor allem das Auge.

Wenn kein Markt ist, wird der Platz nach Schulschluss von Kindern und Jugendlichen mit BMX-Rädern, Inlineskates oder Skateboards genutzt. Aufgrund seiner glatten Oberfläche ist er außerordentlich gut dafür geeignet. An fast jedem Nachmittag und allen Sonntagen treffen sich hier aber auch Jugendliche und »jung gebliebene« Erwachsene zum Inlineskaten. Der Platz wird dann – nicht immer konfliktfrei – aufgeteilt: Auf der einen Hälfte tummelt sich ein buntes Gemisch von Leuten zum Üben und Schaulaufen, von der »blutigen« Anfängerin bis hin zum wahren Tanzprofi, der wie ein Balletttänzer auf Rollen seine atemberaubenden Pirouetten dreht; auf der anderen Hälfte spielen vornehmlich junge Männer Inlinehockey, zumeist bis es dunkel wird. Zusätzlich finden hier regelmäßig kommerzielle Inlineskating-Anfängerkurse der Firma K2 statt.

Wer an diesem Ort spielt, möchte an seinen vielfältigen materialen, sozialen und emotionalen Qualitäten teilhaben. Die Atmosphäre des Ortes gehört zum Spiel, umgekehrt prägt das Spiel den Ort mit, erfüllt ihn mit einer besonderen Lebendigkeit. Es fügt sich in das lokale soziale Getriebe ein. Der Ort reflektiert das Selbstverständnis der Gruppe, die sich hier zum Spielen trifft. »Im Sommer ist es ein bisschen wie im Süden, es ist ein Anlaufpunkt (...) und so etwas wie ein sozialer Brennpunkt, (...) so Schwulenzentrum und ganz nette Lokale drum herum«, beschreibt zum Beispiel Steve, ein von uns interviewter Inlinehockey-Spieler, die Stimmung.⁵ Im Unterschied zu speziellen Sportanlagen ist dieser Raum *organisch* in das Großstadtleben eingelassen. Er hat keine scharfen Grenzen: Wie selbstverständlich durchqueren Passanten mit Einkaufstüten oder Kinder mit Fahrrädern und Bobbycars immer wieder die Spielräume der Skater; permanent müssen diese umgekehrt ihren Spielball unter geparkten Autos oder den Stühlen und Tischen der angrenzenden Straßencafés hervorangeln. Gerade dieses Ineinander von Spielraum und Großstadtleben macht den Reiz des Spielens an diesem Ort aus. Die Akteure wollen ausdrücklich keinen regulären Spielplatz mit festen Spielfeldmarkierungen und echten Toren. Wichtiger sei, so Carlo, dass man rasch mal »ein Pils« trinken gehen und auch »von Frauen« beobachtet werden könne: »(...) also, ein bisschen gesehen werden, ist da auch immer wichtig«. Anders als in Sporthallen und –stadion sind die Rollen von Zuschauern und Akteuren aber nicht klar verteilt. Wichtig sind der *Austausch der Blicke*, das Sehen und das Gesehenwerden, die zugleich visuelle und soziale Verbindung zwischen denen, die spielen, und jenen, die vor den Cafés sitzen oder ihren Alltagsgeschäften nachgehen. Physische Anstrengung, Schweiß, selbstverständlich auch Erotik, die im traditionellen Sport in abgeschirmte Sonderräume eingehegt bleiben, werden hier öffent-

Thomas Alkemeyer

lich ausgestellt: Das Private wird zur öffentlichen Geste; jede Spielbetätigung erlangt einen eigenen *Aufführungscharakter*.

Wir nun können als Beobachter unsererseits beobachten, dass sich einzelne Spieler immer einmal wieder vom Spiel zurückziehen, Pause machen, eine Zigarette rauchen oder zum benachbarten Falafelladen fahren. Am Rand des Spiels entstehen *diffuse Zwischenzonen*, weder Spiel noch Alltag, in denen sich von Zeit zu Zeit kleinere Grüppchen von Spielern und Passanten zusammenfinden, um zu »quatschen«, zu essen, zu trinken oder – ganz wichtig, so wird uns in Interviews gesagt – zu flirten. Was im organisierten Sport räumlich und zeitlich deutlich voneinander getrennt ist, Sporttreiben, Essen, Trinken, Reden, Mode, Musik usw., fügt sich hier zu einer sinnlich dichten *Szenerie* zusammen. Sporttreiben ist darin nur noch ein – wenn auch wichtiges – Element unter anderen affektiven und kommunikativen Funktionen. Für Carlo zum Beispiel ist genau das entscheidend, dass das hier mehr ist »als nur Sporten«, wie er es ausdrückt.

