

## **Das Spiel - Fundament oder Fassade des Sports**

### **Vorbemerkung**

Die vergangenen Tage haben es vielfältig gezeigt: Der moderne Sportbetrieb ist ein Thema, um das sich trefflich streiten läßt und an dem man sich ohne Mühe als Kritikus beweisen kann. Die Argumente liegen gleichsam auf der Straße des populären Vorverständnisses. Das marktorientierte Fernsehen, die absatzhungrige Wirtschaft, die eitlen Funktionäre, die geldorientierten Athleten geben die Farben für jenes Bild des Sports ab, das immer dann schnell gemalt wird, wenn es wichtig und richtig erscheint, den Zeigefinger zu heben oder enttäuschte Hoffnungen zu rechtfertigen. - Und Anlaß für solche distanzierte kritische „Bestandsaufnahme“ gibt es immer häufiger. Sorgen noch in den 60er Jahren sportliche Großereignisse wie die Olympischen Spiele oder Welt- und Europa-Meisterschaften nicht nur für einen Popularitätsanstieg des ausdifferenzierten Sportbetriebs, sondern auch für eine Kompensation zwischenzeitlich entstandener Skepsis gegenüber seinen Bedingungen, hat sich diese wohlwollende Grundeinstellung gegenüber dem modernen Sportbetrieb inzwischen deutlich relativiert. So nickten sicherlich viele Leser der „Frankfurter Rundschau“ zustimmend, als Hans Lenk, Philosophieprofessor und Olympiasieger im Rudern von 1960, in Vorbereitung der Olympischen Spiele in Atlanta im März 1996 u.a. schrieb: „Es ist mit der Olympiade wie mit dem Christentum: wenn eine große Idee in die Hände von machtlüsteren Funktionären gerät, verkommt sie, wird verfremdet, zerwaltet und unerbittlich vermarktet...“ (Frankfurter Rundschau, 01.03.1996, 19). „Markt oder Tempel? Die Sportsleute haben zu wählen: Vor diese Alternative stellte Coubertin die Olympische Spiele. Kein Zweifel, was sein Vermächtnis sein sollte. Inzwischen hat der Markt längst obsiegt“. (LENK 1996,4) Wobei - und darauf weist Andreas Höfer nach den Olympischen Spielen in Barcelona 1992 hin - „gegen das wirtschaftliche Denken im Sport an sich und erst recht gegen das Gewinnstreben der Athleten, die die Last des Ganzen schließlich tragen, nicht das geringste einzuwenden (ist) ... Problematischer ist aber, die Befindlichkeit allein nach Kriterien der Marktwirtschaft zu definieren und andere, tiefgreifende Qualitätsmerkmale in den Hintergrund treten zu lassen (Olympische Feuer 1/1993, 7). Was not tut ist nach Helmut Digel, Präsident des Leichtathletikverbandes und Professor für Sportwissenschaft in Darmstadt, eine „Neubegründung

des Hochleistungssports im Sinne einer zeitgemäßen Sinngebung“, die er u.a. in einer „Pädagogisierung einer Athletenethik ... (und einer) Absicherung der Individualethik der Athleten durch eine Organisationsethik“ (Olympisches Feuer 4/1995,12) sieht. Denn nach Digel ist „Der Verlust der klassischen Sinngebung des Hochleistungssports, der Verlust der Coubertin’schen olympischen Prinzipien“ (a.a.O.) nicht mehr zu übersehen.

Fragt man nun, angestoßen durch die Selbstzweifel im Umfeld des Sports, nach den wesentlichen Merkmalen, durch die die ehemalsklassische Sinngebung des Sports bestimmt wurde, trifft man immer wieder auf eine zentrale Argumentationsposition, die Carl Diem vor fast 50 Jahren (1949) in die knappe Formel preßte: „Sport ist ein geregeltes, ernstgenommenes, steigerbares, zweckfreies Spiel“ C. DIEM (1969,14). D.h. der Sport ist nach Diem letztlich als Spiel anzusehen, gehört zum Lebensbereich des Spiels. In Absetzung zum komplementären Begriff der Arbeit ist der Sport wie das Spiel ein zweckfreies Handeln, das um seiner selbst willen, ohne materielle Zielsetzung betrieben wird, wobei sich der Sport, als Wettkampfsport, innerhalb seiner prinzipiellen Strukturverwandtschaft mit dem Spiel, durch ein besonders planmäßiges, geregeltes, ernstgenommenes, spielerisches Handeln, auszeichnet. Wettkampfsport ist demnach für Diem wesentlich geprägt durch drei Zielkategorien: Ein Handeln, das *sein Ziel in sich selber findet*, *zweckfrei* und *ohne materielle Zielsetzung* stattfindet. - Eine Charakterisierung des Wettkampfsports, der man heute, knapp 50 Jahre später, sollte sie ernsthaft vertreten werden, nur noch karikaturistische Bedeutung zuerkennen möchte. Denn in der Tat erscheint es mehr als naiv, den kommerzialisierten Sportbetrieb unserer Tage in dieser Weise erfassen zu wollen, zu offensichtlich sind scheinbar die materiellen und funktionellen Zielsetzungen. Der moderne Hochleistungssportler entspricht eher einem karrieresüchtigen Manager, der klug und arbeitsteilig sein Körper-Kapital so einsetzt, daß sich in der knapp bemessenen biologisch, bestimmten Zeit, eine höchstmögliche Form an Mehrwert ergibt, als einem selbstvergessenem Spieler. Kurz gesagt: Der Leistungssport scheint nicht „*dem Spiel*“ sondern eher jenem traditionellen Gegenpart, „*der Arbeit*“ strukturverwandt, wie es 1968 schon Bero Rigauer in seinem Buch „Sport und Arbeit“ pointiert zu belegen versuchte.

Erstaunlich ist nun, daß es trotz dieser offensichtlichen Relativierung traditioneller Sport-Spiel-Vorstellungen in der gesellschaftspolitischen Öffentlichkeit weiterhin Argumentationsmuster gibt, die diese Interpretation noch voraussetzen. So läßt sich ohne einen entsprechenden Verweis bisher

weder die Gemeinnützigkeit eines Vereins wie Bayern München, noch das 25 - 30stündige Training in der Woche von Kinder-Athleten rechtfertigen. Der Verein ist nach offizieller Interpretation kein Wirtschaftsunternehmen und die Kinder unterliegen nicht den Allgemeinen Kinderschutzbestimmungen, weil sie nach offizieller Rechtsauffassung eine freiwillige, eigentlich nutzlose Tätigkeit ausüben, die keinen direkten, materiellen Gewinn erbringt.

