

## Technisierte Körper - verkörperte Technik: Über den praktischen Umgang mit neuen Geräten in Sport und Arbeit

Alkemeyer, Thomas; Schmidt, Robert

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sammelwerksbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Alkemeyer, T., & Schmidt, R. (2006). Technisierte Körper - verkörperte Technik: Über den praktischen Umgang mit neuen Geräten in Sport und Arbeit. In K.-S. Rehberg (Hrsg.), *Soziale Ungleichheit, kulturelle Unterschiede: Verhandlungen des 32. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in München. Teilbd. 1 und 2* (S. 569-578). Frankfurt am Main: Campus Verl. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-145136>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

# Technisierte Körper – verkörperte Technik: Über den praktischen Umgang mit neuen Geräten in Sport und Arbeit

*Thomas Alkemeyer und Robert Schmidt*

Mit unseren Ausführungen möchten wir eine von uns in den letzten Jahren entwickelte Forschungsperspektive darstellen, die im Kontext der gegenwärtig vieldiskutierten praxistheoretischen Wende in den Kultur- und Sozialwissenschaften steht.<sup>1</sup> Ein Grundzug dieses *practice turn* besteht darin, die materiell eingebundenen und miteinander verflochtenen sozialen Praktiken ins Zentrum empirischer und theoretischer Analysen zu stellen. In Differenz zu Ansätzen, die gesellschaftliche Phänomene zum Beispiel über Interaktionen, Sprache, Institutionen, Rollen oder Systeme erschließen, thematisiert eine praxeologische Sozialtheorie das Soziale als beobachtbares körperliches Geschehen.<sup>2</sup>

Die Aufmerksamkeit für die körperliche Konstitution sozialer Ordnungen als Kehrseite der sozialen Konstitution des Körpers ist allerdings in den Kulturwissenschaften weitaus größer als in der Soziologie. Hier fanden diese Prozesse bislang fast ausschließlich in körperthematischen Teilbereichen wie der soziologischen Frauen- und Geschlechterforschung, die den vergeschlechtlichten Körper zum Gegenstand der wissenschaftlichen Diskussion gemacht hat, und nicht zuletzt in der Sportsoziologie Beachtung.

Gegenstand einer Wissenschaft vom Sport ist die sportliche Praxis als Figuration kulturell geformter und kodifizierter Körperbewegungen. Dieser besondere Gegenstand erlangt im Lichte praxeologischer Prämissen nun eine allgemeine, weit über den Sport hinausreichende Relevanz: Er liefert den Ansatzpunkt für eine analytische Perspektive, die den Körper als Träger, Vollzugsmedium und Produzent sozialer Ordnungen und kultureller Bedeutungen begreift. Pierre Bourdieu hat darauf immer wieder hingewiesen und betont, dass gerade die Wissenschaft vom Sport mit einer »Reihe höchstrangiger theoretischer Fragen« (Bourdieu 1992: 205) bezüglich der

---

1 Diese Forschungsperspektive entstand vor allem in unserer gemeinsamen Arbeit im Rahmen des Teilprojektes Die Aufführung der Gesellschaft im Spiel des Sonderforschungsbereichs 447 Kulturen des Performativen an der FU Berlin. Vgl. dazu die folgenden aus diesem Kontext hervorgegangenen Veröffentlichungen: Alkemeyer u.a. (2003); Gebauer u.a. (2004).

2 Autoren wie Theodore Schatzki und – für die deutschsprachige Diskussion – Andreas Reckwitz haben diesen gemeinsamen Fokus der verschiedenen praxeologischen Ansätze theorievergleichend deutlich gemacht. Vgl. Schatzki (2001); Reckwitz (2003).

stummen, praktischen, vorbewussten Vollzüge des Sozialen konfrontiert ist. Weil sie sich die Beschränkungen, die aus ihrer doppelten Beherrschtheit sowohl innerhalb des Universums der Soziologie als auch innerhalb des Universums des Sports folgen, als Selbstbeschränkungen zu eigen macht, nimmt die Sportwissenschaft diese allgemeine Bedeutung ihres besonderen Gegenstandes selbst aber kaum zur Kenntnis.

Wir wollen solchen sportwissenschaftlichen Selbstbeschränkungen entgegenwirken: Unserer Ansicht nach lässt sich nämlich gerade an sportlichen Bewegungen ein analytischer Blick entwickeln, der geeignet ist, das Körperliche der sozialen Praktiken auch in anderen gesellschaftlichen Bereichen auszuleuchten. Unser Beispiel hierfür ist im Folgenden die moderne Büroarbeit. Wir möchten zeigen, wie aus der Übertragung eines an der sportlichen Praxis geschulten Blicks hier Neubeschreibungsgewinne entstehen können.

