

Kultur des Zuschauens

Überlegungen zu einer Kultur des Zuschauens von Dietrich Kurz

Diesen Vortrag hatte ich zunächst unter dem Titel "Vom Gewinnen und Verlieren" angekündigt. Für den Studienkurs 2005, der unter dem Motto "Das Millionspiel" Anstöße zur Reflexion der Fußball-WM 2006 geben sollte, hatte ich mich darauf vorbereitet, in Fortführung zweier früherer Vorträge, die ich in Sils in den Jahren 2000 und 2002 zum Thema "Spiel" gehalten habe, die Ambivalenz solcher großen, weltweit wahrgenommenen Spielereignisse zu behandeln. Für die lange Bahnfahrt von Bielefeld nach Sils Maria habe ich mir ein Buch eines verehrten Kollegen mitgenommen, das ich schon immer einmal gründlich lesen wollte und von dem ich mir noch einige Beispiele und Fußnoten für meinen bereits ausgearbeiteten Vortrag erhoffte: Allen Guttmann: Sports Spectators. In diesem wunderbaren Buch, das ich allen zur Vorbereitung auf die WM 2006 nur empfehlen kann, fand ich viel mehr, als ich erhofft hatte, u.a. Hinweise auf Bemühungen der Organisatoren sportlicher Events in England seit dem 18. Jahrhundert, eine culture of spectatorship zu formulieren und zu fördern. Das hat mich angeregt, viel mehr als zunächst beabsichtigt die Zuschauer in den Mittelpunkt meiner Überlegungen zu stellen. Die Gedanken, die ich dann in Sils vorgetragen habe, mündeten tatsächlich in den Versuch, in sechs Merkpunkten zu fassen, was ich von guten Zuschauern bei Sportereignissen erwarte. Geleitet hat mich dabei die Hoffnung, die in Sils Versammelten könnten in ihrem jeweiligen Wirkungskreis dazu beitragen, dass die Welt sich nach dem Wunsch der Organisatoren 2006 in Deutschland wirklich wie "zu Gast bei Freunden" fühlen wird. Die hier vorgelegte schriftliche Skizze des Vortrags, den ich sinngemäß, aber nicht wörtlich so gehalten habe, fasst einige der Gedanken zusammen, die in diesem Zusammenhang anregend sein könnten.

Spiele und Metaspiele

Die Bedeutung einer Fußball-Weltmeisterschaft lässt sich nicht ermessen, wenn wir nur betrachten, was *auf'm* Platz geschieht. Schon Jahre voraus und Jahre danach sind weltweit die Wellen zu spüren, die von dem eigentlichen Ereignis ausgehen und wieder zu ihm zurückschlagen. Gewonnen und verloren wird nicht nur auf dem Rasen, sondern in vielen anderen Handlungssystemen, die sich dem Fußballspiel angelagert haben. Ich nenne sie hier mit meinem Terminus, der in der Sieltheorie eingeführt ist, "Metaspiele". Bekannt und oft beschrieben sind drei Systemebenen, auf denen mit dem Fußballspiel in einer Weise umgegangen wird, die wiederum spielerische Züge annehmen kann:

Die Massenmedien. Sie stellen für die meisten von uns, die wir nicht das Glück haben werden, auch nur ein Fußballspiel im Stadion live zu erleben, die WM erst her. Am Beispiel des Fernsehens: Wir sehen, was die Einstellung der Kameras und die Schnittregie uns zeigt - ein eigenes Kunstwerk, das sich zwar nicht völlig von der Wirklichkeit entfernen darf, aber sie in einer Weise interpretiert, damit wir, die Zuschauer *dran bleiben*. "Bleiben sie dran", diese Aufforderung ist zugleich Ausdruck des Wettkampfs um Einschaltquoten, den sich die Sendeanstalten untereinander liefern. Erwartbar ist, dass es auch 2006 wieder einen Rekord in diesem Medienspiel geben wird: Nie zuvor haben so viele Menschen weltweit zugleich ein Ereignis im Fernsehen verfolgt wie das Endspiel in Berlin.

Die Wirtschaft. Die WM kostet viel Geld und sie bringt viel Geld ein. Mächtige Geldströme fließen von und zu den offiziellen Partnern der Meisterschaft, die im Vorfeld einiges einsetzen mussten, um diesen Status zu erhalten. Gunter Pilz hat uns in seinem Vortrag berichtet, wie sie ihre Claims abstecken, um ihre Einsätze möglichst mit Gewinn zurückzuerhalten. Bayrisches Bier z.B. wird es auch in München nur außerhalb einer großzügig bemessenen Schutzzone geben; im Stadion und auf den Wegen dorthin sind nur eine holländische und eine westfälische Brauerei zum Wettbewerb um den Durst der Zuschau-

er zugelassen. Aktionäre werden ihre Prognosen treffen, kaufen, verkaufen, Gewinne mitnehmen, vielleicht auch verlieren.