Es wird offensichtlich: *Hinter der Fassade einer verstaubten Sinndefinition des Sports als Spielphänomen ist scheinbar ein völlig neues, nach den Statikgesetzen des Freien Marktes konzipiertes Gebäude „Leistungssport“ entstanden.*

Ich möchte dieser populären Deutung im Folgenden widersprechen! Ich werde zeigen, daß der Verweis auf das Spiel auch im „modernen Sport“ nicht nur eine ideologieträchtige „Fassadenfunktion“ traditionellen Hoffnungsdenken darstellt, sondern von fundamentaler konstitutiver Bedeutung ist, für das, was wir Sport nennen. Ich werde dies in zwei Schritten tun.

1. Im ersten Schritt möchte ich skizzieren, warum einerseits in Sportdeutungen immer wieder auf Spielinterpretationen verwiesen wird, und es andererseits kein Zufall ist, daß dieser Sport-Spiel-Deutung heute nur noch eine „Fassadeninterpretation“ zugewiesen wird.
2. Im zweiten Schritt möchte ich verdeutlichen, welche fundamentale Bedeutung der Begriff des Spiels bei Erklärungsversuchen des modernen Sports haben kann, wenn man das Spiel nicht in *inhaltsorientierter Weise* (aus pädagogisch, moralischer Sicht) idealisiert, sondern aus *funktionell-struktureller Sicht* als eine besondere „Sprache“ darstellt, in der der Mensch Aussagen über die Welt macht, in der er lebt, mit der Konsequenz: Wir müssen versuchen, die „*Grammatik dieser Sprache*“, also die strukturelle Form die das Spiel besitzt zu ermitteln und nicht den meist historisch geprägten, pädagogisch moralischen Inhalt, wenn wir die Frage nach der Relation von „Sport“ und „Spiel“ stellen.

## 1. Das Verhältnis von Sport und Spiel

### 1.1 Sport und Spiel - eine historische Skizze

Aus heutiger Sicht bedeutsam ist eine historische Vorbemerkung zum Begriffspaar: Sport und Spiel. Für uns stellt der Begriff „Sport“ einen Oberbegriff dar. Die Worte Turnen, Leichtathletik, Spiel oder Schwimmen erscheinen nur als nachgeordnete Disziplinbezeichnungen. Ein Sprachgebrauch, der vor 100 Jahren noch anders aussah:

- Das 19. Jahrhundert war in Deutschland geprägt durch die Turnbewegung, die mehr umfaßte, als bestimmte Übungen an spezifischen Geräten. Die Mitgliedschaft in einem Turnverein, die Aussage „ich bin Turner“ schloß immer auch eine bestimmte nationale Gesinnung, eine geistige Disziplinierung, eine bestimmte Haltung gegenüber sich selbst und der Umwelt mit ein. Spiele wurden, wenn sie überhaupt stattfanden, eingebunden in die Turnbewegung und weitgehend eingeschränkt auf Geländespiele, Laufspiele, Ausgleichs- oder Entspannungsspiele die nach den disziplinierten Turnübungen stattfanden.
- Gegenüber dieser, den jungen Nationalstaat des Deutschen Kaiserreichs prägenden und sich auch als Pflichtfach in der Schule etablierenden, vereinsmäßig betriebenen Turnbewegung gab es am Ende des 19. Jahrhundert zwei Oppositionsbewegungen:
  - a) zum einen die Freidenker- und Wandervogelbewegung, die ein neues Verhältnis des einzelnen zu seinem Körper, zur Natur, zu Disziplin- und Ordnungsmustern auf dem Hintergrund von jugendorientiertem Freiheitsdenken entwickelte und
  - b) zum anderen die Impulse, die England, dem Mutterland des Sports, ausgingen. Sie umfaßten neben den sogenannten c, g, s-Disziplinen der Athletik auch jene spielerischen Wettbewerbe unter raumkonkurrierenden und zeitlimitierten Gesichtspunkten. Obwohl diese verschiedenen sogenannten „großen Spiele“ auch ursprünglich einem rituell, festlichen Rahmen entstammten, hatten sie längst, anders als das Turnen, eine Säkularisierung erfahren und waren zum Prototyp von Gleichheitsidealen und rationaler Regelmäßigkeit geworden - Handlungsgrundsätzen, die in ihrer „Inhaltslehre“ dem deutschen Turnen suspekt und dürftig vorkommen mußten. Wie Röhrs hervorhebt, erschien „Der Sport als internationaler Zugvogel und wegen seines britischen Ursprungs als unvereinbar mit den nationalen Zielen deutscher Leibesertüchtigung“ (H. RÖHRS 1981, 151).

Dieser historische Ausgangspunkt ist wichtig, wenn man die Versuche verstehen möchte, die unternommen wurden, um die gesellschaftspolitisch geprägten, ideologischen Auseinandersetzungen zwischen Turnern und Sportlern zu überwinden. Als wesentlich erwiesen sich bei dem Brückenschlag

zwischen der deutschen Turntradition und dem als englisch angesehenen Sportverständnis um die Jahrhundertwende u.a. drei Aspekte:

1) Der Leistungsgedanke:

Nachdem jahrzehntlang das individuelle Leistungsstreben im Sinne vergleichbarer Leistungsmessung als untypisch für das Turnen zurückgewiesen und durch den Form- und Gestaltungsaspekt der Turnmannschaft, der Turnriege überlagert worden war, öffnete sich das Turnen immer mehr solchen Überlegungen.

2) Die Ausweitung des Gegenstandsverständnisses traditioneller Turnvereine:

Mit dem Slogan „Spiel und Turnen sind eins“ wurde zu Beginn des 20. Jahrhunderts versucht, sowohl die Spiele der Jugendbewegung als auch einige Mannschaftsspiele der Sportbewegung (z.B. Feldhandball) in die Turnvereine zu integrieren und somit einem übergeordneten Aspekt von Leibesübungen gerecht zu werden.

3) Die Institutionalisierung des „Sport-Spiels“ als eigenständige Sportgattung.

Die insbesondere von der Jugend nachgefragten großen Mannschaftsspiele (Fußball, Handball, Hockey ... ) mit dem nach innen und nach außen notwendigen Regelungen ließen das wettkampfmäßig betriebene Sportspiel zu einer eigenen Größe im Panorama der Leibesübungen werden. Mehrspartenvereine, noch am Namen TSG oder TSV (Turn- und Sportgemeinschaft, -verein) erkennbar, breiteten sich immer mehr aus.