Mit diesem Vorgehen spitzen wir eine Hypothese von Roger Caillois (1960) methodologisch zu: Nach Caillois zeigen Spiele die organisierenden Prinzipien ihrer jeweiligen gesellschaftlichen Kontexte an (vgl. auch Gebauer/Wulf 1998: 198ff.). Den Spielen des Sports kommt insofern eine besondere Bedeutung zu, als sie Gesellschaftliches buchstäblich verkörpern und sinnlich verdichtet darstellen (vgl. Alkemeyer 2003). Was sich in ihnen zeigt, zeigt sich wortlos, unartikuliert, gewissermaßen analphabetisch – und zugleich mit einer besonderen bildlich-körperlichen Ausdruckskraft und Allgemeinverständlichkeit. Es ist deshalb insbesondere ethnografischen Beschreibungen zugänglich, die es sich zur paradoxen Aufgabe machen, etwas zur Sprache zu bringen, was nicht Sprache ist (vgl. Hirschauer 2001).

Wir werden diese Indikatorfunktion sportlicher Praktiken nun am Beispiel der Beziehungen von Körpern und technischen Artefakten deutlich machen – ein dafür exemplarisches Themengebiet, denn im Sport wird das Wechselspiel von Körpertechniken und technischen Artefakten in besonderer Plastizität deutlich (vgl. Eichberg 1973: 81ff.).

Wir werden *erstens* beschreiben, wie sich in neuen aktuellen Spielen des Sports (Inlineskating, Triathlon, BMX-Radfahren etc.) spezifische Beziehungen der Akteure zu ihren Sportgeräten entwickeln. Mit diesem an der sportlichen Praxis geschulten Blick werden wir dann *zweitens* Arbeitstätigkeiten am Computer betrachten, die gemeinhin als besonders hervorragender Beleg für das Überflüssigwerden körperlicher Fähigkeiten gelten. Unser an den Spielen entwickelter Fokus kann jedoch auch hier die körperlichen Dimensionen des Umgangs mit Technik sichtbar machen. In einem *dritten* und letzten Schritt stellen wir dann allgemeinere Thesen zu den besonderen (Aktions-)Leistungen des Körpers im Zusammenspiel von Körper und Technik zur Diskussion. Das heißt, unser Beitrag soll auch einen empirischen Impuls für die Ausarbeitung einer praxeologischen Soziologie des Körpers beisteuern, die diesen nicht nur als Diskursgegenstand oder Objekt gesellschaftlicher Einschreibungen begreift, sondern auch als Agens.

## 1. Körper und Technik im Sport und in den neuen Spielen

Im Sport ist der Umgang mit Geräten vor allem – *nomen est omen* – im Gerätturnen sowie in den angesprochenen neuen Spielen von Bedeutung. Diese beiden Sportmodelle bilden zugleich die Pole eines ausdifferenzierten Feldes des Sporttreibens in modernen Gesellschaften, die auf unterschiedliche historische Entstehungszusammenhänge verweisen: Ist das Turnen als eine Art Vorläufer modernen Sports bereits im 19. Jahrhundert entstanden, so sind die so genannten Trendsportarten kaum älter als 20 Jahre. Die Konturen beider Sportmodelle treten deutlicher hervor, wenn man sie miteinander konfrontiert.

Als Exempel organisierten Sporttreibens verfügt das Turnen über feste, institutionelle Dispositive aus Sonderräumen (wie Hallen oder Stadien), Regelwerken, Autoritäten (wie Übungsleiter und Trainer), kodifizierten Bewegungsfigurationen und eigens entwickelten Geräten. Im Kern zielt dieses vielschichtige und – mit einem Begriff Foucaults – pluri-sensorielle Dispositiv aus raum-zeitlichen Anordnungen, Methodiken, Übungsreihen, Geräten und sinnlichen Reizen (wie sporttypischen Geräuschen und Gerüchen) darauf ab, das Körperverhalten systematisch-methodisch von außen nach innen durchzuorganisieren und zu rationalisieren.<sup>3</sup> Als Bestandteil einer körperpädagogischen Disziplinarordnung dienen Geräte wie Reck oder Barren vor allem als Mittel zur Weitergabe, Einübung und Darstellung erwünschter, zunächst nur männlicher Körper- und Bewegungsnormen.<sup>4</sup>

