

Michael Real

Super Bowl versus Fußballweltmeisterschaft. Struktureller und kultureller Vergleich

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/292>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Real, Michael: Super Bowl versus Fußballweltmeisterschaft. Struktureller und kultureller Vergleich. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 17 (2008), Nr. 1, S. 131–150. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/292>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

https://www.montage-av.de/pdf/171_2008/171_2008_Super_Bowl_versus_Fussballweltmeisterschaft.pdf

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 a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All 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 conditions of use stated above.

Super Bowl versus Fußballweltmeisterschaft

Struktureller und kultureller Vergleich¹

Michael Real

Es ist faszinierend, dass die wichtigsten Fernseh-Sportereignisse in den USA sowie außerhalb der USA jeweils «Fußball» genannt werden, obwohl sie als Sportarten wie als Medienereignisse durchaus entscheidende Unterschiede aufweisen. Der so genannte *Super Bowl*, das Finale im professionellen *American Football*, zieht ungefähr 120 Millionen Fernsehzuschauer an, die höchste Quote im gesamten Fernsehjahr, und auch die Sendezeit für Werbespots während des *Super Bowl* sind mittlerweile mit mehr als 2,7 Millionen US-Dollar für 30 Sekunden die teuersten überhaupt. Die Fußballweltmeisterschaft, in den USA als *Soccer World Cup* bzw. *Copa Mundial del Futbol* bekannt, ist das weltweit bedeutendste Fernsehereignis mit geschätzten zwei Milliarden Zuschauern. Zur Fußballweltmeisterschaft 2006 in Deutschland waren 18.850 Journalisten akkreditiert, und mehr als 500 Rundfunkanstalten haben weltweit mehr als 73.000 Stunden live über dieses Ereignis berichtet.²

Was den Vergleich zwischen den beiden «Fußball»-Events umso faszinierender macht, ist die Tatsache, dass *American Football* außerhalb

1 Dieser Aufsatz ist 1989 in *Media, Sports and Society*, herausgegeben von Lawrence A. Wenner (Newbury Park: Sage Publications), erschienen. Seither sind Größe und Bedeutung der beiden Medienereignisse, die den Gegenstand dieser Studie bilden, erheblich gewachsen. Und auch die theoretische Diskussion über Mediensport und Medienereignisse entwickelte sich weiter. Die grundsätzlichen Unterschiede zwischen dem US-amerikanischen *Super Bowl* und der Fußballweltmeisterschaft sind jedoch unverändert geblieben. Deshalb habe ich meinen ursprünglichen Text für die Übersetzung nur leicht gekürzt und geringfügig revidiert. M.R.

2 Das einzige Medienereignis mit vergleichbarer Anziehungskraft ist ebenfalls ein Sportevent, die Olympischen Spiele, die nicht vergleichbar sind, weil hier viele verschiedene Sportarten gleichzeitig ausgeübt werden.

der USA und Kanada kaum Popularität genießt, während die Fußballweltmeisterschaft und andere internationale Wettbewerbe im Fußball zwar «weltbewegende» Ereignisse darstellen, aber in den USA wenig Begeisterung auslösen, nur durchschnittliche Einschaltquoten erzielen und geringe Erlöse einspielen. Trotz der finanziellen Ressourcen, die es den Clubs in den USA erlauben, teure Weltstars wie Pelé oder David Beckham zu verpflichten, haben die USA im Männerfußball bisher keine starke Nationalmannschaft aufbauen können, und obwohl die Beliebtheit des Sports unter Frauen sowie im Freizeitbereich und als Schulsport in den letzten Jahren beinahe exponentiell wächst, bleiben die USA im internationalen Vergleich weit hinter den meisten Staaten in der Welt zurück.³

Der Vergleich von *Super Bowl* und Fußballweltmeisterschaft wirft die spannende Frage nach dem «Warum» der Unterschiede auf. Was sind, über die verschiedenen Geschichten der beiden «Fußball»-Sportarten hinaus, die wichtigsten strukturellen und kulturellen Unterschiede, die sie in ihren jeweiligen geopolitischen Sphären populär machen, aber unpopulär in der jeweils anderen Sphäre? Dieses Problem ruft einige grundsätzliche Fragen der Sportsoziologie, des Kulturvergleichs, der Rolle der Medien in der Konsumkultur, der Funktion von Ideologie und Hegemonie, sowie der gegenwärtigen Spannung zwischen Weltmacht und Befreiung auf.

Metaphern des Sports versus strukturelle und kulturelle Analyse

Mit Bezug auf den Soziologen Norbert Elias argumentiert Eric Dunning (1986), dass dem Sport eine allgemeine gesellschaftliche Bedeutung zukommt. Die Entwicklung des modernen Sports steht im Zusammenhang mit dem langen gesellschaftlichen Prozess, der zur Entstehung von urbanen Industrienationen führte. Sport spielt dabei eine zunehmend wichtige Rolle für die Ordnung solcher Gesellschaften und ihrer wechselseitigen Beziehungen. Insofern muss die Soziologie des Sports einen wichtigen Platz in der Disziplin als ganzer einnehmen. Populäre amerikanische Publikationen über Sport und Medien aus den 1970er Jahren haben vor allem die gesellschaftliche Bedeutung des Sports herausgearbeitet, ohne allerdings seine Medialisierung weitergehend zu analysieren

3 Vgl. zur US-amerikanischen Ausnahmestellung im professionellen *Soccer* der Männer Markovits/Hellerman 2001; zur schnell wachsenden Bedeutung des Frauenfußballs in den USA vgl. Markovits/Hellerman 2003.

– ob sie diese nun positiv (Michener 1976; Novak 1976) oder negativ beurteilen (Gardner 1975; Guttmann 1978; Hoch 1972; Rader 1984). Michael Novaks neokonservative Feier des Sports und seiner Metaphern in *The Joy of Sports* (1976) ist ein Beispiel dafür. Novak stimmt das Loblied auf den institutionalisierten Sport an, der eine «natürliche Religion» stifte: «Going to a stadium is half like going to a political rally, half like going to church [...]. The Olympics are not barebones athletic events, but religion and politics as well» (1976, 19). Er beschreibt, wie Sportjournalisten und Trainer sich in religiösen Metaphern ergehen und behauptet deshalb: «[A]mong the godward signs in contemporary life, sports may be the single most powerful manifestation» (ebd., 20); und er fährt fort: «Sports teach religious qualities of heart and soul» (ebd., 21). Als einer der ersten neokonservativen Theoretiker hat Novak Sport zur Kritik des amerikanischen Liberalismus eingesetzt. Er rechtfertigt die Gewalt im *American Football* beispielsweise mit der Feststellung: «One of the game's greatest satisfactions, indeed, is that it violates the illusion of the enlightened, educated person that violence has been, is, or will be exorcised from human life» (ebd., 78). Die Realität von Sportseiten und Umkleideräumen wird so durch metaphorische Deutungen überhöht.