Bemerkenswert aus heutiger Sicht ist nun, daß diese praktisch und organisatorisch bestimmte Dynamik zur Fusion von Turn-, Spiel- und Sportvorstellungen zu Beginn dieses Jahrhunderts in Deutschland gleichzeitig ein *Theorie- und Legitimationsdefizit* entstehen ließ. War für die Turner das Handeln am Gerät immer auch Ausdruck einer bestimmten vaterländischen Gesinnung oder zumindest bei den Arbeiterturnern Kennzeichen einer bestimmten Charakterschulung, löste sich dieser relativ homogene, geistesgeschichtliche Überbau mit der Übernahme des individualistischen, leistungsorientierten Gedankengutes und seiner Ausrichtung auf Selbstdarstellung und abstrakter Rekordleistung des athletischen Spiel-Sport-Verständnisses immer mehr auf, wobei - und dies ist für unser Thema interessant - dieses geistige Vakuum bei der Rechtfertigung sportiven Handelns zunehmend ausgefüllt wurde durch neue idealisierte Spiel- Sport- Vorstellungen. Dabei wurde versucht, aus der idealistischen Vorstellung eines erweiterten Spielbegriffs, durch die Verknüpfung mit anthropologischen Aussagen, also Aussagen über den sogenannten „spielenden Menschen“ eine Wesensbestimmung des Sports abzuleiten, die die Handlungsformen Turnen, Spiel, Athletik und Gymnastik auf einem Kontinuum, d.h. einer Sinnebene bestimmt.

## 1.2. Das Spiel - die Meßlatte für ein einheitliches Sportverständnis

Wesentlicher Wegbereiter einer solchen Wesensbestimmung des Sports waren seit den 20er Jahren dieses Jahrhunderts vor allem Pädagogen, die versuchten in einer „*Theorie der Leibeserziehung*“ ein fundiertes Theoriegebäude zu entwickeln, das mehr Aussagekraft hatte, als das populäre „*mens sana in corpore sano*“ mit seiner verkürzten Übersetzung „(nur) in einem gesunden Körper kann sich auch ein gesunder Geist entwickeln“. - Eine Rechtfertigung, die endlich auch jenen Bildungsauftrag einlösen sollte, der seit Rousseau, Pestalozzi und den Philanthropen zwar immer unterstellt wurde, aber weitgehend ein Torso geblieben war. Beispielhaft für diese Bemühungen einer ganzheitlichen Spiel-Sport-Turnen Konzeption kann auf H. Bernett verwiesen werden. Bezugnehmend auf die Diskussion der 20er und 30er Jahre, die durch die NS-Zeit unterbrochen bzw. politisch instrumentalisiert worden war, legte er 1963 eine sogenannte „Kategorientafel“ vor, die sowohl auf einer horizontalen als auch auf einer vertikalen Achse eine gegliederte sinnhafte Einheit von Turnen, Spiel und Gymnastik im Sinne eines übergreifenden Sportverständnisses skizzierte.

### **Kategorientafel**

|                        | <b>SPORT</b>                   | <b>SPIELEN</b> | <b>TURNEN</b>                    | <b>Wirkungs-<br/>GYMNASTIK</b>          | <b>Musische<br/>GYMNASTIK</b> |
|------------------------|--------------------------------|----------------|----------------------------------|---|-------------------------------|
| <b>LEIT-<br/>MOTIV</b> | <i>Wettkämpfen</i><br>Agonaler | <i>Spielen</i> | <i>Beherrschen</i><br>Allseitige | <i>→ Beherrschen</i><br>Disziplinierung | <i>Beseelen</i><br>Ausdruck   |

|                                     |  |   |  |  |   |
|-------------------------------------|--|---|--|--|---|
|                                     | Wetteifer  |   | Körper-Beh.<br>Behersch.d.<br>Gegenst.welt   | des Körpers  | innerer<br>Kräfte   |
|                                     |  | <i>Sportspiel</i><br>Kampf mit<br>dem Gegner              | <i>Turnspiel</i><br>Geselligkeit<br>Erholung   |  |   |
| <b>LEI-<br/>STUNGS-<br/>PRINZIP</b> | Absolute<br><i>Höchstleistg.</i><br>Persönliche<br><i>Bestleistung</i>               |   | Vielseitige<br><i>Durchschnitts</i><br>-<br><i>leistung</i> der<br>Allgemeinheit                 | Körperliche<br><i>Leistungsfähig-</i><br><i>keit</i>                     | Leistung liegt<br>in der<br><i>Bewegungs-</i><br><i>qualität</i>  |
|                                     |  | <i>Sportspiel</i><br>Erfolg<br>Ergebnis                   | <i>Turnspiel</i><br>Ausgleich<br>Übung   |  |   |
| <b>BEWE-<br/>GUNGS-<br/>PRINZIP</b> | Zielgerichtete<br>ökonomische<br>Zweckform<br><i>Technik</i>                         |   | <i>Haltungs-</i><br><i>prinzip</i><br>beherrschte<br>Bewegung                                    | → <i>Haltungs-</i><br><i>prinzip</i><br>geformte<br>Alltags-<br>bewegung | <i>Gestaltung</i><br>der<br>schwingenden<br>Bewegung              |
|                                     |  | <i>Sportspiel</i><br>dramatisch<br>aggressiv              | <i>Turnspiel</i><br>tummeln  |  |   |
| <b>GEIST</b>                        | Vorwiegend<br><i>individuell</i><br><i>dem</i><br><i>Sportsgeist</i><br>verpflichtet |   | Primat des<br>objektiven<br>Geistes<br>Über-Ich des<br><i>Gemein- und</i><br><i>Volksgeistes</i> | Individuelle<br><i>Selbster-</i><br><i>ziehung</i>                       | <i>Innerlichkeit</i><br><i>Hingabe</i><br>an kosmische<br>Ordnung |
|                                     |  | <i>Sportspiel</i><br>Sportsgeist<br>Mannschafts-<br>Geist | <i>Turnspiel</i><br>Gemeingeist<br>Brauchtum   |  |   |

(aus: BERNETT, H. 1965, S. 88)

Für unser Thema bedeutsam ist, dass neben solchen komplexen Deutungsversuchen von Bernett, Schmitz u.a. zur Entwicklung einer komplexen Theorie der Leibesübungen auch zentrale Gedanken zum Spiel, wie sie von der biologischen Verhaltensforschung, der Entwicklungspsychologie, der Kulturphilosophie und Anthropologie bisher vorgelegt waren, von Carl Diem und insbesondere von Ommo Grupe in eine „Wesensbestimmung des Sports“ integriert wurden. Ausgangspunkt waren dabei die zentralen Merkmale des Spiels - gedeutet aus alltagsweltlicher Sicht - wie Zwecklosigkeit, Nutzlosigkeit, Nicht-Notwendigkeit und Nicht-Ernsthaftigkeit. Entscheidend für die spätere Diskussion ist nun, *wie* diese formalen Abgrenzungsmerkmale z.B. gegenüber dem Alltagshandeln oder den Arbeitshandlungen bestimmt werden: Sie wurden erklärt als *Motivstrukturen* des jeweils handelnden Menschen; d.h. die Nicht-Notwendigkeit des Spielerischen im Sport mußte sich u.a. daran zeigen, daß ich als Akteur jederzeit aufhören kann, die Handlung also freiwillig ausführe,

äußere Handlungszwecke nicht handlungsleitend, sondern immanente Vorgaben

handlungsbestimmend sind, wobei vom Akteur eine relativ ungewöhnliche Einstellung verlangt wurde:

Er muß einerseits den Sieg wollen und andererseits tolerant zu seinem Gegner sein.