Die Politik, Mannschaften bei einer WM repräsentieren Nationen. Die Spiele auf dem Rasen können aufgefasst werden als Probe auf die Leistungsfähigkeit der Nationen, deren Nationalmannschaften dabei sein dürfen. Das wird auch 2006 so sein, und es wird Auswirkungen haben auf das Verhältnis der Nationen nach dem Ereignis, auf ihr Ansehen in der Welt und die Stimmung in der Bevölkerung. In Deutschland wird bald nach der WM ein neuer Bundestag gewählt. Der Ausgang der WM wird den Ausgang der Wahl beeinflussen. Je besser Deutschland auf dem Rasen abschneidet, desto besser für die regierende Koalition. Sollte die Opposition auf ein frühes Ausscheiden der deutschen Mannschaft hoffen, weil umso mehr Wähler dann überzeugt sein werden: So darf es nicht weiter gehen mit Deutschland?

Neben den großen Metaspielen auf den Ebenen Medien, Wirtschaft und Politik erregen aktuell und im Vorfeld der WM 2006 zwei weitere unsere Aufmerksamkeit: das Ticket-Spiel und das Wettspiel. Auch hier müssen wenige Andeutungen genügen.

Das Ticket-Spiel. Für alle Spiele der WM 2006 gibt es insgesamt 3,2 Millionen Eintrittskarten, viel zu wenig für die Interessenten. 900.000 davon werden jetzt über das Internet weltweit angeboten, lange bevor bekannt ist, wer wann wo gegen wen spielen wird. Aber in dieser ersten Runde ist die Wahrscheinlichkeit am größten, überhaupt eine Karte zu bekommen. Das Spiel um die Tickets, das sich die Organisatoren ausgedacht haben, wird viel enttäuschte Verlierer, wenige glückliche Gewinner haben, und es ist unwahrscheinlich, dass am Ende vor allem die in den Stadien sitzen werden, die dort bevorzugt sitzen sollten: Menschen, die etwas vom Fußball verstehen, die Fußball lieben, die sich für Fußball begeistern können und die als Publikum dazu beitragen, dass auch in den Übertragungen und Berichten für alle, die nicht live dabei sein können, die Faszination des Spiels fassbar wird.

Das Wettspiel. Wetten begleiten den Sport in vielen seiner Formen. Mit Blick auf England, das "Land des Sports" lässt sich sogar sagen: Aus der Wette ist der moderne Sport geboren. Wer auf den Ausgang eines Ereignisses wettet, möchte wissen, unter welchen Bedingungen es ablaufen wird. Wenn wie im Sport Parteien miteinander konkurrieren, will, wer wettet, vorher wissen, was sie tun dürfen, um zu siegen. Auch dieses Metaspiel "Wette" hat seine Regeln, und weil es weltweit Millionen Spieler anzieht, werden immer wieder neue Wettspiele erfunden. Eines davon ist Oddset. Eigentlich war es eine gute Idee: Bei Oddset und ähnlich konstruierten Wetten bekomme ich nicht wie beim herkömmlichen Fußballtoto eine ganze Liste von Spielen vorgesetzt, auf deren Ausgang ich tippen muss, sondern kann mir aussuchen, auf welches einzelne Ereignis, z.B. ein Fußballspiel irgendwo in der Welt, ich wetten will. Doch damit nehmen auch die Verführung und die Möglichkeiten zu, das Spiel 1 (auf dem Rasen) zu manipulieren, um im Spiel 2 (der Wette) groß zu gewinnen. Die Gewinne im Spiel 2 können so groß sein, dass es sich sogar für Spieler im Spiel 1 lohnt, absichtlich zu verlieren, um im Spiel 2 gewinnen.

Wozu diese Ausführungen zu den Metaspielen? Sie machen uns klar: Auch wenn wir bei den Spielen der WM 2006 weder auf Rasen noch auch nur in eines der Stadien dürfen, werden wir auf die eine oder andere Art mitspielen und uns wird mitgespielt werden in den Metaspielen dieses Mega-Ereignisses. Dabei brauchen alle genannten Metaspiele nicht nur die Spieler auf dem Rasen, sondern auch die Zuschauer. Erst die Tatsache, dass nicht nur mitgespielt, sondern auch zugeschaut wird, macht diese Fußballspiele zu einem Millionen-, ja Milliarden-Spiel. Letztlich drehen sich die erwähnten Metaspiele in den Medien, in der Wirtschaft, in der Politik, erst recht das Ticket- und das Wettspiel mehr um die Zuschauer als um die Spieler. Sie sollen die Quote bringen, das richtige Bier trinken, die richtige Partei wählen, Tickets auch für Spiele kaufen, die sie eigentlich nicht sehen wollen, und auf den Ausgang wetten.

Auf die Zuschauer konzentriere ich meine weiteren Überlegungen. Sie sind bisher in der Sportwissenschaft wie in allen Kulturwissenschaften wenig beachtet worden - es sei den, sie werden gewaltdtätig. Die These, die ich in meinem folgenden Kapitel untermauern möchte, lautet: Für Spiele von Typ des Fußballspiels, in denen es auf eine besondere Weise um Gewinnen und Verlieren geht, sind Zuschauer konstitutiv. Sie gehören dazu und spielen mit. Das Spiel, das sie spielen, findet auf einem eigenen Spielfeld, z.B. auf den Rängen des Stadions, und nach eigenen Regeln statt; aber es wirkt auf das Spiel auf dem Rasen zurück, ist mit ihm verflochten in einem größeren Spiel. Diese größere Spiel wiederum ist es, das die Medien ihrerseits zur Vorlage nehmen für das, was sie weltweit verbreiten: ihr eigenes Spiel.