Wer jemals selber an einem Reck oder Barren geturnt hat, weiß, dass diese Geräte dem Übenden zu Beginn – oder auch dauerhaft – als Hindernisse begegnen: als Gegen-Stände im wörtlichen Sinn. So verlangt der Barren beim Üben der an ihm vorgesehenen Schwung-, Stütz- oder Stembewegungen eine durchgehende Straffung und Spannung des Körpers. Ein entspannter, nicht kompakt geschlossener, weicher Körper tut sich unweigerlich weh. Turnen, so unsere Zuspitzung, bildet ein pädagogisches Formierungsdispositiv zur Ausbildung strammer, ursprünglich militärischer körperlicher Habitus. Im neben dem Männerturnen lange Zeit zweitrangigen Frauenturnen werden hingegen andere Körperideale eingeübt und dargestellt: schwungvoller, artistischer, vor allem mit deutlich mehr Spagatbewegungen der Beine.

Nun zu dem anderen, von uns konstruierten Pol des Sporttreibens: jenen neuen, informellen Spielformen des Sports, die in den letzten beiden Jahrzehnten gerade außerhalb der Sonderräume des organisierten Sports entstanden sind, wie Skate-

<sup>3</sup> Zum Begriff des Dispositivs vgl. Foucault (1978: 119ff).

<sup>4</sup> König (1989) zeigt unter anderem am Beispiel der Leibeserziehung der Philanthropen das Zusammenwirken von naturwissenschaftlichem Wissen über den Körper, raum-zeitlichen Anordnungen und analytisch-synthetischen Übungsmethoden in einer Disziplinarordnung im Sinne Foucaults auf.

boarden oder BMX-Radfahren. Ganz anders als in den materiell-symbolischen Anordnungen organisierten Sporttreibens führen die Mitglieder dieser Szenen in ihren typischen Sprung-, Roll-, Gleit- und Drehbewegungen im urbanen, öffentlichen Raum die Selbstbilder einer scheinbar vollkommen individualisierten Gesellschaft auf. Entsprechend kommen hier ganz andere Sportgeräte zum Einsatz. Eingewoben in dichte symbolisch-ästhetische Netze aus Popkultur, Lifestyle, Fashion, Körperkult und Expertendiskursen sind hochtechnologische Skate- und Snowboards, BMX-Räder oder Mountainbikes für die Akteure nicht nur von praktischer, sondern auch von symbolischer Bedeutung: als Träger eines dynamischen Selbstbildes und als Medien, die Exklusivität und Zugehörigkeit vermitteln.

Die in diesen neuen Sportarten entwickelten Bewegungen haben mit den kodifizierten Bewegungsprototypen des klassischen Sports nicht viel gemein. Typische rhythmische Muster sportlicher Bewegungen (zyklisch, azyklisch) sind zumeist nicht erkennbar; normierte, statische Räume als Orientierungsrahmen für die Akteure und als Bedingung für das Messen quantifizierbarer Leistungen gibt es nicht. Als Beispiel dienen uns die Bewegungen eines BMX-Radfahrers in der Disziplin *Flatland* (vgl. Schwabe 2003). Er produziert mit seinem Rad einen mobilen Aktionsraum. Für die so genannten *Moves* – zumeist Körperrotationen um die Körperlängsachse – werden fast nie die Pedale benutzt. Bewegungen, Geschwindigkeit und oft abrupter Stillstand werden vielmehr durch ein tastendes, ja fast zartes, hochgradig feinmotorisches, direktes Einwirken der Füße auf die Reifen erzeugt. Kraft scheint dafür nicht nötig zu sein, vielmehr ein Gefühl, im richtigen Moment das Richtige zu tun: eine Art instinktive Aufmerksamkeit in der Suche nach dem Gleichgewicht und dem richtigen Angriffspunkt am Gerät, die nur in langen, intensiven Übungsprozessen entsteht. Das Ganze wirkt konzentriert, zugleich aber auch leicht, geschmeidig und lässig. Wie sich die einzelnen *Moves* im Bewegungsfluss zu einer Einheit verschleifen, so scheinen sich auch die Grenzen zwischen Körper und Gerät aufzulösen. Das Rad wird zu einem Teil des Körpers; es bewegt sich mit dem Körper und wird gleichsam organisch in den Bewegungsvollzug und das Körperselbstgefühl einbezogen. Im Unterschied zu jenem kompakt geschlossenen Körper, wie er in der Auseinandersetzung mit den vergleichsweise starren Apparaten des klassischen Turnens erzeugt wird, ergibt sich hier eher das Bild eines Tanzes auf freier Fläche, bei dem Körper und Gerät zu einer Einheit verschmelzen. In dieser praktischen Vermittlung von geübtem, kunstfertigem Körper und High-Tech-Rad zu einer *Gestalt* werden neuartige praktische Vermögen generiert. Körper und Gerät gehen eine vergleichsweise symmetrische Beziehung ein. Die Spitzentechnologie des Rades wird in der Praxis zu einem mit Emotionen durchdrungenen Teil der Person gemacht.