Kern des faszinierenden Vergleichs von *Super Bowl* und Fußballweltmeisterschaft bilden die *kulturellen* Konfigurationen beider Ereignisse. Ein prototypisches Beispiel der kulturellen Analyse von Sportevents stellt immer noch Clifford Geertz klassische Studie «Deep play: Bemerkungen zum balinesischen Hahnenkampf» (1973) dar, während Vladimir Propps (1968) strukturelle Analyse von russischen Volksmärchen das Muster für eine syntagmatische Analyse der sequentiellen Struktur von *American Football* und Fußball bildet. Claude Levi-Strauss (1963) schließlich weist mit seiner paradigmatischen Analyse fundamentaler Oppositionen, die jeden sozialen <Text>, von altertümlichen Ritualen bis hin zur modernen Psychiatrie, strukturieren, die latenten Bedeutungen jenseits der bloß manifesten auf. Fluchtpunkt meines strukturellen und kulturellen Vergleiches bildet also die Frage, wie *Super Bowl* und Fußballweltmeisterschaft als Sport und Medienevent in ihrem jeweiligen kulturellen Kontext funktionieren.

Ähnlichkeiten von Super Bowl und Fußballweltmeisterschaft

Die beiden Sportarten, deren jeweilige Höhepunkte der *Super Bowl* beziehungsweise die Fußballweltmeisterschaft bilden, haben mehr Gemeinsamkeiten als bloß das Wort «Fußball» als Bestandteil ihrer Bezeich-

nung; auch viele ihrer strukturellen und kontextuellen Merkmale ähneln sich: Erstens haben beide Sportarten mit jeweils elf Spielern auf jeder Seite vergleichsweise große Mannschaften. Zweitens ist bei beiden Sportarten das Ziel des Spiels, den Ball auf die gegnerische Seite und dort ins Tor zu befördern. Drittens wird der Ball in beiden Sportarten – wenn auch in durchaus verschiedenem Maße – mit dem Fuß getreten. Viertens setzt Erfolg bei beiden Sportarten, zumindest auf höherem Niveau, intensives Training, ständige Verbesserung, gute Abstimmung im Team und eine komplexe, sorgfältig entwickelte Taktik voraus.

Mit *Super Bowl* beziehungsweise *Fußballweltmeisterschaft* bilden bei beiden Sportarten faszinierende Massenspektakel die jeweiligen Höhepunkte. Beide Ereignisse bieten, fünftens, den letzten Stand der Entwicklung moderner Kommunikationstechnologie bei der Berichterstattung für ein Millionenpublikum auf. *Super Bowl* wie *Fußballweltmeisterschaft* sind herausragende Beispiele der gegenwärtigen Bedeutung des Mediensports und insbesondere des Fernsehens (vgl. Real 2005). Sechstens ziehen beide Ereignisse die Aufmerksamkeit von Internet, Tageszeitungen und Zeitschriften, Radio, Fernsehen und anderen Medien für Tage und Wochen vor, während und nach den Events auf sich.⁴ Siebtens führen beide Ereignisse zu Umsätzen von mehreren hundert Millionen Dollar, die durch den Verkauf von Tickets und Fernsehrechten, durch die Vorbereitung und Organisation der Ereignisse, durch Reisen und Unterkünfte der Zuschauer, durch Vergütungen für Spieler, Sponsorengelder, Werbung und andere ökonomische Faktoren zu Stande kommen. Dazu kommen Milliardenumsätze, die im weit verzweigten Wettgeschäft getätigt werden. Achstens bilden beide Ereignisse eine Bühne und Projektionsfläche für politische Auftritte, religiöses Moralisieren, nationalistische Aufwallungen, regionale Identifikation und andere symbolische Inanspruchnahmen. Neuntens schließlich führen beide Events zu intensiver emotionaler Beteiligung der Fans. Hoffnungen und Ängste mit Blick auf Erfolg oder Misserfolg der eigenen Mannschaft entstehen schon während der Qualifikationsphasen und können den Alltag von Individuen und Gemeinschaften bestimmen. *Super Bowl* und *Fußballweltmeisterschaft* stellen ohne Frage jeweils das bedeutendste Spektakel in ihren Kulturen dar.

Beide Ereignisse erfüllen damit vergleichbare gesellschaftliche Funktionen, die in der Sportsoziologie als Formen der Rationalisierung beschrieben werden (vgl. Dunning/Malcolm 2003). Sie impli-

4 Der Wechsel der Vorrangstellung vom Fernsehen hin zum Internet verdeutlicht die weltweite kulturelle Durchschlagskraft beider Ereignisse; vgl. dazu Real 2006.

zieren Formen der Organisation, Strukturen, die auch das alltägliche Leben des Publikums strukturieren. Janet Hargreaves beschreibt diesen Zusammenhang folgendermaßen:

In their organisation and functioning, the major popular sports all are seen as replicating the fundamental features of modern rationalised industrial production: a high degree of specialisation and standardisation, bureaucratised and hierarchical administration, long-term planning, increased reliance on science and technology, a drive for maximum productivity, a quantification of performance, and, above all, the alienation of both the producer and consumer. Major games like European and American football and the modern Olympics are taken as examples of this development. (1982, 41)

Als implizite Modelle des Verhaltens helfen beide Mega-Medienereignisse, gesellschaftliche Organisationsstrukturen zu «rationalisieren» und so dem jeweiligen medialen Spektakel einen *Common Sense* zu unterlegen, nämlich, wie der strukturelle Vergleich zeigen wird, dem *Super Bowl* und dem *American Football* den eines Unternehmenskapitalismus und der Fußballweltmeisterschaft und dem Fußball den eines gesellschaftlichen Nationalismus.

Super Bowl versus Fußballweltmeisterschaft: Strukturelle und kulturelle Unterschiede

Trotz der bisher aufgeführten Gemeinsamkeiten hinsichtlich der grundsätzlichen Struktur und Funktion, zeichnet sich das alte Stereotyp «Amerika gegen den Rest der Welt» in den Unterschieden zwischen *Super Bowl* und Fußballweltmeisterschaft ab. Dies lässt sich anhand von sieben Merkmalen sozialer Strukturen und Prozesse beschreiben, die den *American Football* einerseits und den Fußball andererseits charakterisieren, nämlich (1.) Kontinuität und Diskontinuität des Spielverlaufs, (2.) Einsatz unterstützender Technologien, (3.) Gewalt und Paramilitarismus des Spiels, (4.) Körpereinsatz zur Ballkontrolle, (5.) Art und Weise der Ermittlung von Punkten, Toren und von Erfolg, (6.) Grad der Spezialisierung und Bürokratisierung und (7.) Rolle und Bedeutung von «Männlichkeit» im Spiel.