### Das „Spielerische“ im Sport

(Skizze der verschiedenen Deutungsmuster der 60er Jahre)

| <b>Formale</b>  | <b>Anthropologische</b>  | <b>Lebens-</b>   |
|---|--|--|
| <b>Merkmale</b> = werden sichtbar als ⇒   | <b>Ausdrucksformen</b>   | = erfahrbar in ⇒ <b>Erfahrungen</b>                            |
| 1. <u>Zweckfreiheit</u><br>– Nicht-Notwendigkeit<br>– Nichternsthaftigkeit<br>– Zweck-Nutzlosigkeit                       | <u>Freiwilliges Handeln</u><br>– als Freiheit zum Spiel<br>– als Freiheit im Spiel<br><u>Probehandeln</u>  | – jederzeit aufhören können<br>– keine weiterreichenden Folgen |
| 2. <u>Gegenwartsbezug</u><br>– (Spannende )Gestaltung des Augenblicks ohne besonderes Wissen um Vergangenheit und Zukunft | <u>Ausdruck einer Grundspannung des menschlichen Lebens</u><br>Erfolg - Mißerfolg<br>Ordnung - Unordnung<br>Bindung - Trennung<br>Spannung - Entspannung | – Spaß haben<br>– Lust haben<br>– Freude haben                 |
| 3. <u>Normenbezug</u><br>– Beachtung expliziter und impliziter Handlungsnormen  | <u>Akzeptanz einer eigenen Spiel-Ordnung</u><br>– formelles „fair play“<br>– informelle „fair play“  | – sowohl siegorientiert als auch fair handeln                  |
| 4. <u>Regelbezug</u><br>– konstitutive Regeln<br>– regulative Regeln  | <u>Beachtung aus- und eingrenzender Regelvorgaben</u>  | – Akzeptanz von Verbindlichkeiten und Möglichkeiten            |

Diese allgemeine Vorstellung eines homogenen, anthropologisch geprägten Sportbildes wurde bis in die 60er Jahre von verschiedenen sporttheoretischen Arbeiten gestützt und breiter ausgemalt. Sport gedeutet als Spiel, focussierte sich um die Kernbedeutung des zweckfreien Tuns, äußerlich sichtbar

an den Amateurbestimmungen im organisierten Sport. Professionalisierungstendenzen galten als abartige Nebenerscheinung.

Erst nachdem im Rahmen einer allgemeinen Kritik an der Leistungsgesellschaft Ende der 60er Jahre auch der Sport ins Kreuzfeuer der Kritik geriet, begann eine Umorientierung des einheitlichen Spiel-Sportverständnisses. Es zerfiel zunehmend in die zwei autonomen Bereiche: Spitzen-/Leistungssport und Freizeit-/Breitensport, wie es insbesondere J. Dieckert anschaulich präsentiert:

|                                 | Freizeit-/Breitensport  | Leistungs-/Spitzensport  |
|---------------------------------|---|--|
| Bedingungen und Voraussetzungen | Ausdehnung auf alle Alters- und Leistungsstufen<br>allgemeine Angebote und Möglichkeiten für alle<br>Verhandlungsfreiheit durch Anonymität<br>Wettkampfabhängigkeit, Sorglosigkeit  | biologische Einschränkung auf begrenztes Leistungsalter<br>elitäre Talentsuche/Talentförderung<br>Leistungszwänge durch Öffentlichkeit und Geldgeber<br>Wettkampfwänge   |
| Betriebsweise und Ausübung      | Üben/Spielen als Sinnerfüllung im Augenblick<br>gelegentliches oder wenige Male wöchentliches Üben/Spielen als Inhalt<br>erlebnisbetontes Üben/Spielen<br><br>Tun von Überflüssigem, Nicht-Notwendigem<br><br>Erleben und Erfahren von Bewegungen und Spielweisen<br><br>freie Methoden mit Möglichkeit von Selbständigkeit und Selbstbestimmung<br>demokratische Mitbestimmung durch Teilnehmer (Einordnung)<br>allgemeine Betreuung durch Vereine, Institutionen, auch Selbstorganisation<br>normale Lebensweise<br><br>variable (feste u. offene) Organisationsmöglichkeiten | Training als Hinordnung auf Leistungsvergleiche<br>tägliches, mehrstündiges Trainieren als Wettkampfvorbereitung<br><br>strapaziöses arbeitsähnliches Trainieren<br>zielgerichtetes, planmäßiges, zweckmäßiges und ökonomisches Trainieren<br>Automatisierung von Bewegungsabläufen und Spielweisen<br>formale Trainingsmethoden, -programme und -pläne als Fremdbestimmung<br>autoritäre Führung durch Trainer (Unterordnung)<br><br>wissenschaftliche Überwachung und Betreuung<br><br>einseitig leistungsfördernde Lebensweise, Askese, Ghetto<br>feste Organisationsstrukturen |
| Konsequenzen und Ergebnisse     | Individualisierung als Freisetzung des Subjekts, Entfaltung von Spontaneität und Kreativität<br>soziale Interaktionen; Kom-   | Vereinzelung, Konkurrenz, Rivalität  |

|                            |  |  |
|----------------------------|--|--|
|                            | munikation, Solidarität,<br>Partnerschaft, Kooperation als<br>Lebenserweiterung<br><br>(Erhöhung der Lebensqualität)   | soziale Interaktionen, Kom-<br>munikation, Solidarität<br>Partnerschaft, Kooperation als<br>Faktor der Leistungs-maximierung   |
| Kosten und ihre Begründung | geringe finanzielle Aufwen-<br>dungen pro Freizeitsportler<br><br>sozial-, bildungs- und<br>gesundheitspolitische Maßnahme<br>Produktion von Leistungen als<br>Möglichkeit der persönlichen<br>Selbstbestätigung und<br>Lebensgestaltung | hohe finanzielle Aufwen-dungen<br>pro Leistungssportler<br><br>politische Funktion zur nationalen<br>Repräsentanz Produktion von<br>Leistungen für die Konsumtion<br>durch die zahlende Masse<br>(Sportcircus/ Fernsehsportcircus) |

(Idealtypische Merkmale des Freizeit-/Breitensports und Leistungs-/Spitzensports, nach J. DIECKERT, J. 1994, 74f.)

Betrachtet man das Modell etwas genauer wird deutlich: Die traditionelle Vorstellung von Freizeit- und Breitensport als Basis eines daraus sich entwickelnden Leistungssports im Sinne des sogenannten Pyramidenmodells gilt nicht mehr . Beiden Bereichen wird eine eigene, unabhängige Sinnstruktur zugeschrieben, wobei die Deutung des Freizeit-/Breitensports die *positive Restgröße* der ehemals einheitlichen Spiel-Sport-Welt darstellt. Nur noch der Freizeitsport verkörpert die Vorstellung einer „echten“ Sportmöglichkeit in einer zunehmend als rationalistisch und funktionalistisch empfundenen Sport-Arbeits-Welt. Und unstrittig ist dabei, daß der moderne Leistungssport sein spielerisches Element verloren hat, er nicht mehr als Gegenbild, sondern als das Spiegelbild der modernen rationalisierten und funktionalisierten Arbeitswelt angesehen werden muß.