## 2. Körper und Technik in der Arbeit am PC

Dieses in den neuen Spielen vollzogene und aufgeführte Verschmelzen von Körper und Technik erhält nun auch in der Welt der Computerarbeit eine zwar wenig beachtete, aber vielleicht gerade deshalb umso grundlegendere Bedeutung. Als zentrale Signatur der sogenannten *Wissensgesellschaft* hat der Computerarbeitsplatz gegenwärtig die Settings der taylorisierten, industriegesellschaftlichen Büroarbeit abgelöst, die (wie die Arbeit in der Fabrik) den Prinzipien des *scientific management* folgte: Die arbeitenden Körper sollten unter massivem Einsatz von Technik (Schreibmaschinen, Rohrpostanlagen, Aufzüge, Fließbänder, Telefone, Telegrafen, Diktafone, Rechen- und Registriermaschinen etc.) zum richtigen Zeitpunkt, am richtigen Ort zur Ausführung vorgeschriebener Bewegungen gebracht werden.<sup>5</sup> Man kann diesen historischen Zuschnitt der Büroarbeit – in Analogie zum klassischen Modell des Turnens – ebenfalls als ein institutionell-organisatorisches Formierungsdispositiv charakterisieren: die Körper der Arbeitenden werden – unter Ausnutzung ihrer Gelehrigkeit – eingespannt, reglementiert, geschult und diszipliniert.<sup>6</sup>

Durch neue Organisationsformen und die Einführung computerbasierter Informationstechnik hat sich die Büroarbeit jedoch tiefgreifend verändert. Pointiert formuliert: An die Stelle der mechanisierten und später elektrifizierten Schreibsäle mit ihren aus der industriellen Produktion übernommenen Kontrollformen, Raum- und Körperordnungen tritt die Arbeit am und mit dem PC. Sie zieht eine grundlegende Umgestaltung auch der organisatorischen und der materiell-räumlichen Arbeitsumgebungen nach sich.<sup>7</sup>

Dass körperliche stets auch symbolische Ordnungen sind, ist bereits am Sport deutlich geworden. In Bezug auf die Büroarbeit bedeutet dies zunächst, dass die mit dem technologischen und organisatorischen Wandel variierenden körperlichen Praktiken die Büroarbeit als *white collar work*, das heißt als mit sauberem Kragen ausgeführte Kopfarbeit aufführen und hervorbringen.<sup>8</sup> Im Unterschied zur *blue collar*

---

5 Vgl. zur tayloristisch-industriegesellschaftlichen Bürotechnik Fritz (1982: 95ff.) und Hofbauer (1998).

6 Zum historischen Konzept der Gelehrigkeit, das den analysierbaren mit dem manipulierbaren Körper verknüpft, vgl. Foucault (1976: 173ff.). »Gelehrig«, heißt es hier, »ist ein Körper, der unterworfen werden kann, der ausgenutzt werden kann, der umgeformt und vervollkommen werden kann« (ebd.: 175). Bourdieu spricht in historisch-anthropologischer Perspektive von »einer natürlichen Prädisposition der menschlichen Körper (...): der Konditionierbarkeit als natürlicher Fähigkeit, nicht naturgegebene, beliebige Fähigkeiten zu erwerben« (Bourdieu 2001: 175).

7 Vgl. zu den architektonischen Umgestaltungen der Büroräume im Zusammenhang mit der Einführung digitaler Informationstechnik Duffy (1992).