Kontinuität und Diskontinuität des Spielverlaufs

Während der Fußball sich im kontinuierlichen Spiel entwickelt, besteht der *American Football* aus diskontinuierlichen Aktionen. Im *Ame-*

rican Football endet ein Spielzug nach drei bis acht Sekunden Spielzeit und beide Teams stellen sich neu auf. In dieser Hinsicht gleicht *American Football* dem Baseball, auch wenn die Strukturierung durch Zeitmessung dem *American Football* einen technologischen Charakter gibt, der dem eher beschaulichen Baseball nicht eigen ist. Neben anderen Sportarten sind auch beim Golf die Handlungen vollkommen diskontinuierlich, auch Tennis, Tischtennis oder Volleyball gleichen in dieser Hinsicht dem *American Football*, da sie in kurzen Einheiten gespielt werden, ständig unterbrochen durch längere Phasen des Kräfte sammelns und Vorbereitens. Im Gegensatz dazu besteht Fußball aus längeren Einheiten kontinuierlicher Aktionen und ist in dieser Hinsicht Eishockey, Basketball oder selbst Aerobic ähnlich. Im Allgemeinen wird das Spiel zusammenhängend für viele Minuten hintereinander gespielt, einzig unterbrochen durch Seiten- und Tor-Aus sowie durch Fouls und Torefolge.

Die Differenz zwischen *American Football* und Fußball bringt unterschiedliche Auffassungen über Spielregie und Taktik mit sich. Im Fußball ist der Spielregie ein gewisses Maß an intuitiver, interpretativer Spontaneität eigen, jeweils abhängig vom Spielverlauf. Jeder Spieler muss über ein Gefühl für alle Positionen auf dem Feld verfügen, um kreative Spielideen zu entwickeln, die – ähnlich der Jazzimprovisation – durch die Mitspieler antizipiert werden und worauf diese entsprechend reagieren. Im Unterschied dazu ist die Spielregie beim *American Football*, insbesondere für die Offensive, extern und formal und kann selbst von außerhalb des Spielfeldes koordiniert und kommuniziert werden. Der von den Trainern an der Seitenlinie festgelegte Spielzug schreibt jedem einzelnen Spieler seine Bewegungen genauestens vor und erlaubt Kreativität einzig und allein innerhalb relativ enger, statistisch ermittelter Grenzen. Im Gegensatz zum Fußball ist das Spiel im *American Football* also nicht nur diskontinuierlich, sondern auch in weit höherem Maße durch vorgeschriebene Spielzüge bestimmt.

Die Diskontinuität des *American Football* bringt es mit sich, dass jeder Spielzug wie ein militärischer Feldzug oder, in Novaks (1976, 82) Worten, wie eine Partie Schach geführt wird. Beim Schach sind die Gegner abwechselnd am Zug, beim *Football* genießt das angreifende Team Ballbesitz für vier aufeinander folgende Versuche, die Angriffslinie mindestens zehn Yards in Richtung der gegnerischen Grundlinie zu verschieben. Schach und *Football* zielen auf den strategischen, dauerhaften ›Vormarsch‹, der gut abgesichert und verteidigt werden muss. In diesen paramilitärischen Zügen ähnelt der *American Football* traditionellen Bewegungen von Truppen, Waffen oder Schiffen frühe-

rer, napoleonischer oder mittelalterlicher Zeiten. Fürs taktische Beratschlagen wird weit mehr Zeit aufgewendet als für das reine Spiel. Eine Stunde Echtzeit umfasst gerade mal acht Minuten reine Spielzeit. *Football* schreitet, so erbarmungslos wie Schach (vgl. Nowak 1972, 82), jeweils genau einen Zug voran. Die strategische Spielregie gibt dem *Football* eine formale, rationale und intellektuelle Dimension die sich von der des Fußballs unterscheidet.

Das ununterbrochene Spiel des Fußballs stellt dagegen ein Problem für den «reichen Onkel» des *American Football*, das kommerzielle Fernsehen, dar. US-amerikanische Fernsehstationen wollen keine ununterbrochenen Sequenzen von 45 Minuten ausstrahlen, wie dies der Spielverlauf im Fußball verlangt. Die Berichterstattung des amerikanischen Fernsehens über das Finale der Weltmeisterschaft begeht ab und zu eine Sünde, die in echten Fußballnationen unverzeihlich wäre: Es unterbricht die Übertragung für Reklamespots, während das Spiel weiterläuft. 1986 hat NBC für das Finale der Fußballweltmeisterschaft zu einer Splitscreen-Lösung gegriffen, doch als NBC die gleiche Lösung für die Berichterstattung über die Olympischen Spiele 1988 vorschlug, haben die Werbetreibenden protestiert und diesen Vorschlag abgelehnt. Im Gegensatz zum Fußball stellen Werbeunterbrechungen im *American Football* kein Problem dar, weil hier durch die regelmäßigen Spielunterbrechungen Unmengen von Zeit für Reklame und Programmhinweise zur Verfügung stehen.

Die Kontinuität des Fußballs erinnert an die wiederkehrenden Jahreszeiten, während die unterbrochene, kleinteilige Handlung des *American Football* eher einer maschinellen Kultur entspricht, wie der Blick auf die Unterschiede der jeweils eingesetzten Hilfsttechnologien zeigen wird.

Unterstützende Technologien und ihre Unterschiede

Um *American Football* regelgerecht spielen zu können, braucht man einen Ball mit eigentümlicher Form, Trikots mit ausgeklügelten Polsterungen und Helme, ein großes Spielfeld mit spezifischen Markierungen, zweimal zwei lange Torpfosten, Markierungen für die Angriffslinie und die jeweiligen Versuche des angreifenden Teams, sowie etliche andere Ausrüstungsgegenstände. Um Fußball spielen zu können, braucht man nichts weiter als einen runden Ball, eine große, freie Fläche und zwei relativ einfache Tore. Fußball ist technologisch gesehen eine der einfachsten und unaufwendigsten Sportarten. Seine minimalen Anforderungen an die Ausrüstung haben ihn zu einem universellen Sport

gemacht, der gespielt wird, wann und wo immer Kinder einen Ball treten und rennen wollen. Dagegen ist *American Football* viel komplizierter strukturiert.

Die modernen *Football*-Ausrüstungen sind regelrechte Prunkstücke moderner Technologie. Das Spiel verlangt es, beinahe jeden Körperteil zu polstern und zu schützen, ohne dass die Beweglichkeit des Spielers geschmälert würde. Der Helm, ursprünglich nichts weiter als eine Lederkappe, ist zu einer ergonomisch ausgefeilten bruchsicke Schale geworden, versehen mit ausgeklügelter Federung, schützendem Gitter und Schirm. Polster für Schultern, Rippen, Oberschenkel und Knie sind Vorschrift. *Quarterbacks*⁵ haben darüber hinaus die Möglichkeit, ihren Brustkasten mit der so genannten Splitterschutzweste zu polstern. Verteidiger bandagieren und tapen ihre Arme und Hände, sodass diese eher wie Baseball-Schläger denn wie menschliche Extremitäten eingesetzt werden können. Schuhe sind robuste, mit Stollen ausgestattete Angelegenheiten, die auf Wetter- und Platzbedingungen abgestimmt werden können. Diese Schutzausrüstung war früher ziemlich schwer, doch dank der Entwicklungen für die Raumfahrt ist sie heutzutage robust, perfekt geformt und dennoch federleicht. Die Ausrüstung für ein Team von 50 Jugendlichen kann, wie man sich unschwer vorstellen kann, verheerenden Schaden im Budget einer weiterführenden Schule oder eines *Colleges* anrichten.