- Ein Resümee, dem ich, wie eingangs angekündigt, im zweiten Schritt widersprechen möchte.

## **2. Das Spiel - Grundlage des modernen Sportverständnisses**

Ich möchte in diesen zweiten Schritt mit zwei Fallbeispielen einführen, die zunächst scheinbar wenig miteinander zu tun haben, aber deren wechselseitige Affinität im weiteren sichtbar werden wird.

## 2.1. Anekdoten zum Spiel nach S. Smith

Vor 15 Jahren, 1982, auf einem zentralen Kongreß in Tübingen über die Bedeutung des Spiels innerhalb der sportwissenschaftlichen Diskussion, überraschte der Nestor der amerikanischen Spielforschung Sutton Smith seine deutschen Kollegen u.a. mit zwei Beispielen an denen er seine Interpretation des Spiels entwickelte.

„Meine folgende Ausführungen haben das Ziel, zu zeigen, daß das, was gegenwärtig unsere Erkenntnisse über das Spiel bestimmt, tatsächlich Ausdruck unserer kulturellen Ideologie des Spiels ist. Zur Untermauerung dieser These will ich mit einigen Anekdoten beginnen, die daran erinnern sollen, daß das Spiel ein haarsträubender Gegenstand ist.“ (S.SMITH 1983,61)

1. Beispiel: Eine 19jährige Studentin erzählt folgendes:

*„Für mich ist das bisher aufregendste Spiel, mit einem fremden Mann mittleren Alters, den ich zwei Stunden zuvor in einer Bar in Philadelphia getroffen hatte, nach Las Vegas zu fahren. Er hätte mich töten, vergewaltigen oder mich irgendwo ohne Geld aussetzen können, denn ich wußte gar nichts über ihn und über seinen Charakter ... Wer weiß, wann ich jemals wieder eine Chance bekommen hätte nach Las Vegas zu fahren. Es war aufregend und erniedrigend, und ich würde es nie wieder tun. Aber ich bereue es nicht, daß ich es einmal getan habe. ... Wir fuhren ohne Gepäck und blieben nur rund 10 Stunden dort. Mit jemandem mitzugehen, der mir nichts weiter bedeutete, hieß für mich, daß ich mit seinem Geld spielen konnte und daß es mich wirklich nicht weiter kümmerte, wenn ich es beim Spielen verlor.“*

2. Beispiel: Ein 21jähriger Student berichtet:

*„Mein Lieblingsspiel ist das Hochklettern an Gebäuden, Wassertürmen und Felsen nach einer durchzechten Nacht. Das damit verbundene Risiko ist offenkundig und wird keineswegs durch den Einfluß des Alkohols verringert. Dies ist eine Beschäftigung, bei der einige wenige von uns darin wetteifern, als erster auf den höchsten Punkt z. B. den eines Kirchturms zu gelangen. Trinken sozusagen als Einleitung zu dieser Art von Spiel ist ungeheuer wichtig, nicht nur um Hemmungen davor, möglicherweise von der Polizei heruntergeschossen zu werden, abzubauen, sondern auch, um die Konzentration zu steigern.“ (S. SMITH 1983, 61, 62)*

S. Smith schließt seinen Beitrag mit der Feststellung: „Das Spiel ist eine eigene Kommunikationsform - so wie die Musik -, und wir Sozialwissenschaftler haben dem Spiel großes Unrecht getan, indem wir es nicht genauso sorgfältig aufgezeichnet haben, wie wir dies mit der Musik tun, und indem wir nur sehr allgemeine Interpretationen zur Funktion des Spiels geben, welche genauso trivial sind, wie programmatische Aussagen über den Sinn der Musik. Ich schließe mit dem Gedanken, daß Spiel eine Sprache ist, in der wir uns unsere Geheimnisse mitteilen.“ (S. SMITH 1983, 74, 75)

Was bisher fehlt, so könnte man den Ansatz von S. Smith weiterführen, ist gleichsam eine „*Grammatik der Sprache die das Spiel darstellt*“. Und in der Tat gibt es aus den letzten 100 Jahren vielfältige Interpretationen darüber, was das Spiel alles bedeuten und bewirken kann, aber nur wenige analytisch-strukturelle Theorieversuche, die linguistisch ausgedrückt, nicht nur die Semantik und Pragmatik des Spiels (also seine Sinn- und Bedeutungsebene) sondern auch seine Syntax, seine tieferliegende (grammatische) Struktur betrifft. Wobei diese tiefergehende Suche nach Gemeinsamkeiten im Phänomen des Spiels besonders dann wichtig wird, wenn die beschriebenen Oberflächeninterpretationen so widersprüchlich ausfallen, einen so „haarsträubenden Gegenstand“ darstellen. Ich glaube nun, daß bei den Bemühungen, jene tieferen Bedingungen „der Sprache“, die das Spiel nach S. Smith darstellt, zu ermitteln, ein Blick über den Zaun auf ein dem Spiel verwandtes Phänomen, auf *die Kunst* weiterhelfen kann.

## 2.2 Von der Produktionsästhetik zur Rezeptionsästhetik - zur Entwicklung formaler Strukturen der Kunst

Während des 2. Weltkrieges beendete Hermann Hesse seinen allegorischen Roman „Das Glasperlenspiel“. In eindrucksvoller Weise zeigt Hesse dort, wie eine Gesellschaft im Verlangen, die Vergangenheit zu restaurieren, sich an überkommene Kunsttraditionen klammert. Das Spiel, intellektuelles Hauptereignis des Jahres als Turnier von den Besten der Nation ausgetragen, ist das ritualisierte Symbol für eine wirklichkeitsferne, aussagenlos gewordene Kunst.