Diese *Neu-Kontextualisierung der Bewegung* ist aber keine Rückkehr zu einer ebenfalls öffentlichen, traditionellen Spielkultur (Völkerball, Straßenfußball usw.), sondern eine Re-Synthetisierung auf neuer Stufenleiter. Sie setzt die historische Ausprägung der Ideale des sportlichen Körpers in den Sonderräumen des Sports ebenso voraus, wie die zielgruppenbezogene Inszenierung von Lebensstilmustern und Körperangeboten durch »Kulturindustrie« und Massenmedien. Zwar sind die neuen Spiel- und Sportkulturen nur schwach institutionalisiert, aber sie benötigen doch professionell organisierte, kommerzielle Angebote, ohne die ihre Selbstorganisation nicht denkbar wäre. Unter dem Einfluss von Sportartikel-, Mode- und Musikindustrie sowie den (visuellen) Massenmedien werden Merkmale der Sportivität aus den Rahmen, in denen sie sich historisch entwickelt haben, herausgelöst und von den Akteuren in neue Handlungs- und Sinnzusammenhänge eingegliedert.

Bereits das praktische Erschließen des für andere Zwecke konzipierten Straßenraums als *Spiel-Raum* gehört für die Akteure zum Erfahrungsreichtum des Spiels. Immer wieder kommt es zu Konflikten, z.B. zwischen den Hockeyspielern und dem erwähnten K2-Anfängerkurs. Diese werden nicht etwa im rationalen Diskurs ausgetragen, sondern wortlos durch Aktion: Die Hockeyspieler dribbeln in hohem Tempo bedrohlich nah um die Anfänger herum, verteilen sich geschickt auf dem Platz, passen den Ball von einem Gruppenmitglied zum nächsten. Irgendwann ist das Claim erfolgreich abgesteckt und wird durch das Aufstellen von Toren – in der Regel umfunktionalisierte Böcke für die Marktstände – auch symbolisch markiert. In den Aussagen der Spieler zu dieser Form handelnder Raumeignung schwingt zumeist auch ein wenig Stolz mit: »Wir schaffen uns unser Spielfeld selbst.« Die Aneignung und Umdeutung des Raums ist für die Vergemeinschaftung der Gruppe mit konstitutiv.

Der räumlichen Unschärfe und dem Verschmelzen verschiedener kultureller Praktiken korrespondiert eine *zeitliche Unbestimmtheit*: Das Spiel geht irgendwann

los, neue Spieler kommen hinzu, andere hören auf; irgendwann ist es beendet, weil niemand mehr mitmacht oder es schlicht zu dunkel wird. Die Akteure folgen keiner übergeordneten Zeitordnung, sondern ihren eigenen Zeit- und Körperrhythmen. Pause wird gemacht, wenn man zu erschöpft ist; man hört auf, wenn es keinen Spaß mehr macht.

Und schließlich gibt es in diesem Spiel auch keine *organisatorisch festgelegten Trennungen* der *Lebensalter* und der *Geschlechter*. Kinder können auf dem Winterfeldplatz ebenso mitspielen wie bereits ergraute, ältere Herren. Anders als ein organisierter Wettkampf im Rahmen des traditionellen Vereinssports ist das Spiel *potenziell* für alle offen (die Wirklichkeit sieht allerdings, wie wir noch sehen werden, anders aus). Alters- und Geschlechterdifferenzen werden performativ, in der Gegenwart des Spiels, ausgetragen.

Damit nun zu einem ersten Zwischenfazit:

Während im klassischen Sport möglichst ideale, durch keine äußeren Einflüsse (der Umgebung, der Witterung usw.) gestörten Wettkampfsituationen geschaffen werden sollen und das Sporttreiben deshalb sauberlich von der äußeren Umgebung und anderen kulturellen Praktiken abgeschottet wird, sind für die neuen Spiele »unreine« Verhältnisse geradezu konstitutiv. Ihre typischen Merkmale sind Entgrenzung und Entdifferenzierung; ihr Reiz liegt maßgeblich im Durcheinander, in der Vermischung. Die soziale, kulturelle oder natürliche Umgebung wird in das Spiel mit einbezogen; dieses ist umgekehrt Teil des öffentlichen Lebens. Trennungen zwischen innen und außen, Spiel und Alltag, Akteuren und Zuschauern, privat und öffentlich, Sporttreiben und anderen kulturellen Praktiken werden aufgebrochen; scharf ein- und ausgrenzende Rahmen gibt es nicht. In Verbindung damit wird der moderne Trend zur Spezialisierung der Straßennutzung umgekehrt: Es findet eine Neu-Inszenierung der Einbeit von Alltagsgeschäften, Gesprächen und Spielen im öffentlichen Straßenraum statt.

3. De-Institutionalisierung und passagere Gemeinschaftlichkeit

Entdifferenzierung und Mischung sind Merkmale von De-Institutionalisierungsprozessen. Der moderne Sport hat in seiner Geschichte zahlreiche Institutionen aufgebaut. Er verfügt über ein *dauerhaftes institutionell-organisatorisches Dispositiv* aus festen Orten, schriftlich fixierten Statuten, einer eigenen Bürokratie, festen Trainingszeiten usw. Für viele Vereinssportlerinnen ist gerade die institutionell garantierte Beständigkeit sehr wichtig; das regelmäßige Training, der verbindliche Wettkampfkalender, die Vereinsfeiern mit ihren Geselligkeitsritualen, insgesamt das *Zyklische*, das dem Leben eine vorhersehbare, gleichmäßige und sichere Form gibt.