Auf höchstem Niveau, im professionellen und im *College*-Bereich, ist der *American Football* mit weiteren Errungenschaften moderner Wissenschaft und Technologie ausgestattet. Telefone und Kopfhörer an den Seitenlinien ermöglichen die Spielregie aus Vogelperspektive. Film- und Videoaufnahmen sind unerlässlich für die kritische Auswertung der Leistungen von Team und Einzelspielern sowie dafür, die Spielweise kommender Gegner zu studieren. Computer werden für nahezu alles eingesetzt, von der Terminplanung bis hin zur Spielregie, vom Rekrutieren neuer Spieler bis hin zur Spielauswertung. Gardner schlussfolgert deshalb: «In many ways, football is a dream sport for gadgeters. Computers, telephones, mounds of player equipment – and films» (1975, 110). Selbst die Bewertung des potentiellen Talents von Spielern basiert auf der wissenschaftlichen Auswertung von Größe, Gewicht, Körperfett, Beweglichkeit, Sprint auf 40 Yards, Leistungs-

5 Anm. des Übersetzers: Die Terminologie des *American Football* lässt sich nur sehr bedingt ins Deutsche übersetzen, da auch hierzulande das amerikanische Vokabular für diesen Sport vorherrscht. Das *Glossary of American Football* von Wikipedia bietet eine Möglichkeit zur schnellen Orientierung über Spielregeln und Terminologie: http://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_American_football.

vermögen im Gewichtheben, Reflex, mentale Einstellung, Drogentest und dergleichen mehr. Ausgeklügelte Trainingsanlagen, Krafträume, Übungsfelder, Ernährungspläne, biomechanische und medizinische Beratung, etc. bilden die Ressourcen des erfolgreichen *Football*, der hinsichtlich seiner Komplexität und Kosten einem Raumfahrtprogramm vergleichbar ist.

Natürlich beruht auch Weltniveau-Fußball auf ausgeklügelten Systemen fürs *Scouten* und Rekrutieren von Spielern, für Training, Terminplanung, etc. Doch das Fehlen von schwerer Ausrüstung und Kommunikationstechnologie für die Spielregie von Außen deuten an, dass die Welt des Fußballs in technologischer Hinsicht viel simpler ist.

Gewalt und Paramilitarismus des Spiels: Konventionelle versus Guerilla-Taktik

American Football ist ein unmittelbar gewalttätiges Spiel: Ein Spielzug endet, wenn der Spieler mit dem Ball angegriffen und zu Fall gebracht wird. Beim Fußball ist Körpereinsatz zwar in begrenztem Maße erlaubt, doch direkte Gewaltausübung gehört nicht zum Spiel. Fußball ist körperlich ein sehr beanspruchender Sport und die Spieler tragen ein hohes Verletzungsrisiko. Doch das Ausmaß körperlicher Gewalt ist beim *American Football* viele Male höher als bei allen anderen Sportarten, abgesehen von Boxen.

Clifford Geertz gibt in seinen «Bemerkungen zum balinesischen Hahnenkampf» der Rolle von Gewalt folgende Interpretation:

[...] so gehen die Balinesen zu Hahnenkämpfen, um zu erfahren, wie sich ein Mann, der normalerweise gesetzt, reserviert, fast zwanghaft mit sich selbst beschäftigt, eine Art geistiger Autokosmos ist, dann fühlt, wenn er – angegriffen, gequält, herausgefordert, beleidigt und dadurch zu äußerster Wut getrieben – einen völligen Triumph oder eine völlige Niederlage erlebt hat. (1987, 255)

Für die gewöhnlicher Weise ruhigen und zurückhaltenden Balinesen stellen die blutigen Kämpfe ihrer Hähne eine Form der Selbsterfahrung dar. Im Hahnenkampf spiegeln sich Geertz zufolge viele balinesische Eigenheiten, darunter auch die Haltung zu Gewalt:

In ihm werden fast alle Erfahrungsebenen der Balinesen angesprochen, werden Themen wie tierische Wildheit, männlicher Narzissmus, Wettspiele, Statusrivalitäten, Massenerregung und Blutopfer zusammengebracht, die

hauptsächlich durch ihre Beziehung zur Raserei und der Furcht davor miteinander zusammenhängen. Der Hahnenkampf bindet all diese Themen in eine Reihe von Regeln ein, die sowohl zügeln als auch freies Spiel lassen, wobei er eine symbolische Struktur aufbaut, in deren Rahmen solche inneren Zusammenhänge immer wieder zur Wahrnehmung und Einsicht gebracht werden. (ebd.)

Zwar ist die Gewalt im *American Football* ein ausführlich diskutiertes Thema, ohne dass diese dabei jedoch in Frage gestellt würde. William Phillips schlägt folgende Deutung vor: «All sports serve as some kind of release but the rhythm of football is geared particularly to the violence and the peculiar combination of order and disorder of modern life» (1969, 66). Dies findet in einer Bemerkung von Stade zur Charakterisierung des *American Football* unter den Sportarten seinen Widerhall: «[...] it is one whose mode is violence and whose violence is its special glory» (1966, 174).

Doch wie lässt sich die besondere Verherrlichung von Gewalt im *American Football* erklären? Sozialhistoriker in der Tradition von Norbert Elias (vgl. Elias/Dunning 1986; Dunning 1986; Dunning/Marcolm 2003) argumentieren, dass Gewalt im Sport eine Begleiterscheinung moderner Zivilisation ist. Im Zuge der Entwicklung von Industriegesellschaften ist affektive Gewalt unakzeptabel und strafbar geworden. Aber die tief verankerten primitiven Triebe bleiben bestehen, und der intensive Wettbewerb in modernen Gesellschaften stimuliert diese Triebe. Gewalt wird deshalb gesellschaftlich kanalisiert und in instrumentelle, rationalisierte Formen der Gewalt überführt, allem voran im Sport. Elias zufolge befriedigt Sport das Bedürfnis nach Spannung in einer von Routine und Langeweile geprägten modernen Zivilisation. Zudem zeigt sich, dass kriegerische Gesellschaften Kampfsportarten bevorzugen, während friedliche Gesellschaften weniger kämpferische Sportarten vorziehen. Diese historische Korrelation stimmt auch damit überein, dass in Amerika, anders als im Rest der Welt, der gewalttätigere *Football* gegenüber dem Fußball favorisiert wird.