Drei Jahrzehnte vor Hesse, 1913 versucht Duchamp mit seinen „Anti-Kunst-Objekten“ die „Kunst“ wieder in den Dienst des Geistes zu stellen. Die Konstruktion aus einer Fahrradfelge und einem Küchenschemel oder die an den Boden geschraubte Garderobe und der in die Luft gehängte Schirmständer waren zugleich Endpunkt und Anfang einer Revolte gegen eine Kunstvorstellung, die

gegründet auf die Autonomie des Schönen geleitet von dem Denken in „Gehaltvollem“, auf zeitlose Gültigkeit hoffend, ihre Wirkungslosigkeit weitgehend übersehen und sich damit selbst immunisiert hatte. Beide Oeuvres sind nur Symbole für die radikale Veränderung, die sich in der Kunst, ihrer Rezeption und wissenschaftlichen Reflexion seit dem Ende des vergangenen Jahrhunderts abzeichnet:

- a) Die Erfindung der Fotografie untergrub das seit der Renaissance entwickelte Grundprinzip der Malerei - das Bemühen um eine vollendete (d.h. interpretationswürdige) *mimesis*. Durch die Abbildmöglichkeit des Apparats brach die bis dahin angenommene Einheit von Abbildung und Sinnggebung durch einen dazu befähigten Produzenten auseinander. Sich „ein Bild von der Welt machen“, der begnadete Akt durch das Bild sich die Welt zu präsentieren, erhielt Konkurrenz durch einen gedankenlosen Knopfdruck.
- b) Im Gegenzug zum Siegeszug der Technik und der euphorischen Selbstzufriedenheit der Öffentlichkeit am Ende des 19. Jahrhunderts verbreiteten sich in der Grundlagenforschung der Naturwissenschaft zunehmend Skepsis und Unsicherheit. Insbesondere der französische Mathematiker und Physiker Poincaré beeinflusste durch seine anschaulichen naturphilosophischen Schriften die intellektuelle Öffentlichkeit. Die neuen Erkenntnisse zur Raum-, Zeit- und Elementarteilchenforschung relativierten für viele die bisherige Vorstellung, die Naturwissenschaft sei ein Spiegelbild wirklicher Natur. So drängt nach Poincaré „nicht die Natur die Begriffe von Raum und Zeit auf, sondern wir drängen sie der Natur auf, weil wir sie bequem finden“ (1906, S. 4).

Diese Philosophie des Agnostizismus nach der „die Wirklichkeit“ immer nur der Entwurf unserer Begrifflichkeit ist, „alles das, was nicht Gedanke ist, ist das reine Nichts“, und das Bemühen, künstlerische Sinnggebung in Absetzung zur Fotografie nicht über die einfache Wahrnehmungswiedergabe zu versuchen, führten zum Gedanken der *konstruktivistischen Kunst*. Im Gegensatz zur traditionellen Kunst sollte die moderne Kunst nicht nur ganzheitliche Illusionen emotional befriedigen, sondern Denkbilder erfinden und damit die *Erkenntnis* des Menschen erweitern. D.h. es ging dieser „*Neuen Kunst*“ weniger um Gefühle, als um Wahrnehmungs- und Erkenntnisprozesse des Adressaten. Besonders konsequent verfolgten dies u.a. die Kubisten. Sie zeichneten einen Gegenstand so, wie er gleichzeitig von mehreren Blickpunkten aus erkannt werden kann. Die Bilder erfordern eine Betrachtungsweise, bei der das Sehen nichts Fertiggegebenes ist, sondern ein aktiver, konstruierender Vorgang. Entsprechend entsteht das endgültige Bild einer dargestellten Szene erst im Bewußtsein des Betrachters.

(Folie: Die Fußballspieler A/B)

Entscheidend für unsere weitere Diskussion ist, daß durch dieses generelle Bemühen, Erkenntnisprozesse beim Adressaten zu mobilisieren eine radikale Auflösung der bisher für die Kunst letztlich immer noch gültigen Inhalt-Form-Relation eingeleitet wurde. Ohne auf die einzelnen Kunstrichtungen hier näher eingehen zu können kann gesagt werden, daß durch die zunehmende Abstraktion von der Erscheinungswirklichkeit die inhaltliche Aussage zugunsten *formaler* Positionselemente zurücktritt. Präsentiert werden nicht mehr Inhalte, sondern Qualitäten wie Räumlichkeit, Licht, Linien, Bewegung, Stofflichkeit etc. So reduzierte z. B. Mondrian die Gliederungsmöglichkeit einer Bildfläche auf die Vertikal- und Horizontalachsen, „reinigete die Farbpalette“ und operierte nur noch mit den drei Primärfarben und den „Nichtfarben“ Schwarz, Weiß und Grau. Diese zunehmende Enddifferenzierung bei gleichzeitigem bewußten Ausblenden des Gegenständlichen führte zu einer immer geringer werdenden Zahl von integrierenden Elementen. Aus traditioneller Sicht könnte man sagen: die Kunst wird immer ausdrucksärmer. - Eine Deutung, die jedoch jener vergleichbar wäre, in der auf die Menge der chinesischen Schriftzeichen gegenüber der relativ kleinen Anzahl von Buchstaben abendländischer Sprachen verwiesen wird. D.h. gerade die weitgehende Ablösung der Form von bestimmten Inhalten und die Reduzierung ihrer Elemente, gab der Kunst der Moderne auch die Freiheit zu vielfältigen interpretationsreichen Kompositionen.

### 2.3. Das Sport-Spielverhältnis aus formal-strukturalistischer Perspektive

Deutet man nun „das Spiel“ auf dem Hintergrund solcher Art formal-strukturalistischer Rezeptionsästhetiken dann zeigen sich nicht nur analoge Ableitungsmöglichkeiten, sondern auch strukturelle Verwandtschaftsbeziehungen wie z.B.:

1. *Die räumliche oder zeitliche Ausgrenzung aus dem Alltagskontext im Sinne einer „Welt in der Welt“, einer Sonderwelt, die der Kunst, dem Spiel und dem Wettkampf*

*zugestanden werden.*

Die Dokumenta in Kassel, größte Kunstausstellung der Moderne erfreut alle 5 Jahre nicht nur die Kunstliebhaber, sondern stiftet nicht selten auch Verwirrung. So gibt es oft Zweifel, auch bei kunstbeflissenen Zuschauern, ob viele ausgestellte Oeuvre „wirklich Kunst sind“. Diese Skepsis entzündet sich insbesondere dort, wo beliebige Gegenstände der Alltagswelt Verwendung finden. So gab es vor Jahren eine Coca-Cola-Flasche, die auf einem schwarzen Sockel festgeklebt war. Fragt man bei diesem schlichten Engagement nach der Kunstrelevanz, zeigt sich die besondere Ästhetik dadurch, daß ein gewöhnlichen Gegenstand, ausgegrenzt aus dem alltäglichen Raum-Zeit-Nutzungsdenken, durch die Präsentation auf sich selbst verweist, eine neue andere Bedeutung erhält. D.h. erst durch die Brechung gegenüber der ursprünglichen Gebrauchsperspektive ergibt sich die andere kunstrelevante ästhetische Perspektive. Ähnliche Deutungsmöglichkeiten haben wir m.E. bei sportlichen Handlungen wie z.B. einem 400-m-Lauf, der aus alltagsweltlicher Sicht - dort anzukommen wo man losgelaufen ist - sinnlos erscheint. Der Stadionlauf hat keinen direkten raumübergreifenden Zweck, wie Tätigkeiten gewöhnlich in der Alltagswelt, außer dem, daß er durch die raum-zeitliche Ausgrenzung auf sich selbst verweist und mit dieser „Zeigebedeutung“ neue Deutungsmöglichkeiten eröffnet.