Zwischenspiel: Was ist eigentlich ein Spiel?

Eine zu Recht berühmte Definition: Das Spiel ist eine *freie, abgetrennte, ungewisse, unproduktive, geregelte, fiktive Tätigkeit*.

Einige Erläuterungen in Stichworten:

- Frei: zum Spielen kann niemand gezwungen werden
- Abgetrennt: Das Spiel findet in einem eigenen Raum, in eigener Zeit statt
- Ungewiss: Ablauf und Ergebnis sind offen, spannend
- Unproduktiv: Wer spielt, intendiert keine Wirkungen, die über das Spiel hinaus Bestand haben; Das Spiel ist zweckfrei, autotelisch
- Geregelt: üblich Konventionen sind aufgehoben, für die Dauer des Spiels gelten andere
- Fiktiv: Das Spiel ist im Bewusstsein der Spieler anders als das alltägliche Leben

Diese Definition zeigt, das "Spiel" ist ein typisches Beispiel für das ist, was Wittgenstein "Familienähnlichkeit" genannt hat: Alle Spiele teilen einige dieser Merkmale, aber es gibt viele Spiele, die eines oder mehrere nicht teilen, aber dennoch von uns als "Spiel" angesehen werden. Kein Merkmal ist notwendig, wie viele sind hinreichend?

Zuschauer als Mitspieler

Zuschauer gehören zum Spiel, sind für viele Spiele kaum verzichtbar. Sie sind auch nicht einfach "Konsumenten" oder "Passive", wie oft unterstellt oder gesagt wird, sondern aktiv Mitgestaltende, daher mit verantwortlich dafür, ob es ein gutes Spiel wird oder nicht. Das gilt jedoch nicht für alle Arten von Spiel in gleicher Weise. Ich will die These hier nur für jenen Typ von Spielen erhärten, in denen es um Gewinnen und Verlieren geht. Zu diesen Spielen zunächst einige allgemeine Erläuterungen.

Dass wir gewinnen oder verlieren, das erfahren wir in unserem Leben oft und in unterschiedlichsten Formen. Wenn wir daraus ein Spiel machen, verfahren wir typischerweise so: Wir bilden Parteien, die miteinander konkurrieren, grenzen durch Regeln ein, was die Parteien tun dürfen, und bestimmen eine Ende, an dem das Ergebnis abgelesen werden kann. Das Regelwerk gestalten wir weiterhin so, dass der Ausgang möglichst lange offen ist, so dass Spannung entsteht. In einigen Spielen ist das alles sehr einfach zu verstehen, wie z.B. beim Wettlauf, von dem dieses Prinzip seinen Namen hat: "Konkurrenz". Wer ist zuerst am vereinbarten Ziel? Die meisten Spiele sind komplizierter, wie auch schon das Fußballspiel. Aber jedes Spiel läuft auf ein vorher definiertes Ende zu, und an diesem Ende steht zugleich eine Rangfolge unter den konkurrierenden Parteien fest. Unentschieden oder gleiche Platzierungen sind eher die Ausnahme, allenfalls geduldet für Zwischenergebnisse, am Ende entscheidet auch die Differenz einer Tausendstel Sekunde oder z.B. das Elfmeterschießen.

Alles dies ist anders als sonst im Leben. Dort können wir meistens weder so recht sagen, wann etwas zu Ende ist, noch wie es nun ausging. Auch spannend ist das Leben sonst eher selten. Manchmal wissen wir auch nicht, wer alles mitwirkt und wer nicht. Im Spiel muss das alles jedoch klar sein. Ein Spiel hat Anfang, Ende und Ergebnis und das Ergebnis schafft eine Differenz unter den Parteien: gewonnen - verloren, besser - schlechter. In den meisten Fällen ist das eindeutig, unbezweifelbar. Wer in einem Spiel gewinnt, ist der Sieger.

Es lohnt sich, weiter zu fragen: Wodurch entsteht nun diese Differenz im Spiel? Es gibt Spiele, in denen entscheidet allein das Glück (Roulette z.B. oder Mensch-Ärger-Dich-nicht), andere, in denen entscheidet, was man im Kopf hat: Strategiespiele wie Schach oder Wissensspiele wie Günther Jauchs Millionenspiel. Die verbreitetsten und bis heute beliebtesten Spiele sind von der Art, dass die Parteien den Ausgang wesentlich mit einer Leistung beeinflussen, an der maßgeblich ihr Körper beteiligt ist. Vereinfacht können wir sagen: sie sind Körperspiele. Alle Wettkämpfe im Sport gehören hierzu, aber auch ähnlich konstruierte Spiele wie das früher einmal beliebte Spiel ohne Grenzen, heute Takeshi. In der Sprache des Neuen Testaments heißt dieser Typ von Spielen "agon", und das ist auch der Begriff, unter dem er in der Theorie des Spiels üblicherweise behandelt wird.