Vereine sind, so wird oft gesagt, familienähnlich. Genau genommen treten sie jedoch in Konkurrenz zur Familie. Sie geben den Akteuren Halt, bieten ihnen ein *zweites Heim*. Das Familienleben ordnet sich dann dem Vereinsleben unter. Selbst

Thomas Alkemeyer

die Planung von Urlauben oder Geburtstagsfeiern wird mit dem Trainings- und Wettkampfkalendar abgestimmt, wie uns die Handballspielerin Monika bestätigt. Sie begrüßt, dass es im Verein »bestimmte Pflichten (und) Regeln« gibt, »die vorgegeben sind, dass man sich »anpassen« muss und nicht immer nur »sein eigenes Ding fahren« kann, während »leider« draußen im Leben immer weniger »Wert auf Gemeinschaft« gelegt würde: der Verein als Hort von Stabilität und Gemeinschaftsinn inmitten einer sich auflösenden Welt, so stellt es sich in Monikas Sichtweise dar, die auch in etlichen Verlautbarungen der Sportorganisationen ihr Sprachrohr gefunden zu haben scheint. Insgesamt beschreibt Monika die sozialen Beziehungen im Verein als zugleich *verbindlich*, *verlässlich* und *bergend*, aber auch als *verpflichtend* und mitunter *einengend*. Sie artikuliert eine Position der »unauffälligen Mitte«. Alle ostentativ individualistischen, auffälligen, exzentrischen, Exzellenz und Besonderheit signalisierenden Verhaltensweisen, wie sie für viele Akteure neuer Sportarten und Spiele charakteristisch sind, erscheinen von dieser Position aus als verdächtig, verstoßen sie doch gegen den »guten, alten Geist der Gemeinschaft«.

Die von uns befragten Inlineskater lehnen ein solches Sportverständnis strikt ab. Sie empfinden die Institutionen des Sports als etwas den Menschen fremd oder gar feindlich Gegenüberstehendes. Man möchte, wie Carlo es ausdrückt, »keine dicke Tasche packen müssen«, lehnt verpflichtende Bindungen und organisierte Regelmäßigkeit ebenso ab, wie eine ritualisierte Vereinsgeselligkeit, zum Beispiel den obligatorischen »Bierkasten« nach dem Spiel. Einmal, erzählt Steve, habe die »Winterfeldcrew« ein reguläres Spiel in einem speziellen Inlinehockey-Stadion gegen eine andere Mannschaft ausgetragen: »Da war eine feste Zeit, ein fester Ort und schon entwickelt sich dann mehr so das Vereinsmäßige«. Auf dem Winterfeldplatz sei es besser, nicht so »kompakt«, »eher sehr porös (...) sehr geeignet für den Großstadtsingle, der so kommen kann, wann er will; es hat eben so dieses Unverbindliche«. Aus dem Fußballverein ist er mit 15 oder 16 Jahren raus, weil er das, wie er sagt »echt zum Kotzen fand«, dass ihn da »irgendwelche Typen« – die Trainer nämlich – »zugemault« und ihm »irgendwelche Scheiße« erzählt hätten. Er bewege sich sehr gerne, »aber richtig so das Disziplinmäßige«, das habe er »nicht so drauf«.

In den neuen Straßenspielen wird auf die stabilen Institutionen des modernen Sports bewusst verzichtet. An die Stelle traditionaler Formen organisierter Gemeinschaftlichkeit treten nicht-traditionale. Diese sind *nicht verpflichtend*, sondern *zeitlich* und *sachlich eingegrenzt*, *flüchtig* und *ständig im Fluss*. Schriftlich fixierte Statuten und eine eigene Bürokratie gibt es nicht. Die Gemeinschaft muss immer wieder aufs Neue *performativ* von den Teilnehmern und Teilnehmerinnen erzeugt und dargestellt werden. Auch *Regeln* existieren allein *informell*, als ein – so Steve – ungeschriebener »Straßenkodex«, den die Spieler in der Regel ganz von selbst einhielten; Fremdregulierung wird ersetzt durch Selbstregulierung. Niemand mag sich hier *offen* eine führende Position anmaßen bzw., wie Steve es ausdrückt, »als

Sozialarbeiter dastehen«, es sei denn, die Teilnehmerinnen und Teilnehmer akzeptieren die Autorität eines Organisators, der »organisch« aus der Gruppe hervorgeht – so wie Knut, dem regelmäßig das Zusammenstellen der Mannschaften angetragen wird, weil man weiß, dass er für Ausgeglichenheit sorgen und damit ein interessantes Spiel garantieren wird.