8 Wir bevorzugen hier die Bezeichnung *white collar work*, da diese im Unterschied zu ihrer gebräuchlichen Übersetzung geistige Arbeit den relationalen, historisch kontingenten und symbolischen Charakter dieser Klassifizierung deutlicher macht (vgl. dazu auch Kraus 1990). Im Unterschied

*work* wird der Körper dabei so behandelt, als wäre er aus dem Spiel. Das zeitgenössische Büro der Computerarbeit stellt sich ostentativ als ein Bereich rein geistiger Arbeit dar. Dies gelingt durch eine spezifische körperliche Ordnung, die Körperliches dethematisiert, still stellt und neutralisiert. Büromöbel, Beleuchtung, Belüftung, Beheizung, Teppichböden, Raumteiler und vor allem die technischen Geräte wie Bildschirme, Tastaturen, Mäuse, Telefonhörer oder Headsets wirken mit an der körperlichen Erzeugung von Habitus, die sich in einem sozialen Universum bewegen, das den Körper exkommuniziert.

Mit der Hard- und Software-Ergonomie und vor allem mit den Computerspielen existieren nun aber auch zwei zu diesem Universum gehörige Bereiche, in denen gegenläufig zur darin vorherrschenden Dethematisierung des Körperlichen die spezifischen Körpereinsätze der PC-Arbeit expliziert und – im Fall der Computerspiele – geradezu theatraalisiert werden.

Unter der Prämisse, die technischen Geräte und ihre Umgebung den Bedürfnissen des menschlichen Organismus möglichst optimal anzupassen, erkennt die Hard- und Software-Ergonomie am Körper ganz spezifische Talente, die sie dann in den nach ergonomischen Gesichtspunkten konzipierten Vorrichtungen verwirklicht. Auf diese Weise entsteht beispielsweise die Fähigkeit, bei einer ganz bestimmten, DIN-genormten Bildauflösung und Bildwiederholfrequenz die von der Computerarbeit gestellte Schaufgabe mehrere Stunden lang ohne gravierende körperliche Funktionsausfälle zu bewältigen. Ähnlich wie im Sport bildet sich also auch hier ein dem Habitat – der technisch-materiellen und symbolischen Umwelt der Computerarbeit – angepasster körperlicher Habitus.<sup>9</sup>

Dies möchten wir durch Beobachtungen aus einer laufenden Feldforschung in einer kleinen Agentur für Softwareentwicklung weiter plausibilisieren:<sup>10</sup> Die Programmierer und Softwareentwicklerinnen in dieser Agentur pflegen zu ihrem Arbeitsmittel, dem Computer, ein geradezu intimes Verhältnis, gerade so, wie Sportler zu ihren Sportgeräten: Es gehört zu ihrem bisweilen leidenschaftlich vorgetragenen Ethos,

---

zwischen sauberem und schmutzigem Kragen artikuliert sich die Willkürlichkeit eines Herrschaftsverhältnisses, die in funktionalistischen und substantialistischen Unterscheidungen wie planende versus ausführende oder geistige Kopf- versus körperliche Handarbeit verschwindet.

<sup>9</sup> Mit dem Begriff des Habitats werden die materiell-dinglichen und symbolischen Eigenschaften jener Räume betont, in denen sich ein ihnen entsprechender Habitus heimisch bzw. wohnlich fühlt. Zur Koinzidenz zwischen Habitus und Habitat am Beispiel des kabyliischen Hauses vgl. Bourdieu (1976: 48ff.).

<sup>10</sup> Diese Arbeitsplatzethnografie steht im Mittelpunkt des von Robert Schmidt im Rahmen des Sonderforschungsbereichs 447 Kulturen des Performativen an der FU Berlin bearbeiteten Unterprojektes Ludische Bewegungen am Arbeitsplatz in der Informationstechnologie. Ort der Feldforschung ist eine seit 1996 bestehende Agentur für Softwareentwicklung und Webdesign mit insgesamt zehn Beschäftigten. Die Büroräume befinden sich in einem repräsentativen Altbau im Berliner Bezirk Tiergarten.

nur am eigenen, jeden Tag von zuhause mitgebrachten, aufgrund seiner besonderen Eigenschaften ausgewählten und speziell eingerichteten Rechner zu arbeiten. Ihre Arbeitsweise ist stark durch individuelle idiosynkratische Stile und Gewohnheiten sowie durch ein praktisches Körper- und Erfahrungswissen gekennzeichnet. Aus ihren biografischen Erzählungen wird deutlich, dass sie dieses praktische Wissen überwiegend in subkulturellen und spielerischen Kontexten (und eben nicht in institutionalisierten und formalisierten Ausbildungsgängen) erworben haben.