Es gibt kaum einen Menschen, der nicht zumindest in seiner Jugend wenigstens eine Weile davon träumt, in irgendeinen dieser Wettkämpfe so gut zu werden, dass es einmal zu einem bedeutenderen Sieg reichen könnte. Wie ist das zu verstehen? Obwohl die Anforderungen in jedem unserer Sieger-Verlierer-Spiele jeweils ganz spezielle sind, haben sie doch eines gemeinsam: Der Sieg, zumindest der größere, ist nicht beiläufig zu haben, er fordert volle Konzentration, Anspannung aller Kräfte oder - wie wir auch sagen können: Hinter dem Sieg steht der ganze Mensch. Für die Spiele vom Typ agon, in denen die Leistung immer mit dem eigenen Körper erbracht wird, gilt das gewissermaßen leibhaftig. Und deshalb, so speziell die geforderte Leistung auch sein mag. Drängt es sich auf, in ihr doch mehr zu sehen als nur eine Spezialleistung auf einem Feld, auf dem wir heutzutage eigentlich nichts mehr leisten müssen. In jedem Wettkampf setzen wir uns selbst aufs Spiel. Deshalb freuen wir uns nicht nur über einen Sieg, wir sind - ehrlich gestanden - auch stolz und fühlen uns größer. In der Fachsprache derer, die solche Prozesse wissenschaftlich untersuchen, heißt es: Siege stärken das Selbstwertgefühl. (Das ist die eine Seite. Die andere ist: Niederlagen machen uns klein und schwächen eben dieses Gefühl, etwas wert zu sein.)

Nun gibt es ein merkwürdiges Phänomen: Wenn wir solch einen Agon betrachten, treffender: miterleben, dann fällt es uns schwer, neutral zu bleiben. Wir ergreifen Partei, leiden und freuen uns, gewinnen und verlieren. Wir spielen in Gedanken und Gefühlen auf eine Seite mit. In Guttmanns Buch habe ich für diesen Prozess eine treffende Beschreibung gefunden: *vicarious self-validation*. Wie übersetzen wir das: "stellvertretende Selbststärkung"? Ja, wenn meine Partei gewinnt, erfahre ich das als Stärkung, aber es kann auch anders kommen, und dann verlasse ich das Stadion eher geschwächt. Also: Selbst-Erprobung. Aber was erprobe ich denn an mir? Ich leiste doch nichts als Zuschauer? Oder doch?

Betrachten wir es einmal anders! Wenn ein Mensch Anerkennung genießt und wir können auf irgendeine Weise glaubhaft machen, dass wir mit ihm etwas zu tun haben, so fällt etwas von seinem Glanz auf uns. "Basking in reflected glory" hat man das in der Psychologie genannt. Wie können wir glaubhaft machen, dass eine besondere Beziehung, zwischen einem bedeutenden Menschen, und uns besteht? Er könnte mit mir verwandt sein, aus demselben Dorf stammen, mit mir in die Schule gegangen sein, und vieles mehr. Eine Fußballmannschaft gehört zu meiner Stadt, meinem Land - das ist auch etwas, aber nicht genug. Eine besondere Beziehung schaffe ich auch dadurch, dass ich mich zu ihr bekenne: Ich stelle mich in den Fan-Block, trage einen Schal mit Vereinsfarben, bringe eine Fahne mit, singe schreibe, jubele und stöhne für sie. Alles das sind Aktionen, mit

denen ich auf eine Seite setze, mich als Anhänger zu erkennen gebe. Dabei kann ich zurückhaltender oder mutiger sein. Der voll in den Farben seines Vereins kostümierte Fan mit der großen Fahne auf der Schulter hat es nach der Niederlage schwer, unbefangen das Stadion zu verlassen. Das Abzeichen oder den Schal kann ich schnell noch verschwinden lassen.

So betrachtet, ist die Wette nur eine weitere Steigerung dieses offenen Parteinahme: Ich setze einen Teil meines Vermögens ein, weil ich an den Sieg einer Seite glaube. Wenn ich gewonnen habe, darf ich nicht nur stolz sein, ich bin auch etwas reicher. Das stärkt mein Gefühl, auf der richtigen Seite gewesen zu sein. Nicht zufällig haben die Agone im Deutschen daher diesen Namen: "Wettkämpfe". Wenn ich als Zuschauer auf den Ausgang wette, setze ich mich damit auch meinerseits aufs Spiel, und zwar unwiderruflich. Meine Wette kann ich nicht zurücknehmen.

Warum finden Fußballspiele also Zuschauer? "Weil wir nicht wissen, wie es ausgeht", soll Sepp Herberger gesagt haben. Ja, aber das ist nicht alles. Auch bei Glücksspielen wissen wir nicht, wie sie ausgehen, dennoch finden sie nicht viele Zuschauer, schon gar keine, die da immer wieder hingehen. Was unterscheidet für Zuschauer Fußball von Roulette? Im Fußball hängt der Ausgang wesentlich vom körperlichen Handeln der Akteure, von ihrer Leistung ab. Daher sind sie, wenn sie gewonnen haben, zu recht stolz - der Spieler, der am Kasinotisch gewonnen hat, hat Glück gehabt. Über das Glück kann er sich freuen, aber es ist kein Grund zum Stolz. Was könnte mich bewegen, mich auf die Seite des Roulettespielers zu schlagen - wenn nicht seine Versprechung mich am Gewinn zu beteiligen? Doch damit würde ich selbst zum Spieler, das wäre etwas anderes.