In einer solchen Gemeinschaft gestaltet sich auch das *Verhältnis von Einzelem und Allgemeinem* anders als in traditionellen Gemeinschaften. Zwar benötigt das Individuum die anderen als Grundlage und Projektionsfläche für die eigenen Spiel-, Ausdrucks- und Selbstdarstellungsbedürfnisse, aber es mag sich nicht an die Gemeinschaft verlieren, sondern das *Subjekt seiner Wahl* bleiben und zu sich selbst als letzter Instanz zurückkehren: Man muss kommen und gehen können, wann man möchte; man handelt, bewegt und vergnügt sich gemeinsam, aber man ordnet sich nicht unter: »Mit anderen zusammen, aber doch alleine für sich sein«, so die treffende Charakterisierung durch eine Interviewte. Feste Freundschaften über das Spiel hinaus entwickeln sich kaum. »Also«, sagt Steve, »wir haben jetzt nicht so die Riesenbindung (...), aber so auf dem Platz ist es ganz nett. Das ist für mich die Qualität auch. (...) Mein Freundeskreis ist woanders«

Damit ein zweites Zwischenergebnis:

Die neuen Spielgemeinschaften sind nur schwach institutionalisierte und organisierte, passagere Kommunitäten. Ihnen ist eine prinzipielle Unschärfe und damit ein virtuelles Element eigen, das über klare (hierarchische) Ordnungen und dauerhafte Strukturen hinausweist. Das Individuum bedarf der Gemeinschaft, aber verliert sich nicht an sie: eine Art von »kommunitärem Individualismus« (KEUPP 1997: 308).

4. »Code-Communities«

Einem Verein kann ein jeder durch einen *formalen* Akt beitreten. Zwar ist damit noch keine wirkliche Zugehörigkeit erworben, diese verlangt vielmehr – über das rein Formale – hinaus eine regelmäßige Teilnahme am Vereinsleben, dennoch ist der Verein den persönlichen Merkmalen seiner Mitglieder gegenüber weitgehend indifferent. Wenn Mitgliedschaft jedoch nicht durch einen formalen Akt erworben werden kann, dann entscheiden in weit höherem Maße eben diese *Merkmale* der Personen über Zugehörigkeit und Nichtzugehörigkeit. Wir unterscheiden deshalb zwischen einem Modus der Vergemeinschaftung über institutionelle *Rahmungen* einerseits und einer Vergemeinschaftung über *Attribute* andererseits. Diese Attribute werden in transportablen Zeichen der Zusammengehörigkeit sichtbar gemacht. Zwar findet man auch im Vereinssport Codes, jedoch haben sie dort nur eine relativ schmale Bandbreite. Sie bestehen aus wenigen, klar definierten Erkennungszeichen wie der Vereinskleidung. In den neuen Spielgemeinschaften werden hingegen Codes mit einer großen Bandbreite eingesetzt, die zu einem großen Teil von »Kulturindustrie« und Massenmedien bereitgestellt werden: Sprachcodes,

Thomas Alkemeyer

Dresscodes, Körpercodes, Musikcodes usw. Der im Vergleich mit dem Vereinssport ausgeprägt *theatralische* Charakter der neuen Sportarten hat auch darin seinen Grund, dass die vielfältigen Attribute und Zeichen nur dann als ›kultureller Kitt‹ dieser hoch distinktiven Bewegungskulturen wirksam werden können, wenn sie von den Akteuren vor sich und anderen ausgestellt werden.

Auf dem Winterfeldplatz sind zwar besondere ›Markenklamotten‹ nicht nötig, aber auch hier existieren einige zentrale identifikatorische *Erkennungszeichen*, an erster Stelle die hochwertigen Hockey-Skates, die sich von anderen Inlineskates in Form, Beschaffenheit, Rollengröße und Design deutlich unterscheiden. Es wird hier etwas sichtbar, was für viele der neuen Bewegungskulturen charakteristisch zu sein scheint: *Hochtechnologische Artefakte* des Sporttreibens fungieren sowohl als Lebensstilelemente, die Zugehörigkeit vermitteln, wie auch als Erweiterungen des Körpers, die ungewohnte Dimensionen des Spielerischen eröffnen.

Zugehörigkeit zu den informellen Gemeinschaften des Straßensports kommt letztlich durch einen *doppelten sozialen Selektionsprozess* zustande, durch ein Wechselspiel des Zeigens und Akzeptierens der für die jeweilige Gruppe symptomatischen Zeichen (vgl. auch GEBAUER 1999). Die Akteure wählen für sich eine bestimmte Spielgemeinschaft aus, weil deren Merkmale zu den eigenen Interessen und Vorlieben zu passen scheinen, und präsentieren sich vor denen, die bereits ›drinnen‹ sind. In der anderen Richtung werden sie von diesen, sollten die präsentierten Merkmale für ›gut‹ befunden werden, in die Spielgemeinschaft eingegliedert; sie können und müssen dann durch ihr Handeln beweisen, ob die Wahl berechtigt war. Die Eingliederung selbst erfolgt scheinbar nahtlos. Weil das Sporttreiben nicht über institutionalisierte Rahmen verfügt, gibt es auch keine klaren Schwellenrituale im Sinne ARNOLD VAN GENNEPS (1909), wie das Umziehen in einer Umkleidekabine, sondern allenfalls ritualisierte, als solche von außen kaum zu erkennende Eintrittspraxen: ein Zufahren auf die Gruppe, ein demonstratives Zurechtrücken der Knieschützer, ein lässiges Heben des Schlägers u. ä.