Eine besondere Bedeutung in dieser subkulturellen »beruflichen Sozialisation« hat das Computerspiel *Counterstrike*, ein sogenanntes *Ego-Shooter-* und *Multi-Player-Game* (vgl. dazu auch Gieselmann 2002: 63ff.). *Counterstrike* hat eine wenig originelle narrative Rahmung: es geht darum, Geiseln zu befreien und gegnerische Spieler abzuschießen. Gespielt wird in Teams, den so genannten *Squads*, innerhalb virtueller Umgebungen, den so genannten *Maps*. Mit diesen müssen alle Spieler vertaut sein, um sich mit ihrer Spielfigur (*Avatar*) auf dem Bildschirm geschickt zu bewegen und nicht getroffen zu werden.

Neben der Kooperation und Koordination der Mitspieler besteht ein wichtiger latenter Sinngehalt des Spiels in der Vergrößerung und Verbildlichung der für die Arbeit am Computer typischen Körperbewegungen: Die virtuellen Spielerfiguren auf dem Bildschirm visualisieren und verbildlichen die feinmotorischen Bewegungen der Finger und der Hände.

Dies wird besonders dann deutlich, wenn man dieses Spiel einmal mit dem Schachspiel vergleicht. Obgleich in beiden Spielen eine Art strategisches Feld existiert, liegt der entscheidende Unterschied darin, wie die Spielfiguren bewegt werden: dem völlig abstrahierbaren Zug im Schachspiel, der – ohne das Spielgeschehen zu beeinträchtigen – auch als Zuruf von Zahlen und Buchstaben oder als visuelle Zeichenrepräsentation möglich ist, also ohne Hand- und Fingerbewegungen und ohne Brett auskommen kann, steht die vom *Counterstrike*-Spiel geforderte feinmotorische Geschicklichkeit und Schnelligkeit der Spieler, ihr Geschick im Umgang mit Tastatur und Maus gegenüber. Fortgeschrittene Spieler bevorzugen hier spezielle Spielgeräte wie *Highspeed-Mäuse*, teflonbeschichtete *Gleitpads* oder die Oberfläche ihres Schreibtisches, die sie ob ihrer speziellen Eigenschaften kurzerhand aussägen, um sie überall mit hinnehmen zu können. In *Shooter*-Spielen wie *Counterstrike* wird also ein gemeinhin dethematisiertes, für die Arbeit am Computer aber grundlegendes und wichtiges feinmotorisches Bewegungswissen und Bewegungskönnen eingeübt und zugleich gezeigt, hervorgehoben und dramatisiert.<sup>11</sup>

11 Computerspiele wie *Counterstrike* fungieren als »Strukturübungen (...) mit denen diese oder jene Form praktischer Meisterschaft übertragen werden dürfte« (Bourdieu 1987: 138). Darüber hinaus werden im Zusammenspiel von Game Development und Spielpraxis immer wieder technische Innovationen von Hard- und Software und neue Praktiken ihres Gebrauchs hervorgebracht. Beispielsweise wird im Zusammenhang mit der Entwicklung von Computerspielen dem historisch aus



### 3. Schluss

Der Umgang mit neuen Spiel- und Arbeitsgeräten wie Skateboards und BMX-Rädern bzw. PCs und Laptops verlangt keine Kraftkörper, sondern generiert neue haptische Sensibilitäten und feinmotorische Koordinationsfähigkeiten, eine erhöhte Sach- und Selbstempfindlichkeit einzelner Körperpartien. Die Geräte erfordern ein inkorporiertes praktisches Anwendungswissen, eine Art Intelligenz einzelner Körperteile: über ihr vom Tastsinn geleitetes Zusammenspiel mit dem Keyboard rufen die Finger bei der Arbeit am PC Programme auf, arbeiten sich durch neu eingegangene Mails, markieren Textbausteine oder scrollen über Web-Seiten. Werden beim Inlineskaten oder BMX-Radfahren die Füße zu technologisch optimierten Tastorganen, so ist in der Computerarbeit die taktile Sensibilität der Fingerkuppen von zentraler Bedeutung. Wie Musikinstrumente werden die technischen Artefakte über ihre »organischen« Schnittstellen zum Körper – Lenkstangen, Pedale, Tastaturen und Touch Pads – in die Praxis einbezogen.

Solche nahtlosen Verbindungen von Körper und Gerät vollziehen sich nicht voraussetzungslos. Sie sind das Resultat einer wechselseitigen Assimilation: Die Affordanzen der Geräte, ihre praxisbezüglichen Eigenschaften und Vermögen, werden nur dann zu realen Gebrauchsmöglichkeiten, wenn sie auf entsprechende Realisierungsdispositionen bei den Akteuren treffen.<sup>12</sup> Die im Gerät objektivierten Geschichte und die im Habitus niedergelegte, inkorporierte Bildungsgeschichte praktischer Vermögen müssen zueinander passen.