Als Zuschauer kann ich den Ausgang am Spieltisch nicht beeinflussen, im Stadion schon. Ich habe einige Mittel: Ich kann schreien, singen, aufstehen, Fahnen schwenken, meine Fanfare blasen und vieles mehr. Indem ich das tue, ergreife ich nicht nur Partei, ich bilde mir auch ein, es könne helfen. Würde ich denn wirklich bis zur Heiserkeit schreien, wenn ich nicht glaubte, das könne helfen? Die Mannschaft glaubt es übrigens auch: Am Ende bedankt sie sich bei mir für meine Unterstützung.

So weit einige Versuche zu erhärten, dass Zuschauer zum Spiel gehören, dass sie mitspielen in einem Metaspiel, das mit dem Spiel auf dem Rasen auf das Engste verflochten ist. Diese Überlegungen gelten zunächst für die Zuschauer, die live im Stadion dabei sind. Sei gelten merkwürdigerweise zum Teil auch für die anderen, die über die Meiden beteiligt sind. Auch sie tun manches, was wir besser verstünden, wenn sie sich einbilden könnten, damit das Geschehen auf dem Rasen beeinflussen zu können. Und auch sie gewinnen und verlieren mit.

Sportzuschauer sind kritisiert worden, seit es sie in Massen gibt. Sei seien ungebildet, irrational, unpolitisch - sie sollten ihre Zeit doch besser verwenden, wenn schon nicht für Bildung und politische Arbeit, dann wenigstens für aktiven Sport. Allen Guttman hat alle diese Vorwürfe überzeugend entkräftet. Um nur den letzten aufzugreifen: Wer wird Museumsbesucher oder das Publikum eines Konzerts deshalb kritisieren, weil sie nicht selbst malen oder musizieren? Sicher finden sich auf den Rängen eines Stadions mehr aktive Sportler als auf den Rängen eines Theaters aktive Schauspieler. Und was wäre daran zu kritisieren, wenn der Anteil der Akademiker im Stadion geringer wäre? Nach allen Untersuchungen, die es dazu gibt, ist er immer noch erheblich höher als im Durchschnitt der Bevölkerung.

Vom Sinn des Zuschauens

So verbreitet, können wir uns nun der Frage zuwenden, worin der gute Sinn des Zuschauens bestehen könnte. Die folgenden sechs Punkte sind mein erster Versuch in Richtung auf eine culture of spectatorship. "Der gute Sinn", "Kultur" - damit deute ich darauf

hin, dass ich den Boden der Beschreibung und Analyse verlasse und normativ werde. Wie sollten wir zuschauen, wie sollten wir als Zuschauer mitspielen, damit es ein gutes Spiel wird? Ein Spiel, an das sich möglichst alle gern erinnern - auch wenn sie auf der Seite der Verlierer waren? Ein Spiel, in dem sich das verwirklicht, was den humanen Sinn des Spiels ausmacht? Jeder Punkt erhält eine plakative Überschrift und wenige Erläuterungen, die als Begründung sicher nicht ausreichen. In den Erläuterungen spreche ich der Einfachheit halber oft vom "guten Zuschauer". Abgesehen davon, dass diese Aussagen jeweils auch für Zuschauerinnen gelten, ist auch das Wort "gut" missverständlich. Es ist nicht moralisch. Es ist nicht moralisch gemeint: "gut" soll hier heißen: förderlich für das Spiel, damit es ein gutes Spiel wird.

Was ist nun ein gutes Spiel? Es ist ein Spiel, von dem alle Beteiligten, auch die Verlierer und ihre Anhänger, nachher sagen: Das war ein gutes Spiel. Wie können sie das? Geht es nicht in jedem Spiel um den Sieg? Wie oft hören wir diesen Satz: "Hauptsache, gewonnen!" Auffällig ist, wann er gesagt wird. Nämlich gerade dann, wenn das etwas anderes war, durchaus keine Nebensache, womit man nicht zufrieden sein konnte. Meistens drückt der Spruch "Hauptsache, gewonnen!" aus, dass das Spiel keine gutes Spiel war und deshalb Spieler und Zuschauer enttäuscht sind auch die siegreichen.

Was also macht das gute Spiel noch aus, wenn nicht allein der Sieg? Dass alle ihr Bestes, wie es heißt, geben und zeigen konnten - ihr Bestes und sich von ihrer besten Seite. Oft sagen wir auch: dass sie über sich hinausgewachsen sind. Ihr Bestes geben, über sich hinauswachsen - das kann im Agon eine Partei kaum allein, da müssen die anderen mithalten. Im wirklich guten Spiel fordern sich die Konkurrenten bis an ihre Grenzen. In ihm spielen auch die, die später Verlierer heißen werden, so gut wie sonst selten oder wie noch nie. Auch für die Sieger sind die schönsten Siege nicht die haushohen, von Anfang an überlegenen, sondern die knappen, die sich im allerletzten Moment entscheiden. Nach einem solchen Sieg sagt niemand: "Hauptsache, gewonnen!" Weil eben alle wissen, dass das letztlich nicht die Hauptsache war.