4.1. Gruppenmotorik

Die von den Akteuren präsentierten Zeichen sind zwar wichtig für die zusammengehörigen Prozesse der Integration und der Distinktion, der Kern des Spiels und der Gemeinschaftsbildung ist jedoch die *Spielpraxis* selbst: die physische Annäherung aneinander, die Ausbildung eines gemeinsamen Bewegungsrepertoires, d. h. ein Modus der Vergemeinschaftung, der in einer Soziologie, die den Menschen zumeist auf ein theoretisches Abstraktum reduziert, vernachlässigt wird. Wer nur über die richtigen Zeichen verfügt, nicht jedoch über das essentielle Attribut eines gruppenspezifischen Bewegungskönnens, wird rasch als bloßer *poser* enttarnt. Anders als in von außen angeleiteten sportlichen Trainingsprozessen entwickeln und erproben die Akteure in den neuen Spielen selbsttätig (aber in ihrer Selbsttätigkeit angeleitet durch primär visuell vermittelte Bewegungs- und Körperform-

 Zeichen, Körper und Bewegung

angebote von *Special-Interest*-Zeitschriften, Videos u. ä.) in stummen Austauschprozessen von Körper zu Körper gemeinsame Bewegungsmuster: Einer macht eine Bewegung vor, ein anderer greift sie auf, moduliert sie ein wenig, macht etwas Neues daraus usw. Wichtige Merkmale des traditionellen Sports, wie der Wettkampf, das Kräfteressen, das Streben nach Leistung gehören zwar auch zu den neuen Spielen, aber für die Akteure sind andere Qualitäten ebenso wichtig: Erfahrungen der Spannung und der Erregung, der Spielfluss, ein gegenseitiges Bewegungsverständnis. Durch gelungene Spielkombinationen, durch schnelles Gleiten und Drehen oder dadurch, dass man ein Wagnis eingeht, werden die Sinne angereizt, lustvolle Gefühle des Fließens, Schwebens oder auch der Panik hervorgerufen und erworbene, in die eigene Körpergeschichte eingegangene Routinen verflüssigt. »Man bewegt sich permanent in alle Richtungen, ist nicht so eingeeignet (...), alles ist immer im Fluss, in schneller Bewegung (...), das ist so wie schweben (...),« beschreibt z.B. Steve die Faszination des Spiels. Wichtig ist ihm eine *Intensivierung affektiver Zustände*, die ohne Roll- und Gleitgeräte wie die Inline-skates nicht zu erreichen wäre. Im Grunde haben diese gar nicht mehr den Status von Geräten, sondern werden nach und nach in die Körper der Akteure integriert, ähnlich wie Musikinstrumente von Musikern. Angestrebt wird nicht mehr ausschließlich der ökonomisch, effizient und im Idealfall reibungslos wie eine Maschine funktionierende, moderne Körper im Sinne MICHEL FOUCAULTS (vgl. vor allem 1979), sondern der Körper als Erzeuger und Empfänger von Erregung. Seine Fähigkeit, sich stimulieren zu lassen, macht ihn zum Instrument von Spannung, Lust und Thrill (vgl. BAUMAN 1995).

Wie PIERRE BOURDIEU in seinen zahlreichen Arbeiten gezeigt hat, sind weder Lebens- noch Bewegungsstile bloße Oberflächenerscheinungen, sondern mit tief in den Individuen verankerten habituellen Neigungen, Erinnerungen, Gefühlen und Beurteilungsmaßstäben verknüpft, die sich von Kultur zu Kultur, sozialer Schicht zu sozialer Schicht und bei Männern und Frauen mehr oder minder deutlich unterscheiden (vgl. z. B. BOURDIEU 1979, 1993). Die betont fließenden Bewegungen des Rollens und Gleitens bringen die Ablehnung institutionalisierter endlicher Formen bereits vor-sprachlich zum Ausdruck. Sie sind das körper- und bewegungspraktische Korrelat zu den mythologischen Selbstbildern des Flüchtlings und Porösen, der Offenheit und der Toleranz, aber auch der Besonderheit und des Außergewöhnlichen, die in den Interviews sprachlich artikuliert werden. Die sinnlich erkennbare Kollektivität der Spielzüge und Bewegungsweisen lässt die Utopie eines entstandardisierten und unkonventionellen Lebens sicht- und vor allem spürbar werden. Habituelle Übereinstimmungen, vor- bewusste Verwandtschaften des Geschmacks und gruppenspezifische Selbst- und Weltbilder erlangen im Spiel *Gestalt* und *Physis*; sie werden performativ *beglaubigt*. So entsteht ein besonderer Typus von Sozialität: eine *fokussierte sinnliche Gemeinschaftlichkeit*, die nicht auf diskursivem Handeln beruht, sondern auf einer gemeinsamen Handlungspraxis, einem begleitenden Kult aus Zeichen und damit korrespondierenden konjunktiven

Thomas Alkemeyer

Erfahrungen.