Tatsächlich ist Militarismus vielfach als ein struktureller Zug im *American Football* diskutiert worden (vgl. Arens 1976; Gardner 1975; Guttmann 1978; Novak 1976). Allgemeiner zeigt Jeffrey Goldstein in *Sports Violence* (1983) die negativen Aspekte der Beziehung zwischen Krieg, Gewalt und Sport auf. Andere Kulturkritiker verschweigen die kriegsähnlichen Züge des *Football*. So argumentiert beispielsweise William Phillips in Bezug auf den *American Football*:

[M]uch of its popularity is due to the fact that it makes respectable the most primitive feelings about violence, patriotism, manhood. The similarity to war is unmistakable: each game is a battle with its own game-plan, each season a campaign, the whole thing a series of wars. Football strategy is like military strategy [...]. There is even a general draft. And one is loyal to one's country – according to geography and the accident of birth. (1969, 66)

Fußball ähnelt im Vergleich zur militärischen Aufstellung des *Football* mehr einer Guerilla-Strategie der Kriegsführung. Es gibt keine Linie, an der sich die gegnerischen Parteien zum Kampf aufstellen, es gibt keine vornehm geschützten Auszeiten zwischen den Spielzügen, jeder Spieler ist jederzeit zugleich Angreifer wie Verteidiger, Körpergröße und brachiale Kraft bedeuten nicht notwendig einen Vorteil, technologisch weiter entwickelte Länder sind nicht automatisch siegreich, und Interventionen von Außen durch Spielanweisungen oder Auswechslungen beeinflussen die Aktionen auf dem Feld kaum.

Verglichen mit *American Football* ist Fußball ein «fließendes» Spiel mit einer eigenen, internen Dynamik, das insofern an die anti-imperialistischen Widerstandsbewegungen Vietnams oder Afghanistans erinnert, als diese sich strikt weigerten, «fair» im Sinne allgemein akzeptierter Regeln der Kriegsführung zu kämpfen. In einem Fußballteam muss – wie in einer Volksarmee – jeder Feldspieler alle Techniken des Dribbelns, Überspielens und Schießens beherrschen, anders als bei der traditionellen Taktik des *American Football* mit seiner eindeutigen Zuordnung der Spieler, die entsprechend ihrer speziellen Fähigkeiten eingeteilt werden und beispielsweise vor allem blocken oder Pässe des *Quarterback* abfangen, hinter der Angriffslinie verteidigen oder andere spezialisierte Aufgaben ausführen.

Körpereinsatz und Ballkontrolle: Manipulativer Imperialismus

Obwohl beide Sportarten «Fußball» genannt werden, verdient der Fußball diesen Namen eher, weil hier die Füße eine viel wichtigere Rolle spielen als beim *Football*. Beim Fußball dürfen die Feldspieler ihre Hände nicht zur Ballkontrolle einsetzen, einzig der Torwart kann den Ball mit den Händen greifen und mit ihm in der Hand laufen und Pässe werfen – wie jeder Spieler beim *American Football*.

Auch wenn der Ball beim *American Football* beim Anstoß, bei Feldtoren und anderen Standardsituationen mit dem Fuß getreten wird, wird der Ball vor allem mit den Händen kontrolliert. Der *Center-Spie-*

ler schnappt sich den Ball mit der Hand, der *Quarterback* reicht ihn weiter oder wirft einen langen Pass, andere Spieler fangen den Ball – jeweils mit den Händen. Abgesehen von den genannten Standardsituationen ist es im *American Football* verboten, den Ball absichtlich mit dem Fuß zu treten. Ein unkontrollierter Ball darf nicht vor einem he-rannahenden Gegenspieler weggekickt und dann aufgegriffen werden. Im *Football* sind Arme und Hände also die wichtigsten Gliedmaßen für die Ballkontrolle.

Aus diesem Unterschied ergeben sich einige spekulative Fragen: Wenn durch den Gebrauch der Hände dem *American Football* im Gegensatz zum Fußball ein buchstäblich manipulativer Akt eingeschrieben ist, bedeutet das dann, dass die nordamerikanische Kultur «manipulativer» ist? Feiert Amerika einen «manipulativen» Nationalsport ebenso wie es probiert, das Schicksal der Rest der Welt zu manipulieren? Und ähnelt der Fußball, weil er durch Gebrauch von Füßen, Beinen, Brust und Kopf zur Ballkontrolle ganzheitlicher erscheint, mehr den oral-auditiven Kulturen Lateinamerikas im Sinne Marshall McLuhans – Nationen, die insgesamt neun der ersten 18 Fußballweltmeisterschaften gewonnen haben?

Ermittlung von Punkten, Toren und von Erfolg

Im *American Football* wie im Fußball gilt es, mehr Punkte oder Tore zu erzielen als der Gegner. Im *Football* gibt es mit Ergebnissen wie 35:10 oder 24:14 relativ hohe numerische Resultate. Fußballergebnisse fallen deutlich niedriger aus mit – Wettstatistiken zufolge – durchschnittlich weniger als zweieinhalb Treffern pro Spiel. Die geringe Trefferfrequenz im Fußball wird von Michener (1976) negativ bewertet, vor allem im Vergleich mit den vier verschiedenen Möglichkeiten im *American Football* Punkte zu erzielen: durch *Touchdown* (6 Punkte), Feldtor (3 Punkte), einen Extrapunkt nach dem *Touchdown* (1 Punkt) sowie durch die so genannte *Touchdown Conversion* (2 Punkte). Punkte werden im *American Football* dadurch erzielt, dass man den Ball durch die Verteidigungslinien der gegnerischen Mannschaft bis hinter die Grundlinie befördert (*Touchdown*) oder dadurch, dass der Ball zwischen die Pfosten des stimmgabelförmigen Tores geschossen wird.

Darüber hinaus wird Erfolg im *American Football* daran gemessen, ob durch jeden einzelnen Spielzug mehr Territorium des Gegners erobert wird, wodurch die so genannte *Line of Scrimmage*, die Linie, an der sich die Teams jeweils für einen neuen Spielzug aufstellen, immer weiter in Richtung der gegnerischen Grundlinie verschoben

wird. Im *American Football* geht es also anders als beim Fußball in formaler, messbarer Weise um Raumgewinn und -besitz, was den *Football* gleichsam zum «kapitalistischeren» Spiel macht. *American Football* hat das breitere Tor, so breit wie die Grundlinie, mit der Folge, dass die Offensive leichter Punkte erzielen kann. Dagegen sind Torerfolge im Fußball weit weniger häufig, weil der Ball mit Fuß oder Kopf in ein viel kleineres Tor bugsiert werden muss. Weil das Spiel im *Football* ungefähr alle fünf Sekunden unterbrochen wird und sich die Mannschaften neu aufstellen, können viel mehr Aspekte des Spielgeschehens und die Leistungen einzelner Spieler quantitativ erfasst und statistisch ausgewertet werden, insbesondere mit Blick auf den «Landgewinn». Allen Guttman stellt deshalb fest: «Football is marked by a high level of quantification» (1978, 129). Spielstatistiken, die oft den unteren Bildschirmrand schmücken und ganze Seiten in Tageszeitungen füllen, geben Aufschluss über unterschiedlichste Teilaspekte des Spiels und werden fürs gesamte Team wie für jeden Einzelspieler aufgezeichnet. Diese Daten werden kompiliert und in offiziellen Statistiken veröffentlicht, die die Rekorde von Einzelspielern und Teams dokumentieren.