Nach einem solchen Sieg kann es geschehen, dass sich die Gegner umarmen und das der Austausch der Trikots keine einstudierte Geste ist, sondern spontaner Ausdruck einer Verbundenheit, die im Kampf um den Sieg entstanden ist. Dieses Spiel wollen wir nie vergessen! Das Trikot meines härtesten Gegenspielers wird mich daran erinnern. Dann kann es auch sein, dass Tränen fließen, auf beiden Seiten, bei Siegern und Verlierern, reichlich auch auf den Zuschauertribünen. Tränen vor Glück und Enttäuschung, das liegt so dicht beieinander. Im nächsten Spiel kann es das andere sein, das Leben geht weiter.

Aber warum eigentlich Tränen? Tränen vergießen wir angesichts des Unfassbaren, das unser Verstand weder vorhersagen noch erklären kann. Wir verlieren unsere Fassung, es überwältigt uns und das bringt uns einander näher. Wir sind eben nicht nur homo sapiens, sondern vieles noch - und als homo ludens, wenn wir wahrhaft spielen, ahnen wir etwas davon.

So weit und sicher nicht hinreichend zum guten Spiel, an dem die guten Zuschauer nicht nur interessiert sind, dass sie vielmehr auf ihre Weise mitspielen. Leichter ist es in den meisten Fällen, an Negativ-Beispielen anzudeuten, wie sich Zuschauer nicht verhalten sollten, weil sie damit dazu beitragen, dass es ein schlechtes Spiel wird. Auf die Grenzfälle gewalttätiger Ausschreitungen gehe ich dabei nicht ausdrücklich ein. Es gibt Möglichkeiten, das Spiel zu beschädigen, ohne mit dem Gesetzbuch in Konflikt zu kommen. Das gilt schon für den ersten Punkt:

Sich Einlassen, Mitspielen

Gute Zuschauer lassen sich auf das Spiel ein, sie sind im Spiel und nirgends sonst - wie die guten Spieler auch. Ist das nicht selbstverständlich? Ich habe noch den Besuch eines

Baseball-Spiels in New York in Erinnerung, ein Spiel der höchsten Spielklasse. In der riesigen Schüssel verloren sich vielleicht 20.000 Zuschauer, keine gute Voraussetzung für ein Superspiel. Aber diese Zuschauer, von denen jeder immerhin mindestens 20 Dollar bezahlt hatte, hatten mit dem Spiel auch wenig zu tun. Sie aßen Chips und tranken Cola, kauften während des Spiels mehr davon, unterhielten, telefonierten, wanderten umher, und dies alles auch dann, wenn es unten einmal wirklich spannend wurde. Allen Guttmann, mein sachkundiger Begleiter, versuchte mir das Spiel zu erklären. Ich erinnere mich an einen Moment, in dem sich entschied, ob die Heimmannschaft die Niederlage noch würde abwenden können, da kam ein Verkäufer vorbei mit einem riesigen Tablett. Er baute sich direkt vor uns auf, weil in der Reihe hinter uns ein Kaufinteresse signalisiert wurde. Der Handel wurde umständlich abgewickelt, während unten etwas geschah, was im Fußball einem Elfmeter entsprechen würde. Irgendwie übertrug sich diese Abwesenheit der Zuschauer auf das Spiel. Auch die da unten, so kam es mir vor, erledigten einen Job, aber sie waren nicht mit Begeisterung dabei.

Es ist in solchen Fällen nicht zu sagen, was Ursache, was Wirkung ist: Wenn unten schlecht gespielt wird, können Zuschauer auch die Lust verlieren. Aber sie können auch dazu beitragen, dass es doch noch gut wird. Wie das? Zum Beispiel durch den nächsten Punkt:

Leistungen anerkennen

Die da unten spielen, können das, worauf es ankommt, besser als wir; sie erbringen Leistungen, zu denen wir jetzt zumindest nicht mehr in der Lage sind. Vermutlich waren wir es auch zu unseren besten Zeiten nicht. Wichtig ist an dieser Stelle der Unterschied zwischen Leistung und Erfolg. Ihn macht das buchstäbliche Quäntchen Glück. Die Anforderungen in den höheren Spielklassen sind so hoch, dass nicht jeder Pass ankommen, nicht jeder Ball das Tor treffen kann. Bei dem hohen Tempo sind Fehler selbst bei Routinehandlungen wie der Ballannahme unvermeidlich. Auch der Schuss, der knapp neben das Tor geht, kann eine gute Leistung sein. Gute Zuschauer würdigen das, applaudieren sachkundig und nutzen all die anderen Möglichkeiten, um die da unten das erkennen zu lassen: Wir wissen zu schätzen, was Ihr leistet! Damit spornen sie zugleich zu weiteren guten Leistungen und noch besseren an.

Auch das ist nicht selbstverständlich. Auf der Bielefelder Alm, auf der unsere Arminia in dieser Saison auch Bayern München schon geschlagen hat, scheint es oft so, dass die auf den Rängen alles besser wissen und können als die da unten, Schiedsrichter und Trainer eingeschlossen. Doch wenn die Unmutsäußerungen überwiegen, scheint das Spiel nicht nur schlechter, als es ist, es wird auch schlechter, als es war.