Diese nur im Hier und Jetzt des Spiels existierenden Gemeinschaften sind zwar flüchtig und unstet, gerade weil es sich aber um »Wahlverwandtschaften« (BOURDIEU 1993: 373 ff.) des Geschmacks handelt, sind sie *stilistisch* und *sozial* offenbar recht *homogen*. Es dominieren, so unsere allerdings noch näher zu überprüfende Vermutung, (junge) Männer aus jenen Milieus der Mittelschichten, die in der Sinus-Milieu-Studie von 2002 plakativ als »moderne Performer« bezeichnet werden (BAC 2002).⁶ Gerade das Fehlen formaler Kriterien für die Aufnahme, die informelle »Lockerheit des Sich-Findens« aufgrund persönlicher Attribute, macht aus diesen Kommunitäten »exklusive Gemeinden« (KRAIS 2001), in denen die »Treue zum je angesagten Stilbild« als Inklusionskriterium im Grenzfall »sogar rigoroser gehandhabt« wird als die klassische Vereinsmitgliedschaft (RICHTER 2001).

Dies führt zu einem dritten und letzten Zwischenresultat:

Die neuen Spiel-Gemeinschaften bilden sich als exklusive »Code-Communities« (SCHMITT 1990). Über Zugehörigkeit entscheiden nicht formale Kriterien, sondern persönliche Attribute und Zeichen. Warenästhetisch instrumentalisierte und von Sport-, Mode- und Kulturindustrie als »style packages« verbreitete Komplexe aus Markenartikeln, hochtechnologischen Sportgeräten und ästhetischen Signaturen wirken als Kollektivsymbole mit Signalcharakter, um die herum sich distinktive Spezialkulturen als »Gemeinden der Gefühle« zusammenfinden (vgl. auch SOEFFNER 2000, S. 198ff.). Gemeinsam mit spezifischen Spiel- und Bewegungsweisen signalisieren diese Zeichen und Symbole eine Abneigung gegen die Normalisierungs- und Standardisierungsansprüche des organisierten Sports und bringen demgegenüber Selbst- und Weltbilder der Offenheit, der Spontaneität, der Experimentierfreude und der Exzellenz zum Ausdruck.

5. Schluss

Während der konventionelle Sport Sicherheit und Fürsorge verspricht, organisieren die neuen Bewegungsspiele den Aufbruch. Die überwiegend männlichen Akteure verlassen das zugleich bergende und kontrollierende Heim des Vereins und begeben sich stattdessen auf die Straße.⁷ Sie wollen an der Straßenmythologie eines unsteten Lebens und des Abenteuers teilhaben und in selbst gesuchten Herausforderungen körperliche Exzellenz und Einzigartigkeit beweisen. Sie sind auf der Suche nach Heldentum, »Männer in spe« (GEBAUER in ALKEMEYER/GEBAUER 2002), die in ihren Spielen Wagemut, Risikobereitschaft, Lust an der Gefahr, körperliche Gewandtheit und ein selbst gesetztes Ethos der Bewährung demonstrieren. Von sich selbst zeichnen die Akteure so auch gern einmal das Bild eines »einsamen Großstadtcowboys«, der sich allenfalls temporär und unverbindlich auf ein gemeinsames Spiel einlässt.

Dies ist jedoch keineswegs mit Vereinzelung gleichzusetzen, wie es sich einem

Zeichen, Körper und Bewegung

Blick darstellt, der auf die überkommenen Institutionen und Organisationen fixiert ist. Es handelt sich vielmehr um Formen von Individualisierung, die das genaue Gegenteil von Bindungslosigkeit sind: Das Ich wendet sich aufgrund seiner Einstellungen und Neigungen einer Spielgemeinschaft zu, wird, wenn es zu dieser passt, aufgenommen und erfährt in der Gemeinschaft auch Aufmerksamkeit und Anerkennung. Die Akteure gehen durchaus Bindungen ein, viele suchen sogar die Nähe des täglichen Umgangs, wichtig aber ist ihnen, dass sie diese Nähe frei wählen und sich nicht verpflichten lassen: Ein beweglicher Typus von Sozialbeziehungen, den man nicht nur auf dem Winterfeldplatz antrifft, sondern auch an vielen anderen Spots der populären Kultur: auf Streetballplätzen und auf dem Dancefloor, in Offplattenläden und Surfshops. Dieser Typus basiert auf einer habituellen, in Zeichen und Gesten sichtbar gemachten Verbundenheit mit Menschen, die man nicht gut oder vielleicht gar nicht kennt, mit denen man jedoch konjunktive Erfahrungsräume teilt. Er ist zwar flüchtig, aber keineswegs oberflächlich. Vielmehr sind Fragilität in institutionell-organisatorischer Hinsicht und hohe Investitionen an Leidenschaft, Engagement und Gefühl zumeist die zwei Seiten einer Medaille.