Spezialisierung und Bürokratisierung: Norden versus Süden

Fußball ist ein Spiel mit wohl-definierten Positionen auf dem Spielfeld – Angreifer, Mittelfeldspieler, Verteidiger oder Torwart – und komplexen Spielsystemen und -stilen. Es ist ausgesprochen populär in Ländern der so genannten dritten Welt, den Entwicklungsländern, oder einfacher: im «Süden». Dagegen bildet der nordamerikanische *Football* mit seiner Ausdifferenzierung von verschiedenen Spielerpositionen und der Komplexität hunderter formalisierter Spielzüge eine einsame Ausnahme im Sport der modernen Welt. Er kann als Sinnbild des Lebens im industrialisierten «Norden» gelten.

Im *American Football* werden die Spieler zunächst in Angriff und Verteidigung eingeteilt, wobei ausgesprochen wenige Spieler beide Spielweisen beherrschen. Angreifer müssen sich Ordnung und Struktur verpflichten, denn nur wenn ein verabredeter Spielzug erfolgreich umgesetzt wird, werden auch Punkte erzielt. Verteidiger sind, obwohl komplexe Systeme und Zonen auch für die Verteidigung gelten, im Grunde ihres Herzens Anarchisten: Sie stören und zerstören die sorgfältig bedachte Strategie der Gegner. Die Angreifer wiederum sind in diejenigen unterteilt, die den Ball nicht einmal berühren, nämlich die fünf *Interior Linemen*, deren Leben «im Schacht» aus einer schier end-

losen Folge schneller Antritte und zu stummender Gewichte besteht, und in diejenigen, die den Ball befördern. Letztere sind wiederum unterteilt in die zentrale Figur des *Quarterback* und weitere *Backs* mit der Aufgabe, den Ball zu transportieren, sowie in eine Menge von Ballfängern (*Receiver*) mit unterschiedlichen, wohl-definierten taktischen Aufgaben. Die defensive Formation besteht aus drei oder vier *Linemen*, den Spielern in der ersten Reihe, die groß, stark, aggressiv und erstaunlich beweglich sind. Sie werden durch die *Linebackers* unterstützt, die 1 bis 6 Yards hinter den *Linemen* aufgestellt sind und je nach Situation, wie die *Linebackers* den Gegner direkt angreifen oder aber wie die defensiven *Backs* sich schnell zurückfallen lassen, um Pässe zu verhindern oder abzufangen. Hinter den *Linebackers* sind *Cornerbacks* und so genannte *Strong* oder *Free Safties* positioniert, die die Verteidigung tiefer im Feld mit Spurtgeschwindigkeit und Kraft absichern. Jede dieser spezifischen Positionen in Angriff und Verteidigung verlangt es, dass Spieler sich frühzeitig spezialisieren, mit der Folge, dass ein Spieler seine Position nach den ersten Jahren auf der *High School*, also mit 16 oder 17 Jahren, in der Regel nicht mehr wechseln wird.

Das Team von Betreuern und technischem Stab für eine solch große Mannschaft besteht aus speziellen Trainern für Fänger, *Quarterbacks*, *Running Backs*, für Angriffs- und Verteidigungslinie, *Linebackers* und defensive *Backs*, sowie aus Koordinatoren für Angriff und Verteidigung, aus Trainern für die *Kicker*, die den Ball in spezifischen Standardsituationen tatsächlich mit dem Fuß schießen, sowie einem Trainer für das Team mit besonderen Aufgaben und natürlich dem *Head Coach*, dem Cheftrainer. Während des Trainings betreuen diese Trainer die unterschiedlichen Spielergruppen. Darüber hinaus haben sie spezifische Aufgaben während eines Spiels. Der Koordinator des Angriffs sitzt in der Regel in der Pressebox und gibt via Telefon Anweisungen an die Trainerbank, die diese an den *Quarterback* übermittelt. Der Trainer des Teams mit besonderen Aufgaben koordiniert die Auswechslung der geeigneten Spieler für die Standardsituationen, in denen der Ball gekickt wird. Der Koordinator der Verteidigung passt die Taktik fortlaufend an den Spielverlauf an. Es scheint, als wäre der *Head Coach* als einziger im Trainerstab nicht völlig eingebunden, weil um ihn herum ehrfurchtsvoll Platz gelassen wird und er das Privileg besitzt, selbst zu bestimmen, mit wem er kommuniziert und ob und von wem er Informationen erhält.

Jenseits von Spielfeld und Training verfügt ein Club über eine weit verzweigte Organisation, die sich um Fitness, Ausrüstung, Spielersichtung, Presse und Kontakte, Sponsoren, Vermarktung, Ticketverkauf und dergleichen mehr mit dem Ziel kümmert, den dauerhaften Erfolg

abzusichern. Diese Spezialisierung unterscheidet sich nicht von Fußball auf Weltniveau mit seiner komplexen Organisation, seinen großen Stadien und seinem Millionenpublikum.

Der Grad der Spezialisierung in *Football*-Teams entspricht der Arbeitsteilung in modernen Industriegesellschaften, die sich durch den Grad der Spezialisierung von traditionellen agrarischen Jagd- und Tauschgesellschaften unterscheiden. Mit der Spezialisierung stellt sich auch gleichzeitig eine Bürokratisierung ein, die notwendig ist, um die verschiedenen spezifischen Funktionen zu koordinieren und zu einer übersichtlichen, gut funktionierenden Organisation zu formen, die die unterschiedlichen Abläufe integriert. Darum bemerkt William Arens zum *American Football*: «The sport combines the qualities of group coordination through a complex division of labour and minute specialisation more than any other that comes to mind» (1976, 6).

Hängt also Amerikas Vorliebe für den *Football* gegenüber Fußball mit dem eher spezialisierten, bürokratischen Stil des Kapitalismus zusammen, der im direkten Widerspruch zur amerikanischen Ideologie des Individualismus steht?