Sich engagieren

Gute Zuschauer sind nicht neutral. Sie ergreifen Partei und geben sich als Partei zu erkennen. Wer es nicht tut, hat selbst weniger vom Spiel und kann weniger dazu beitragen, dass es ein gutes Spiel wird. Engagierte Zuschauer feuern ihre Mannschaft an, stehen zu ihr, geben sie nicht auf und helfen den Spielern, sich nicht aufzugeben. Auch in der Niederlage bleiben sie auf ihrer Seite. Sie hängen ihr Fähnchen nicht in den Wind, sondern stehen zu ihrer Mannschaft, zumindest für das einzelne Spiel. Sie halten bis zum Ende durch, auch wenn es schlecht läuft. Sie geben ihrer Mannschaft immer noch eine Chance, ermutigen sie und beschimpfen sie nicht für Misserfolg - allenfalls für zu geringen Einsatz oder schlechte Leistung. "Kämpfen, Arminia, kämpfen!" Auf diese Weise entsteht auf den Rängen ein zweites Spiel, in dem nun auch die Zuschauer mit ihren Mitteln gegeneinander kämpfen: Wer ist lauter, hat die flottesten Sprüche, die besseren Gesänge, die eindrucksvollsten Choreographien? Das ist mehr als nur ein Resonanzboden für das Spiel da unten, dadurch erst wird es zu einem wirklich großen Spiel, zu einem Gesamtkunstwerk.

Für Spiele von Vereinsmannschaften gilt darüber hinaus: Auf ihre guten Zuschauer können die Spieler sich verlassen. Sie setzen nicht für jedes Spiel neu, sie bleiben ihrem Verein treu. Diese Treue bewährt sich vor allem in der Niederlage. Immer aufs Neue wächst die Hoffnung: Im nächsten Spiel kann alles besser werden.

Gemeinschaft feiern

Durch Engagement entsteht ein Gefühl der Zusammengehörigkeit. Nicht nur zwischen den Zuschauern und ihren Spielern, sondern auch unter den Zuschauern. Die begeisterte Aktion, die uns gemeinsam von den Sitzen gerissen hat, aber auch die Verzweiflung über das unnötige Gegentor - sie bringen uns zusammen. Plötzlich sind die Menschen auf den Plätzen neben mir nicht mehr fremd. Wir begeistern uns über dasselbe, wir leiden am selben, für die Dauer des Spiels gehören wir zusammen. Das dürfen und sollen wir feiern in Gesängen und körpersprachlichen Ritualen. Es kann auch Anknüpfungspunkte bieten für ein gemeinsames Bier in der Pause oder gar nach dem Spiel und für ein Gespräch über dies und das. Kann, aber muss nicht. Wichtiger für den guten Sinn des Zuschauens ist eine andere Frage: Muss die Gemeinschaft, die wir als Zuschauer empfinden und feiern, auf unsere Partei beschränkt bleiben? Darf, ja soll der Funke des Gemeinschaftsgefühls nicht überspringen? Kann nicht auch das Spiel auf den Rängen so gespielt werden, dass zwischen Angehörigen der widerstreitenden Parteien ein Gefühl einer Zusammengehörigkeit in diesem größeren Spiel entsteht? Kann, was für das gute Spiel auf dem Rasen gilt, nicht auch für die Zuschauer gelten? Kann nicht z.B. la ola, die Welle der Begeisterung, die durch das ganze Stadion rollt, Ausdruck solch eines Gefühls der Zusammengehörigkeit über die Gegnerschaft hinweg sein?

Diese Hoffnung führt notwendigerweise auf den nächsten Punkt:

Fair Play

Ein gutes Spiel kann nur entstehen, wenn beide Seiten und alle Beteiligten ihr Bestes geben, um zu gewinnen. Aber sie dürfen dafür nicht alle Mittel einsetzen. Die Spielregeln legen fest, welche Mittel eingesetzt werden dürfen und welche nicht. Der besondere Reiz des Fußballspiels beruht darauf, dass die Spieler den Ball mit ihren geschicktesten Werkzeugen, ihren Händen, nicht spielen dürfen. Das schafft die Bedingungen für die Entwicklung der besonderen Kunstfertigkeit, die wir an guten Fußballspielern bewundern. Weitere Regeln wie z.B. das Verbot des gestreckten Beins sollen die Verletzungsgefahr verringern. Was ist nun Fairplay? Zunächst einmal: sich an die Regeln halten, und zwar auch in den Situationen, die der Schiedsrichter nicht kontrollieren kann oder übersehen hat. Die Zuschauer, in großen Spielen unterstützt durch das allgegenwärtige Fernsehauge und die Zeitlupe, können dabei mitwirken. Aber wahres Fairplay geht darüber hinaus. Eine typische Situation: Ein Spieler hat sich verletzt. Ein Mitspieler seines Teams schlägt den Ball ins Aus, damit der Arzt aufs Spielfeld kommen kann. Der Spieler wird versorgt, das gegnerische Team erhält regelrecht den Ball zugesprochen, schlägt ihn aber absichtlich ins Aus, Was steckt dahinter? Die körperliche Unversehrtheit jedes Einzelnen ist ein höheres Gut als irgendein Vorteil im Spiel. Einen Vorteil im Spiel, der uns zugefallen ist, weil unser Spielgegner ein höheres Gut schützen wollte - einen solchen Vorteil geben wir zurück, auch wenn keine Regel das verlangt. Im Fairplay zeigt sich damit, ob die Spieler bei allem Einsatz für den Sieg eine höhere Moral anerkennen, eine Moral, die nicht aus dem Sinn des Spiels allein, sondern aus der Achtung vor der Person des Gegners erwächst. Wer seinen Gegner vernichten oder demütigen will oder es auch nur zulässt, dass er einen Schaden nimmt, der auch nach dem Spiel noch besteht, handelt nicht fair.