Aus der Sicht der Sportverbände mögen diese unsteten, an den Rändern ausfransenden Spielgemeinschaften beunruhigend sein. Sie sind jedoch alles Andere als gegenkulturell oder gar subversiv. Im Grunde entsprechen sie weit mehr als das traditionelle Vereinsmodell gegenwärtigen gesellschaftlichen Transformationsprozessen, die in Feuilleton und Teilen der Sozialwissenschaften mit solch plakativen, aktuelle soziale Strukturwandlungen nicht zuletzt ideologisch artikulierenden Schlagworten wie Flexibilisierung, De-Regulierung oder Entstaatlichung benannt werden. Abgetrennt von den so genannten Ernstbereichen des Lebens, prägen die neuen Spiele allem Anschein Formen raum-zeitlich begrenzter, performativer Vergemeinschaft und eines »selbstunternehmerischen« Umgangs mit Raum und Zeit aus, die diesen Entwicklungen durchaus entgegenkommen oder sie sogar *vorabmen*. Es gehört geradezu zur Normalität des »flexiblen Menschen im neuen Kapitalismus« (SENNETT 1998), Grenzzonen von Normalität zu »checken«, kreativ mit Erlerntem zu experimentieren und kulturindustriell vermittelte Objekte und Körperperformangebote in die eigene Lebenspraxis zu integrieren. Umgekehrt stellt sich die Orientierung an starren Normen, institutionell garantierten Sicherheiten und den Gemeinschafts- und Personenmodellen des Vereins insbesondere in den Milieus der so genannten »modernen Performer« (s. o.) geradezu als veraltet dar.

Straßenspiel statt Vereinsengagement, das muss nicht gleich auf den Untergang des Abendlandes hinauslaufen. Zwar wird in den neuen Spielgemeinschaften sicher nicht »so viel Bier konsumiert wie im traditionellen Kegelerverein«, so dass womöglich ein »wirtschaftlicher Schaden« entsteht, aber auch hier wird »Solidarität praktiziert und eingeübt«, wie BEATE KRAIS (2001) es formuliert hat, allerdings eine andere, »elastische« und anpassungsfähige Solidarität.

Thomas Alkemeyer

Alle Versuche, diese Straßenspiele in konventionelle Institutionen wie Sportverbände und -vereine einzugliedern und damit zu ›domestizieren‹, müssen zumindest berücksichtigen, dass sie ihren Reichtum und ihre Attraktivität nur so lange bewahren, wie sie daran festhalten, *mehr* zu sein als bloß Sport. Sie brauchen den öffentlichen Raum, die Mischung mit anderen kulturellen Praktiken sowie, bei aller Flüchtigkeit der Kontakte, doch auch Möglichkeiten des Verweilens: Orte also, die eine Kombination von Vergänglichkeit und Kontinuität, von Individualismus und Gemeinsinn erlauben, Orte, wie den Winterfeldplatz.

Anmerkungen:

- 1 *Auf die Gleichzeitigkeit der Herauslösung der Individuen aus traditionellen Bindungen und des Entstehens neuer Arten sozialer Einbindung macht bereits ULRICH BECK, der Begründer der seit ca. zwei Jahrzehnten aktuellen, allerdings weit in die Geschichte der Soziologie zurückweisenden Individualisierungsthese aufmerksam (vgl. BECK 1986: 206f).*
- 2 *Angeregt durch VICTORS TURNERS Begriff der »communitas« (vgl. z.B. TURNER 1989: 92ff.) hat CHRISTOPH WULF (1997) den Terminus der »Kommunität« geprägt, um damit die unterschiedlichen Formen nur schwach institutionalisierter, in kollektiven Praktiken immer wieder aufs Neue herzustellender, konkret erfahrbarer Gemeinschaftlichkeit zu bezeichnen, denen wir im Rahmen moderner Gesellschaften begegnen.*
- 3 *Vgl. dazu genauer GEBAUER 1999; ALKEMEYER/GEBAUER/WIEDENHÖFT 2001; GEBAUER/ALKEMEYER 2001; ALKEMEYER 2001; ALKEMEYER/GEBAUER 2002. Etliche Passagen des vorliegenden Textes sind bereits im Zusammenhang dieser Aufsätze veröffentlicht worden.*
- 4 *Zum Verhältnis von Sport, Raum und Gesellschaft siehe auch BOSCHERT 2002.*
- 5 *Die Interviews mit den Inlinehockey-Spielern sind von uns als »Episodische Interviews« im Wesentlichen im Frühjahr und Sommer 2000 durchgeführt worden.*
- 6 *Moderne Performer zeigen in ihren Grundorientierungen, der Sinus-Milieu-Studie zufolge (BAC 2002, S. 26f.), u. a. einen ausgeprägten »Leistungsbegeiz in Verbindung mit Streben nach persönlicher Selbstverwirklichung und intensivem Leben«, lassen sich nicht auf bestimmte Lebensmuster festlegen und verbinden materiellen Erfolg und lustvolles Leben; sie verfügen, unter dem Aspekt ihrer sozialen Lage, über ein relativ hohes Bildungsniveau und Einkommen; und in Bezug auf ihren Lebensstil schließlich integrieren sie Einflüsse »aus anderen Kulturen und Szenen«, pflegen ein Elitebewusstsein, nehmen beruflich und privat neue Medien in ihre Lebensführung auf und gestalten ihre Freizeit vornehmlich »outdoor-orientiert« (neue Trendsportarten, Kino, Disco, Kneipe, Events usw.).*
- 7 *»Straße« wird hier als Metapher für die gesamte Straßenöffentlichkeit benutzt. Dazu gehören neben Bürgersteig und Fabrdamm auch Grünanlagen, Hausflure und Hauseingänge, Fußgängertunnel, Plätze, Jugendzentren, Warenhäuser usw.*

Literatur:

ALKEMEYER, THOMAS (2001): Die Aufführungen des Sports und die Strukturen der sozialen Welt. Ansätze zu einer vom Spiel ausgehenden Soziologie. In: Klein, Michael (Hg): Sportsoziologie – Funktionen und Leistungen. Erfurt: Erfurter Beiträge zur Soziologie, S. 168-189.