Rolle und Bedeutung von «Männlichkeit»

Sowohl der *Super Bowl* als auch die Fußballweltmeisterschaft sind rein männliche Wettbewerbe, selbst wenn sich mit der rasanten Entwicklung im Frauenfußball seit der Einführung der Europameisterschaft (1984) und der Weltmeisterschaft (1991) für Frauen deutliche Veränderungen ergeben haben. Spieler, Trainer und Organisatoren sind bei beiden Megaevents ausschließlich männlich, und auch bei den Fans überwiegen die Männer deutlich. Beim *Super Bowl* treten Frauen als Cheerleader zur Unterhaltung in der Halbzeit oder als Berichterstatte-rinnen für spezielle Themen auf, doch die zentralen Rollen bleiben Männern vorbehalten. Bei beiden Spektakeln scheinen öffentliche Ausbrüche primitiver Emotionen, entsprechend der soziologischen Beschreibungen der Ursprünge von *Football* und Fußball, auf Zeiten zu verweisen, in denen die Öffentlichkeit männlich und die häusliche Sphäre weiblich definiert war. Beide Spektakel erinnern uns daran, dass – welche Fortschritte die Emanzipation auch in anderen Bereichen gemacht hat – rituelle Feiern dominanter Werte und Normen Frauen noch immer nicht einschließen.

Im Vergleich zum Fußball betont der *American Football* nachdrücklich die Dimension der Männlichkeit. Frauenfußball hat in den vergangenen Jahren deutlich an Popularität gewonnen (vgl. Williams

2003, 148ff.), ganz im Unterschied zum *American Football*, dem – und das mag die Ursache sein – die exaltierte Männlichkeit ins Spiel und in dessen Symbolik eingeschrieben ist. In seiner anthropologischen Studie der Rituale im *American Football* hat William H. Arens bemerkt, wie die Ausrüstung der Spieler den männlichen Körperbau betont:

The donning of the required items results in an enlarged head and shoulders and a narrowed waist, with the lower torso poured into skin-tight trousers accented only by a metal cod-piece. The result is not an expression, but an exaggeration of maleness. Dressed in this manner, the players engage in handholding, hugging, and bottom patting, which would be ludicrous and disapproved in any other context. [...] In comparison rugby players seem to manage quite well in the flimsiest of uniforms. (1976, 9)

Die Ausrüstung der Spieler, das sei betont, dient vor allem dazu, die körperlich sowieso schon extrem überentwickelten Spieler noch größer, schwerer, muskulöser, schneller, in einem Wort: männlicher erscheinen zu lassen. Arens stellt darum zusammenfassend fest: «Football plays a part in representing this [gender] dichotomy in our society because it is a male preserve that manifests and symbolizes both the physical and cultural values of masculinity» (ebd., 8).

Die exaltierte Männlichkeit des *American Football* scheint auch in anderen Merkmalen auf, die oben bereits angesprochen worden sind, so zum Beispiel in seiner paramilitärischen Gewaltsamkeit sowie in seiner Betonung von Technologien, beides traditionell männliche Bereiche. Der *American Football* scheint seine männliche Symbolik in die Vergangenheit wie in die Zukunft zu projizieren. So bemerkt Allen Guttman (1978, 25), dass die schwerfälligen, mit Matsch bespritzten *Football*-Spieler wie Überreste aus der Steinzeit aussähen, was sie tatsächlich auch seien. Die Ausrüstung der Spieler weckt primitive und zugleich futuristische Assoziationen, wie George Stade beschreibt: «The football player in uniform strikes the eye in a succession of «gestalt shifts»: first a hooded phantom out of the paleolithic past of the species, then a premonition of a future of spacemen» (1966, 175). Im Unterschied dazu geben Fußballtrikots den Blick auf gut entwickelte Muskeln frei, ähneln darüber hinaus eher alltäglicher Kleidung und erscheinen – im Vergleich zur *Football*-Ausrüstung – geschmeidig und recht gewöhnlich.

American Football und Fußball: Unterschiede und Ähnlichkeiten

Die strukturellen Unterschiede zwischen dem *American Football*, so wie er im *Super Bowl* gespielt wird, und dem Fußball der Fußballweltmeisterschaft lassen sich tabellarisch wie folgt zusammenfassen:

	American Football	Fußball
Spielverlauf	diskontinuierlich	kontinuierlich
Grad der Technologisierung	hoch	gering
Treffer/ Punktwahrscheinlichkeit	relativ hoch	niedrig
Ballkontrolle	mit den Händen, nur ausnahmsweise mit dem Fuß	mit dem Fuß, niemals mit den Händen
Körpereinsatz und -kontakt	unmittelbar; gewaltsamer Körpereinsatz regulär	begrenzt; gewaltsamer Körpereinsatz irregulär
Strategie und Taktik	konventionell	Guerilla-Stil
Grad der Spezialisierung	hoch	gemäßigt
Männlichkeit	exaltiert	gemäßigt

Der Spielverlauf im Fußball ist kontinuierlich, die Ausrüstung einfach und Tore werden erzielt, wenn der Ball ins Tor geschossen wird. Die Spieler sind nur mäßig spezialisiert und der Körperkontakt zwischen gegnerischen Spielern ist nur ausnahmsweise gewalttätig, der Charakter des Spiels gilt als gemäßigt männlich, die Taktik und Strategie gleichen dem Stil der Guerilla. Im *American Football* ist der Spielverlauf diskontinuierlich, die Ausrüstung ist aufwendig, Punkte können auf verschiedene Arten erzielt werden, und zwar in der Regel recht zahlreich. Der Ball wird vorwiegend mit den Händen kontrolliert in unmittelbar gewaltsamem Körperkontakt mit dem Gegner, wobei Strategie und Taktik einer konventionellen «Kriegsführung» mit hochgradiger Spezialisierung und einer exaltierten Darstellung von Männlichkeit ähneln.

Aus den deutlichen Unterschieden zwischen beiden Sportarten, deren rituelle Höhepunkte der *Super Bowl* und die Fußballweltmeisterschaft darstellen, ergeben sich einige Fragen, die nicht unmittelbar beantwortet werden können. In welchem Verhältnis steht das eher gewalttätige, militaristische amerikanische Ritual zur Rolle Amerikas seit dem Zweiten Weltkrieg als selbsternannte Weltpolizei, die durch

Aufrüstung, Waffenhandel und expansionistische Außenpolitik gekennzeichnet ist? Spiegelt die Isolation der USA in Bezug auf den Sport Nummer Eins in der Welt, dem Fußball, ihre nationalistische Nabelschau und das Fehlen jeglicher internationaler Sensibilität? Ist es purer Zufall, dass das Topereignis in Amerika aggressiv, territorial, technologisch, bürokratisch, kurz: «imperialistisch» ist, während Länder der Dritten Welt die weniger rigide strukturierte Form des Fußballs bevorzugen?