2. *Die Organisation von Aktionen nach spezifischen Handlungsvorgaben im Sinne „sonderweltlicher Handlungsregeln“*

Das Oeuvre „Coca-Cola-Flasche“ unterliegt ebenso wie der 400-m-Lauf oder ein Kartenspiel besonderen Regeln hinsichtlich Raum-Zeit-Handlungserfahrung. Durch die Vorgaben innen/außen, vorher/nachher, gültig/ungültig etc. wird eine Welt in der Welt, eine sogenannte „Sonderwelt“ konstituiert.

3. *Ein Oeuvre, das auf sich selbst verweist im Sinne einer „Zweckmäßigkeit ohne Zweck“*

Das Oeuvre, das in einer Sonderwelt auf sich selbst verweist hat eine „Zweckmäßigkeit ohne Zweck“. (I. KANT) Ein Gedanke, der in den vergangenen Jahren in der Sportwissenschaft zu vielen Mißverständnissen führte. Sie lassen sich nur überwinden, wenn man innerhalb der formal-strukturalistischen Rezeptionsperspektive eine wichtige Unterscheidung vornimmt: Die Unterscheidung in eine sogenannte *Konstitutions-* und *Verwertungsperspektive*

So wie ein Kunstwerk nicht seine kunstrelevante Bedeutung verliert, wenn es teuer verkauft wird, gilt dies auch für den viel gescholtenen modernen Wettkampfsport. Die scheinbare Sinnlosigkeit eines 400 -m-Laufes, bei dem der Läufer dort wieder ankommt, wo er losgelaufen ist, wird nur aufgelöst, d.h. sinnvoll, wenn man die Spezifik des Stadionlaufs einschließlich der Raum-Zeit-Regeln, d.h. die Wettkampfgeln anerkennt. Aus dieser *Konstruktionsperspektive* verweist der Lauf gleichsam auf sich selbst, er hat keinen weiteren äußeren Sinn, ebenso wie ein impressionistisches Bild über die Normandie. Beide „Ereignisse“ haben keinen direkt produktiven Nutzen für die Welt, d.h. es ist kein

direkter Verlust erkennbar, wenn es sie nicht gegeben hätte. Sie schaffen erst durch ihre Existenz einen Sinn, in der Weise, daß man durch sie eine andere Art von Welterfahrung machen kann. Deutlich davon zu trennen ist die sogenannte Verwertungsperspektive. So kann das Bild von Monet über die Normandie direkt oder später einen bestimmten Marktwert erhalten. Dieser Verwertungswert kommt gleichsam zum Wert des Kunstwerkes dem Oeuvre hinzu, wobei es die kulturgeschichtlich interessante Frage ist, was passiert, wenn die Verwertungsperspektive direkt in die Kunstproduktion einwirkt, das Bild nicht immanent kunstrelevanten, sondern nach Markt-Verwertungsgesichtspunkten gemalt wird. Liegt der letzte Fall vor, verliert ein Oeuvre in der Regel seinen kunstrelevanten Anspruch.

Ähnlich ist es im kommerziellen Sportbetrieb. Auch hier kann unterschieden werden zwischen einer sogenannten *Konstitutions-* und *Verwertungsperspektive*. Der Sinn eines 400 -m-Laufs, die Nutzlosigkeit eines Torschusses im Fußballspiel nach dem Schlußpfiff ergibt sich nur dem, der bereit ist, die Bedingungen der besonderen Raum-zeitlichen Handlungsregeln, man kann auch sagen, die Bedingungen der „Sonderwelt der Wettkampfhandlung“ anzuerkennen. Entscheidend ist nun, daß dieser Konstitutionsprozeß in der Kunst, im Spiel und im Wettkampfsport Bedingungen folgt, die einer besonderen kunst-spiel-wettkampfrelevanten Zweckmäßigkeit folgen, wie z.B. in einem Wettbewerb in dem jeder die Chance zum Sieg hat oder eine Landschaft, die aus einer Perspektive gemalt worden ist, die einen besonderen Reflexionsprozeß notwendig macht (z.B. Impressionismus, Expressionismus etc.), oder eine Musik die komponiert worden ist, wobei die bisher beachteten Formvorgaben bewußt mißachtet wurden, wie z.B. Schumann es tat, etc. Nur wenn diese „Zweckmäßigkeit ohne Zweck“ (I. KANT) vorliegt, handelt es sich um ein Kunstwerk - um einen Gegenstand, einen Prozeß, der auf sich selbst verweist, ein Oeuvre, das aus einer Konstitutionsperspektive „reflexiv“ ist, wobei diese „Selbstbezüglichkeit“ einer Handlung nur erhalten bleibt, wenn die Bedingungen des Verwertungszwecks nicht den Konstitutionsprozeß bestimmen. Entsprechend muß man deutlich unterscheiden, wann und wofür z.B. in einem Fußballspiel Geld gezahlt wird. Unerheblich ist es zunächst, ob eine Mannschaft für einen Sieg, 10.000 oder 100.000 DM erhält, entscheidend ist dagegen, ob dieses Geld, bezogen auf das offene Nullsummenspiel, *nach* dem Spiel dem Sieger gezahlt wird, oder ob das Geld *in* den Ablauf des 90 -minütlichen Handlungsgeschehens hineinwirkt (vgl. Bundesligaskandal).

Ich glaube hier liegt der wesentliche Unterschied zwischen dem kommerziellen sportlich betriebenen Wettkampf und der Show, z.B. zwischen einem Boxkampf und einer Catch-Veranstaltung, bei der jeweils die gleiche Summe Geld umgesetzt wird. Ein sportlicher Wettkampf behält - trotz der

vielfältigen Kommerzialisierungstendenzen - seine Spiel-Sport-Bedeutung immer so lange, wie das Geld nicht die immanenten „Spielregeln“ verletzt - in Absetzung zur kommerziellen Show, wo das Geld den direkten dargestellten Handlungsablauf tangiert, das offene Nullsummenspiel zur Farce werden läßt. Bei einer Catchveranstaltung wollen die Zuschauer ihren Spaß. Sie muß über einen gewissen Zeitraum angeboten werden, damit sich das Eintrittsgeld auch auszahlt. Ein Boxwettkampf ist solange ein eigenständiger Wettbewerb im Sinne der Spiel-Sport-Konstruktionsperspektive, solange er grundsätzlich auch schon in der ersten Runde bei einem eindeutigen Sieg beendet werden kann.