ALKEMEYER, THOMAS/GEBAUER, GUNTER/WIEDENHÖFT, ANJA (2001): Straßenspiele. In: Funke-Wieneken, Jürgen/Moegling, Klaus: Stadt und Bewegung. Knut Dietrich zur Emeritierung gewidmet. Immenhausen: Prolog, S. 45-67.

ALKEMEYER, THOMAS/GEBAUER, GUNTER (2002): Tiefenstrukturen als Vermittlungen zwischen Spielen und Alltagswelt. In: Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie, Bd. 11, H. 1: [(v)er]SPIEL[en]. Felder – Figuren – Regeln. Hg. von Erika Fischer-Lichte und Gertrud Lehnert unter Mitarbeit von M. Leidenberger. Berlin: Akademie, S. 51-65.

BAC (BURDA AVERTISING CENTER) (Hg.) (2002): Die Sinus-Milieus in Deutschland. Offenburg.

BALE, JOHN (1997): Der Sportplatz: Das Spiel der gezähmten Körper. In: Zeitschrift für Semiotik, Bd. 19, H. 1-2: Stauffenburg, S. 35-48.

BAUMAN, ZYGMUNT (1995): Philosophie der Fitneß. In: taz vom 25.3.1995, S. 19-21.

BECK, ULRICH (1986): Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

BETTE, KARL-HEINRICH (1999): Systemtheorie und Sport. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

BOSCHERT, BERNHARD (2002): Der Sport und der Raum – der Raum des Sports. In: SportZeiten. Sport in Geschichte, Kultur und Gesellschaft, Jg. 2, H. 2, S. 39-52.

BOURDIEU, PIERRE (1979): Entwurf einer Theorie der Praxis auf der ethnologischen Grundlage der kabyrischen Gesellschaft. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

BOURDIEU, PIERRE (1986): Historische und soziale Voraussetzungen modernen Sports. In: Hortleder, Gerd/Gebauer, Gunter (Hg.): Sport – Eros – Tod. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 91-112.

BOURDIEU, PIERRE (1993): Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. 6. Aufl., Frankfurt/M.: Suhrkamp

FOUCAULT, MICHEL (1979): Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. 3. Auflage, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

GEBAUER, GUNTER (1999): Bewegte Gemeinden. Über religiöse Gemeinschaften im Sport. In: Merkur 605/606, S. 936-952.

GEBAUER, GUNTER/ALKEMEYER, THOMAS (2001): Das Performative in Sport und neuen Spielen. In: Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie, Bd. 10, H. 1: Theorien des Performativen: Akademie, S. 115-133.

GENNEP, ARNOLD VAN (1909): Übergangsriten (Les rites de passage). Frankfurt/M./New York: Campus 1986.

Thomas Alkemeyer

KEUPP, HEINER (1997): Die Suche nach Gemeinschaft zwischen Stammesdenken und kommunitärer Individualität. In: Heitmeyer, Wilhelm (Hg.): Was hält die Gesellschaft zusammen? Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 279-312.

KRAIS, BEATE (2001): Die französische Perspektive auf Social Capital und Implikationen für die gesellschaftspolitische Praxis. Beitrag zum internationalen Workshop der Enquête-Kommission »Zukunft des bürgerschaftlichen Engagements« des 14. Deutschen Bundestages im Plenarbereich Reichstagsgebäude am 25. Juni 2001.

RICHTER, NORBERT (2001): Spiel und Agon vor dem Hintergrund der Anthropologie Helmuth Plessners. Unveröffentlichtes Manuskript, Berlin.

SCHMITT, JEAN-CLAUDE (1990): Die Logik der Gesten im europäischen Mittelalter. Stuttgart: Klett-Cotta.

SENNETT, RICHARD (1998): Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus. Berlin: Rowohlt.

SOEFFNER, HANS-GEORG (2000): Gesellschaft ohne Baldachin. Über die Labilität von Ordnungskonstruktionen. Weilerswist: Velbrück.

TURNER, VICTOR (1989): Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels. Frankfurt/M. / New York: Qumran.

WHYTE, WILLIAM FOOTE (1996): Die Street Corner Society. Die Sozialstruktur eines Italienviertels. Berlin / New York: Walter de Gruyter.

WULF, CHRISTOPH (1997): Ritual. In: Ders. (Hg.): Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie. Weinheim/Basel: Beltz, S. 1029-1037.

ZINNECKER, JÜRGEN (1990): Vom Straßenkind zum verhäuslichten Kind. Kindheitsgeschichte im Prozeß der Zivilisation. In: Behnken, Imbke (Hg.): Stadtgesellschaft und Kindheit im Prozeß der Zivilisation. Konfigurationen städtischer Lebensweise zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Opladen: Juventa, S. 142-162.