Mediensport reflektiert eine Gesellschaft und strukturiert diese zugleich. Doch es gibt keine einseitige kausale Beziehung zwischen der Popularität von Sportarten und der jeweils kulturellen Ordnung, es handelt sich vielmehr um eine wechselseitige Beziehung. Richard Lipsky (1983, 88) bemerkt, dass Zuschauersport angesichts der Anforderungen in industrialisierten Gesellschaften ein «ästhetisch-utopisches Refugium» darstellt, doch zugleich selbst ein maschinengleicher, technokratischer Bereich ist, der die Ideologie des Konsumismus und der Technokratie affirmiert. Je komplexer eine Gesellschaft sich entwickelt, umso bedeutender werden «Teamwork» und Zusammenarbeit – Ideologien, die im Sport weit verbreitet sind. Mediensport kommt also eine doppelte Bedeutung zu, als Sozialisierungsinstanz sowie als Ort des Eskapismus. Sport, häufig als «eine Welt für sich» bezeichnet, ist ein wichtiges Instrument gesellschaftlicher Expression wie der gesellschaftlichen Integration von Individuen und sozialen Gruppen.

Janet Hargreaves (1986) hat die bedeutsame historische Rolle des Sports für die gesellschaftliche Entwicklung seit der Industrialisierung beschrieben. Die potentielle Unabhängigkeit und Widerspenstigkeit der Arbeiterklasse ist durch den mehr und mehr institutionalisierten Sport integriert worden, was sich schließlich ab 1880 in der massenhaften Sportbegeisterung niederschlägt. Im Viktorianischen Zeitalter erlangt das britische Modell des vornehmen Amateurs stärkere ideologische Bedeutung und bestimmt auch die Arbeiterklasse mehr und mehr. Nach dem Ersten Weltkrieg wird die Teilnahme an Sport immer populärer und hilft bei der nationalen Integration der unterschiedlichen Klassen: «These developments were facilitated especially by the accelerating commercialization of sports, a process in which press and radio played key parts» (Hargreaves 1986, 207). Sport hat somit geholfen, die Arbeiterklasse und andere untergeordnete Gruppen besser in die gesellschaftliche Ordnung einzufügen, in Hargreaves Worten: «by reconstituting them within a unified social formation under bourgeois hegemony». Der Staat hat interveniert, um Sport in den Schulen und anderen Bereich zu fördern – mit Folgen, die sich am zutreffendsten

mit Gramscis Hegemonie-Konzept beschreiben lassen: Die Produktion eines ideologischen Konsens hat direkte Machtausübung abgelöst. Zwar spielt Sport nicht an sich eine wichtige Rolle bei der Produktion von ideologischer Hegemonie, doch mit seiner wachsenden historischen Bedeutung in der nationalen populären Kultur ist ihm eine immer entscheidendere ideologische Funktion zugekommen.

Die Strukturen einzelner Sportarten und ihrer Repräsentation in den Medien artikulieren kulturelle Muster. Sie stellen kulturelle Texte dar, die – wie Geertz sich ausdrückt – darauf warten, «über die Schaltern der Einheimischen» gelesen zu werden. Diese Texte zeigen nicht die Gesamtheit einer Kultur, sondern nur eine gewisse Teilansicht zu einem bestimmten Zeitpunkt. Doch der Vergleich von *American Football* und *Super Bowl* mit Fußball und Fußballweltmeisterschaft lässt provokative Einblicke in die Unterschiede der Kulturen zu. Ob der Vergleich nun zur Selbstvergewisserung beiträgt oder Verunsicherung hervorruft, er illustriert auf verlockende Weise die Möglichkeit, die dominanten Mediensportarten als Quellen der Selbstverständigung eines globalen, nationalen oder regionalen Publikums zu untersuchen.

Aus dem Amerikanischen von Eggo Müller

Literatur

- Arens, William H. (1976) Professional Football: An American Symbol and Ritual. In: Ders.: *Social Realities*. Port Washington: Alfred, S. 3-15.
- Dunning, Eric (1986) The Sociology of Sport in Europe and the United States: Critical Observations From an «Elisian» Perspective. In: *Sport and Social Theory*. Hg. v. C. Roger Rees & Andrew W. Miracle. Champaign: Human Kinetics, S. 29-56.
- Dunning, Eric / Malcolm, Dominic (Hgs.) (2003) *Sport: Critical Concepts in Sociology*. London/New York: Routledge.
- Elias, Norbert / Dunning, Eric (1986) *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Oxford: Blackwell.
- Gardner, Paul (1975) *Nice Guys Finish Last: Sport and American Life*. New York: Universe.
- Geertz, Clifford (1987) «Deep Play»: Bemerkungen zum balinesischen Hahnenkampf. In: Ders.: *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. Frankfurt/M.: Suhrkamp Wissenschaft, S. 202-260.
- Goldstein, Jeffrey H. (Hg.) (1983) *Sports Violence*. New York: Oxford University Press.

- Guttman, Allen (1978) *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. New York: Columbia University Press.
- Hargreaves, Jennifer (1982) Sport, Culture and Ideology. In: Dies. (Hg.): *Sport, Culture and Ideology*. London: Routledge & Kegan Paul, S. 30-61.
- Hargreaves, Jennifer (1986) *Sport, Power and Culture: A Social and Historical Analysis of Popular Sports in Britain*. Cambridge: Polity Press.
- Hoch, Paul (1972) *Rip Off the Big Game: The Exploitation of Sports by the Power Elite*. Garden City: Anchor.
- Markovits, Andrei S. / Hellerman, Steven L. (2001) *Offside: Soccer and American Exceptionalism*. Princeton/Oxford: Princeton University Press.
- Markovits, Andrei S. / Hellerman, Steven L. (2003) Women's Soccer in the United States: Yet Another American 'Exceptionalism'. In: *Soccer & Society*, 4,2/3, S. 14-29.
- Michener, James A. (1976) *Sports in America*. New York: Fawcett Crest.
- Levi-Strauss, Claude (1963) *Structural Anthropology*. New York: Basic Books.
- Lipsky, Richard (1983) Toward a Political Theory of American Sports Symbolism. In: *Play, Games and Sports in Cultural Contexts*. Hg. v. Janet C. Harris & Roberta J. Park. Champaign: Human Kinetics, S. 79-92.
- Novak, Michael (1976) *The Joy of Sports: End Zones, Bases, Baskets, Balls, and the Consecration of the American Spirit*. New York: Basic Books.
- Phillips, William (1969) A Season in the Stands. In: *Commentary*, H. 7 (Juli), S. 65-69.
- Propp, Vladimir (1968) *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas Press.
- Rader, Benjamin G. (1984) *In Its Own Image: How Television Has Transformed Sports*. New York: Free Press.
- Real, Michael R. (2005). Television and Sports. In: *A Companion to Television*. Hg. v. Janet Wasko. Boston: Blackwell Publishing, 337-360.
- Real, Michael R. (2006) Sports Online: The Newest Player in Mediasport. In: *Handbook of Sports and Media*. Hg. v. Arthur A. Raney & Jennings Bryant. Mahwah: Lawrence Erlbaum, S. 171-184.
- Stade, George (1966) Game Theory. In: *Columbia Forum*, 9,3, S. 173-175.
- Williams, Jean (2003) *A Game for Rough Girls? A History of Women's Football in Britain*. London/New York: Routledge.