Die Idee des Fair Play hat auch für die Zuschauer zu gelten. Was heißt das? Bei allem Engagement für ihre Mannschaft dürfen sie nichts fordern oder gut heißen, was dem Gebot der Fairness zuwiderläuft. Zuschauer, die alle Mitglieder der gegnerischen Mannschaft

schon bei der Vorstellung mit Schmährufen empfangen, die jeden Pfiff des Schiedsrichters gegen die eigene Mannschaft aus Prinzip kritisieren, die Fouls der eigenen dagegen fordern ("Hau ihn um!"), sind nicht fair. Ist nicht im Gegenteil zu fordern, dass sie auch besondere Leistungen des Gegners applaudieren - oder ist das schon zu viel verlangt? Aber wiegt nicht die Leistung der eigenen Mannschaft umso mehr, je mehr Klasse auch dem Gegner attestiert wird? Von den Olympischen Spielen 2004 in Athen habe ich nur mitbekommen, was die amerikanischen Fernsehgesellschaft NBC ihren Kunden zu sehen gab. Es hat alle meine Vorurteile übertroffen: Über Wettbewerbe ohne amerikanische Beteiligung wurde nicht berichtet. Es kam sogar vor, dass nur der zweite (ein Amerikaner) ausführlich gewürdigt und interviewt wurde. Wer mit welcher Leistung gewonnen hatte, konnte ich bestenfalls am nächsten Tag in der Zeitung lesen. Das ist eine Berichterstattung für unfaire Zuschauer.

Loslassen

Das Spiel ist anders als das gewöhnliche Leben; große Spiele sind festliche Abwechslungen im Alltag. Der gute Zuschauer weiß das, genießt, feiert das Spiel, kehrt aber dann in den Alltag zurück. Er weiß zu unterscheiden, und er genießt, feiert das Spiel, kehrt aber dann in den Alltag zurück. Er weiß zu unterscheiden, und er genießt diesen Unterschied. "Kein Schritt mehr ohne Fußball" empfiehlt 02 seinen Informationsdienst für das Handy, mit dem ich überall und jederzeit aktuelle Ergebnisse und Spielstände aus allen Stadien abrufen kann. Das mag ein witzige Werbung sein, und ich weiß nicht, wie viele Menschen es gibt, die nach dieser Devise leben - aber den Bestattungsunternehmer, der Särge in Vereinsfarben und Urnen in Form eines Fußballs verkauft, den gibt es wirklich und er scheint seine Produkte gut zu verkaufen.

Nachwort

Ist das alles? Habe ich in Sils gefragt und habe noch einige Anregungen erhalten. Mit etwas Distanz betrachtet, ist mir diese am wichtigsten: Meine Überlegungen zur Kultur des Zuschauens seien zu "vornehm" (wörtlich so!), will heißen: das sei etwas für feine Leute, die auch im Stadion fein bleiben. Man müsse den Menschen aber doch auch ein Recht auf Regression, Rückfall in wilde Zeiten zugestehen. Selbst Männer (auch Frauen?) aus gutem Hause brauchten das gelegentlich, einmal richtig Dampf abzulassen. Dazu sei das Stadion ein idealer Ort. Im Übrigen unterschätze ich, so wurde eingewendet, den Humor der Zuschauer, und gerade Humor sei doch etwas, was sich im Stadion ideal entfalten könne. Wenn bei der Vorstellung der gegnerischen Mannschaft jeder Spieler nach der Nennung des Vornamens von der Tribüne den Nachnamen "Arschloch" erhalte, sei das eben witzig und kein Verstoß gegen die Fairness.

Das mit dem Humor will ich zugestehen, wenn ich auch das Beispiel nicht sonderlich witzig finde. Da gibt es bessere. Ich erinnere mich an ein Spiel auf der Bielefelder Alm, vor dem die Bielefelder Fans, wie in der Presse zu lesen war, dem Gegner F.C. St. Pauli einen Hexenkessel versprochen hatte. Das Spiel lief anders, ziemlich müde, St. Pauli ging in Führung und die Arminia wehrte sich nicht erkennbar. Da skandierte der Fanblock der Gäste, erst leise, dann immer bestimmter, hämischer: "He-xen-kes-sel - He-xen-kes-sel" Da brüllten sogar die Anhänger der Arminia vor Lachen und das Spiel begann Spaß zu machen.