Während die Formierungsdispositive der Fabrikhallen, der Turnhallen und der Massensäle der Büroarbeit körperliche Gebrauchsweisen, Haltungen und Gesten weitgehend vorschreiben, werden die neuen Spiel- und Arbeitsgeräte gerade außerhalb solcher präskriptiven Anordnungen und Einspannungen gebraucht. Ohne autochthone Beziehungen zur kulturellen Ökologie dieser Geräte und der auf sie

---

der Verbindung von Schreibmaschine und Fernseher hervorgegangenen Artefakt Computer ein ganzes Sortiment von Handwerkzeugen wie Touchpad, Controller, Joystick, Trackball, Lichtstift etc. hinzugefügt. Während die Tastatur mit ihren in Reihen angeordneten und durch kleine Zwischenräume getrennten Tasten vorwiegend lineare Bewegungen (hoch – runter, von links nach rechts) gewährt, erlauben Controller oder Joysticks flüssigere und nuanciertere Hand- und Fingerbewegungen, die in elektronisch generierte Bewegungsbilder auf dem Bildschirm übersetzt werden: die Feinmotorik wird verbildlicht und theatralisiert.

<sup>12</sup> Das Konzept der Affordanzen, wie es von James Gibson (1979) entwickelt wurde, ist unseres Erachtens ein für die praxeologische Rekonstruktion der Beziehungen von Akteuren und Artefakten geeignetes begriffliches Werkzeug. Affordanzen, verstanden als zugleich gegenständliche wie handlungsbezogene Gewährleistungen von Objekten und Artefakten, liegen quer zur Subjekt-Objekt-Dichotomie: Sie sind materiell-gegenständlich, objektiv und zugleich insofern subjektiv, als sie nur in Bezug auf praktisch involvierte Akteure existieren. Affordanzen sind zugleich Beschaffenheiten der Umwelt wie dispositionelle Eigenschaften der in dieser Umwelt situierten Akteure. Sie bezeichnen die Komplementarität beider Seiten.

bezogenen Gebrauchsweisen und -möglichkeiten erscheinen Artefakte wie Laptop oder Skateboard opak.

Mit dem Formierungsdispositiv einerseits und den organischen Synthesen von Akteuren und Artefakten andererseits lassen sich zugespitzt zwei Konstellationen des Verhältnisses von Körper und Technik unterscheiden, die zur Zeit nebeneinander existieren: Im Formierungsdispositiv ist der Körper den technisch-materiellen Anordnungen ein- bzw. untergeordnet. Idealtypisch für diese vertikale Konstellation sind die Maschinen der industriellen Produktion, die dem körperlichen Habitus und Praxiswissen seiner Anwender gegenüber vergleichsweise indifferent und gleichgültig sind. Im Rahmen eines solchen Formierungsdispositivs werden die Bewegungen des Körpers in der Arbeit an der Maschine von außen geformt, das heißt selbst maschinellen Prinzipien unterworfen.

In der anderen Konstellation, die wir Implizierungsdispositiv nennen wollen, komplettieren sich Körper und Technik wechselseitig. Diese vergleichsweise horizontale, symmetrische Anordnung setzt Artefakte wie Akteure für sich in einen Status der Unvollständigkeit: die Artefakte sind hier weitaus abhängiger von Habitus und praktischem Wissen als die Artefakte des Formierungsdispositivs; die Bewegungen des Körpers werden hier weniger von außen geformt; vielmehr setzt der Gebrauch dieser Artefakte schon gebildete Körper voraus: ein spezifisches implizites Gebrauchswissen sowie körperliche Habitus, die kulturtypische *Gebrauchsstile* generieren.

Wir kommen damit zum Ende und wollen zunächst nochmals unsere grundlegende These zusammenfassen: Uns ging es darum, deutlich zu machen, dass man den Sport mit seinen besonderen Praktiken als Paradigma für die Konstruktion einer Optik begreifen kann, die die Körperlichkeit der Praktiken auch in sozialen Welten auszuleuchten vermag, die geradezu darauf angelegt sind, sie unkenntlich zu machen.