Die folgende Darstellung faßt diesen Gedanken noch einmal schematisch zusammen.

| <b>Analytische Sicht</b>   | <b>Anthropologische Sicht</b>  |  |
|--|--|--|
| <b>Formalstruktur ästhetischer Phänomene</b>   | <b>Motivstruktur des Spiels</b>  | <b>Motivstruktur der Arbeit</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- spezifische Zeit</li> <li>- spezifischer Ort</li> <li>- "Welt in der Welt"</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- freiwillige</li> <li>- zweckfreie</li> <li>- lustvolle Tätigkeit</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- fremdbestimmte</li> <li>- zweckvolle</li> <li>- lustlose Tätigkeit</li> </ul> |

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>(ästhetische Sonderweltlichkeit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– “reflexiver Sinn“ (Handlungen bzw. Objekte, die auf sich selbst verweisen, ihren Sinn in sich selbst haben)</li> <li>– spezifische Regeln</li> <li>– konstitutive Regeln</li> <li>– regulative Regeln</li> <li>– Ablehnung einer besonderen inhaltlichen Bereichsmoral, eher Anerkennung einer “Vertragsmoral“ durch die die Bedingungen der Sonderweltlichkeit anerkannt werden.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– die um ihrer selbst Willen vollbracht wird und</li> <li>– häufig einer besonderen Moral (z. B. “fairplay“ unterworfen ist.)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– die einen bestimmten (produktiven) Nutzen hat und</li> <li>– vom Kampf um den eigenen Vorteil, dem egoistischen Konkurrenzdenken geleitet wird.</li> </ul> |
|---|---|---|

Abschließend kann man also sagen: Deutet man das Spiel nicht aus einer inhaltlich-motivationalen Sicht des Akteurs und beurteilt die Strukturmerkmale: Zweckfreiheit, Nützlichkeit, Reflexivität *nicht als Motivationsbedingungen des Akteurs*, sondern beurteilt sie aus einer *funktional-analytischen Sicht*, ergibt sich eine (neue) andere Perspektive für die Relationsfrage von Spiel und modernem Sport. Der moderne Sportbetrieb ist solange eine Welt in der Welt, eine Sonderwelt und damit strukturverwandt der Kunst und dem Spiel, solange er glaubhaft machen kann, daß das Ziel des Wettbewerbs immanenten, eigenen Raum-Zeit-Bedingungen folgt. - Und in diesem Sinne sind die spielerischen Elemente nicht ideologische Fassade, sondern die notwendige und hinreichende Bedingung, das strukturelle Fundament des modernen Sportbetriebs.

Literatur:

BERNETT; H.: Grundformen der Leibeserziehung. Schorndorf 1965

CAILLOIS, R.: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. München, Wien, Stuttgart 1961

DIECKERT, J.: Freizeitsport-Aufgabe und Chance für Jedermann. Düsseldorf 1974

DIEM, C.: Wesen und Lehre des Sports und der Leibeserziehung (1949). Berlin 1969<sup>5</sup>

- FETSCHER, I.: Arbeit und Spiel. Stuttgart 1983
- FEYERABEND, P.: Wissenschaft als Kunst. Frankfurt a.M. 1984
- FRANKE, E.: Agon und Kallos oder wie ästhetische Brillen die Wahrnehmung des Wettkampfes verändern. In: BECKER, P. (Hrg.): Sport und Hochleistung. Reinbek 1987, 129-144
- FRANKE, E. (Hrg.): Sport und Freizeit. Reinbek 1983
- GEBAUER, G.: Das Spiel in der Arbeitsgesellschaft. Über den Wandel des Verhältnisses von Spiel und Arbeit. In: Paragrana Bd. 6, H.2. 1996, 23-39
- GRUPE, O.: „Citius - altius - fortius“. Zur Ambivalenz von Leistung und Erfolg. - Sinnzusammenhänge einer Spiel-Sportkultur. Vortrag: EKD „Leistung zwischen Selbstentfaltung und Weltgestaltung“. Sils-Baselgia 1995
- GRUPE, O./GABLER; H./GÖHNER, U. (Hrg.): Spiel, Spiele, Spielen. Schorndorf 1983
- HUIZINGA, J.: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek 1956
- POINCARÉ, H.: Der Wert der Wissenschaft. Leipzig 1906
- RÖHRS, H. (Hrg.): Das Spiel - ein Urphänomen des Lebens. Wiesbaden 1981
- RÖHRS, H.: Spiel und Sportspiel - ein Wechselverhältnis. Hannover 1981
- SCHEUERL, H.: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Bd. 1 und 2. Weinheim, Basel 1979
- SCHMITZ, J.N.: Studien zur Didaktik der Leibeserziehung.  
Bd. I Voraussetzungen, Analysen, Problemstellung  
Bd. II Grundstruktur des didaktischen Feldes. Schorndorf 1966/67
- SUTTON-SMITH, B.: Die Didaktik des Spiels. Schorndorf 1978
- SUTTON-SMITH, B.: Die Idealisierung des Spiels. In: Grupe/Gabler/Göhner (Hrg.) 1983, 60-75
- UNESCO: Das Spiel. Kurier Nr. 5/1991
- WELSCH, W.: Ästhetisches Denken. Stuttgart 1990

#### Anmerkungen:

1. Eine breite Übersicht über den vielschichtigen Begriff gibt das klassische Standardwerk von H. SCHEUERL (1994<sup>12</sup>), H. RÖHRS (1981), UNESCO (1991) u.a.

2. Diese Tatsache kann zu kuriosen Situationen führen. So ist es denkbar, daß ein Kind-Athlet im Dienst einer „Tennis-KG“, „freiwillig“ täglich mehrere Stunden trainieren und u.U. einen mehrstündigen Wettkampf betreiben darf, während gleichaltrige, die für die Balljungenarbeit Geld erhalten, nach zwei Stunden abgelöst werden müssen.
3. Vgl. dazu u.a. das eindrucksvolle Werk von R. CAILLOIS (1961).
4. Eine zentrale Argumentationsfigur war dabei die Arbeit von J. HUIZINGA (1956). Für viele, insbesondere auch die nach weiterreichenden Legitimationsaussagen suchenden Leibeserzieher, waren die kulturgeschichtlichen Ableitungen aus dem Spiel, die zentrale anthropologische Fundierung eines homo ludens, ein lange vermißter Wegweiser. Gleichzeitig förderte Huizingas Abtrennung des modernen Sportbetriebs vom Spiel-Sportverständnis die späteren Dichotomievorstellungen.
5. Wie weit dieser Grundgedanke bis in die Gegenwart - zumindest als eine Hoffnung, verbunden mit normativen Veränderungswünschen - O. Grupe heute noch bewegt, zeigt sein Vortrag im Studienkurs der EKD in Sils-Baselgia (1995)
6. Vgl. dazu die Differenzierung von G. GEBAUER (1996) in Reale Arbeit - idealisiertes Spiel reales Spiel - reale Arbeit im philosophischen Diskurs über das Verhältnis von Spiel und Arbeit.
7. In welcher Weise dabei traditionelle Abgrenzungsmerkmale und Theorie-Schablonen von Wissenschaft, Kunst und Ästhetik neu gedacht werden konnten, zeigt u.a. P. FEYERABEND (1984) im Bereich der „strengen Wissenschaft“ und W. WELSCH (1990) hinsichtlich der Expansion des Begriffs „Ästhetik“.