Darüber hinaus möchten wir zum Schluss noch eine Brücke zum Thema dieses Soziologie-Kongresses bauen und ausgehend vom bisher skizzierten folgende Fragen stellen: Ist das von uns so genannte Implizierungsdispositiv nicht auch entscheidend an der Erzeugung und Naturalisierung sozialer Ungleichheiten beteiligt? Wird nicht, weil dieses Dispositiv spezifische praktische Intelligenzen und Bildungsgeschichten voraussetzt, buchstäblich *abgebängt*, wer die der Technik und ihrer kulturtypischen Nutzung korrespondierenden Habitus und körperlichen (Verstehens-)Fähigkeiten nicht erwerben konnte? Geht der Unterschied zwischen den *Beschäftigungsfähigen* und denjenigen, deren Arbeitsvermögen nicht mehr nachgefragt wird, damit nicht unter die Haut? Inwiefern trägt das Implizierungsdispositiv also zur körperlichen Fundierung des Ausschlusses der Unqualifizierten bei?

## Literatur

- Alkemeyer, Thomas (2003), »Verkörperungen. Über die Aufführung gesellschaftlicher Selbst- und Weltbilder im Sport«, in: Wirkus, Bernd (Hg.), *Fiktion und Imaginäres in Kultur und Gesellschaft, Konstanz*, S. 189–217.
- Alkemeyer, Thomas u.a. (Hg.) (2003), *Auf's Spiel gesetzte Körper. Aufführungen des Sozialen in Sport und populärer Kultur*, Konstanz.
- Bourdieu, Pierre (1976), »Das Haus oder die verkehrte Welt«, in: ders. (Hg.), *Entwurf einer Theorie der Praxis*, Frankfurt a.M., S. 48–65.
- Bourdieu, Pierre (1987), *Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft*, Frankfurt a.M.
- Bourdieu, Pierre (1992), »Programm für eine Soziologie des Sports«, in: ders., *Rede und Antwort*, Frankfurt a.M.
- Bourdieu, Pierre (2001), *Meditationen. Zur Kritik der scholastischen Vernunft*, Frankfurt a.M.
- Cailliois, Roger (1960), *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Stuttgart.
- Duffy, Francis (1992), *The Changing Workplace*, London.
- Eichberg, Henning (1973), *Der Weg des Sports in die industrielle Zivilisation*, Baden-Baden.
- Foucault, Michel (1976), *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt a.M.
- Foucault, Michel (1978), *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*, Berlin.
- Fritz, Hans-Joachim (1982), *Menschen in Büroräumen*, München.
- Gebauer, Gunter/Wulf, Christoph (1998), *Spiel, Ritual, Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt*, Reinbek.
- Gebauer, Gunter/Alkemeyer, Thomas/Boschert, Bernhard/Flick, Uwe/Schmidt, Robert (2004), *Treue zum Stil. Die aufgeführte Gesellschaft*, Bielefeld.
- Gibson, James J. (1979), *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston.
- Gieselmann, Hartmut (2002), *Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel*, Hannover.
- Hirschauer, Stefan (2001), »Ethnografisches Schreiben und die Schweigsamkeit des Sozialen. Zu einer Methodologie der Beschreibung«, *Zeitschrift für Soziologie*, Jg. 30, H. 6, S. 429–451.
- Hofbauer, Johanna (1998), »Raum als geronnenes Denken. Büroorganisation vom Fabrikmodell zur Kulturlandschaft«, in: Lachmayer, Herbert/Louis, Eleonora (Hg.), *Work @ Culture. BÜRO. Inszenierung von Arbeit*, Klagenfurt, S. 303–309.
- König, Eugen (1989), *Körper – Wissen – Macht. Studien zur historischen Anthropologie des Körpers*, Berlin.
- Krais, Beate (1990), »Nachwort zur deutschen Ausgabe«, in: Boltanski, Luc, *Die Führungskräfte. Entstehung einer sozialen Gruppe*, Frankfurt a.M./New York, S. 335–344.
- Reckwitz, Andreas (2003), »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive«, *Zeitschrift für Soziologie*, Jg. 32, H. 4, S. 282–301.
- Schatzki, Theodore (2001), »Introduction: Practice Theory«, in: Schatzki, Theodore/Knorr-Cetina, Karin/Savigny, Elke von (Hg.), *The Practice Turn in Contemporary Theory*, London/New York, S. 1–14.
- Schwabe, Vanessa (2003), *BMX-Fahren als neue Sportpraktiken. Eine sportsoziologische Untersuchung*, unveröffentl. Staatsexamensarbeit, Berlin.