

Kampf und Konkurrenz in Sport und Spiel

Beitrag zur Analyse des „sachgerechten Streites“ in resultatorientierten *Prozess-Spielen*¹

HORST TIWALD

www.horst-tiwald.de

Dieser Beitrag wurde 1976 veröffentlicht in:
„*Leibesübungen Leibeserziehung*“ WIEN 1976/4.

I.

Es gibt in unserer Wissenschaft so einen "ideologischen Zylinderhut" mit der Aufschrift "*Lauter böse Dinge!*", aus dem man die verschiedensten "ganz, ganz schlimmen Sachen" hervorzaubern kann.

Selbstverständlich haben die mit diesem Zylinderhut arbeitenden Trickkünstler (Wissenschaftler?) vorher die unterschiedlichsten Dinge in diesen Zylinderhut hinein- und durcheinandergeworfen, so etwa nach dem Motto "*Vor Gebrauch kräftig schütteln, damit die herausgezogenen Dinge wirklich recht schäbig und abgenutzt aussehen !*".

Diesen "Zauberern" ist relativ schwer beizukommen:

- da sie einerseits eine jahrhundertelange Tradition und viel tradierte Trickerfahrung besitzen;
- und andererseits immer das Staunen des Publikums auf ihrer Seite haben;
- wodurch der Skeptiker schwer in eine Position kommen kann, von der aus er hinter die Kulissen gucken und den "Zaubertrick" durchschauen kann.

Aus diesem "alten Hut" zaubert man zur Zeit so entsetzliche Sachen wie "Leistung", "Aggression", "Kampf", "Konkurrenz" hervor, die den Zuschauer in Erstaunen und Entsetzen versetzen.

Natürlich lässt man das Publikum nicht in dieser Gruselstimmung, sondern man holt dann den zweiten Zylinderhut mit der Aufschrift "*Lauter liebe*

¹ Vgl. HORST TIWALD: „*Vom Pseudospiel zum Spiel*“. In: „*Leibesübungen- Leibeserziehung*“ 29 (1975) .

Dinge!", in dem ebenfalls die unterschiedlichsten Sachen zusammen und durcheinandergeworfen wurden.

II.

Aus unserer Sicht sind weder Leistung, noch Kampf, noch Konkurrenz an sich "*Böse Dinge!*", die es radikal zu eliminieren gilt.

Dies sagen wir auch auf die Gefahr hin, dass der ideologische "Gegen-Zauberer" diese Dinge aus einem Zylinderhut hervorholt, den er vorher mit "*Lauter liebe Dinge!*" beschriftet hat, und uns als Zeugen für seine "Redlichkeit" anführt.

Wir wollen überhaupt keinen Beitrag zur "ideologischen Zauberei" liefern, sondern uns bemühen aufzuzeigen:

- dass Werturteile nie Sachverhalte isoliert und absolut treffen;
- sondern immer bezogen sein sollten auf die spezifische Verformung dieser Sachverhalte in den unterschiedlich zu wertenden Verwendungszusammenhängen.

Wir sind auch der Ansicht, dass es letztlich weniger darum geht:

- irgendwelche "*liebe Dinge*" aufzupolieren;
- sondern bei den sogenannten "*bösen Dingen*" festzustellen, was diese Dinge eigentlich so böse macht.

Das Überleben der Menschheit ist abhängig von einem ständigen Überwinden von objektiven Widersprüchen unterschiedlichster Art.

- Dies erfordert vom Menschen einen individuellen und gesellschaftlichen *sachgerechten Streit*, der optimal frei ist von Brutalität, Bestialität und umgeleiteter Aggression.

Dieser sachgerechte Streit ist uns "*liebes Ding*" genug und scheint uns realisierbarer als eine der objektiven gesellschaftlichen Realität völlig unangemessene sich aus dem Streit herauswindende individuelle Friedfertigkeit.

Unserer Ansicht nach wird gesellschaftliche Friedfertigkeit:

- nicht durch Kumulierung individueller Friedfertigkeit erreicht;
- sondern wenn, dann nur durch die Überwindung der objektiven Widersprüche durch sachgerechtes Streiten.

III.

Kampf und Konkurrenz sehen wir als zwei Konkretisierungen des Streites an.

Im Sinne eines "sachgerechten Streites" ist also zu fragen:

- was wir unter "sachgerechtem Kampf" und unter "sachgerechter Konkurrenz" zu verstehen haben;
- wodurch Kampf und Streit notwendig werden;
- und wodurch "Kampf" und "Konkurrenz" ihre zur Bestialität führende pervertierende Entfremdung und Verfälschung erfahren.

Wir werden auf diese Fragen noch keine Antworten geben können. Versuchen wollen wir jedoch, einen Prozess der Differenzierung zu fördern.

IV.

Vorerst wollen wir das Werten methodisch beiseite lassen und uns dem Sachverhalt mehr deskriptiv zu nähern versuchen.

Der Begriff "*Streit*" ist also in unserer Arbeits-Terminologie der Oberbegriff zu "*Kampf*" und "*Konkurrenz*", wobei wir uns noch nicht mit den Ereignissen selbst, sondern mit den Verhalten "*Kämpfen*" und "*Konkurrieren*" beschäftigen wollen.

Wollen zwei Menschen dasselbe Ding, das jedoch nur einer haben kann, dann ***konkurrieren*** sie.

Dieses Ding kann am Ende der eine, der andere oder keiner bekommen, zum Beispiel den Sieg in einem Wettlauf, den dann keiner bekommt, wenn das Rennen unentschieden endet.

Die Erklärung von zwei 1. Siegern ist dann eine gute Geste der Veranstalter, die jedoch absurd wird, wenn nur zwei Läufer konkurrieren, also der 2. Sieger der Verlierer ist, den es ja dann nicht gibt.

- Konkurrierende Menschen wollen also das selbe, das nur einer von ihnen bekommen kann.
- Jeder von ihnen will sich den *Zugriff* zu diesem Objekt (Ziel) verschaffen.

Konkurrierende Menschen realisieren (im idealtypischen Fall) zielgerichtete Aktivitäten in *getrennten* Bahnen (räumlich oder zeitlich), das heißt sie konkurrieren um ein Ziel und *stören sich gegenseitig nicht*.

Im **Kämpfen** jedoch:

- wird nicht unmittelbar ein Zugriff zu einem Ziel realisiert;
- sondern *gegen* eine den Zugriff *behindernde* Barriere angegangen.

Kämpfen ist also kein unmittelbar zielrealisierender Zugriff, sondern ein Akt der Widerspruch-(Barrieren)-Beseitigung.

Kämpfen zwei Menschen, so wollen sie:

- entweder beide Verschiedenes (zum Beispiel sie kämpfen um Standpunkte);
- oder der eine will nur verhindern, dass der andere sein Ziel erreicht und tritt ihm als Barriere entgegen.

Sie realisieren in der Regel *gegengerichtete* Verhalten (gegengerichtete Motorik), zum Beispiel wenn der Angreifer Tore schießen, der Verteidiger diese jedoch verhindern will.

V.

Um den inneren und situativen Zusammenhang von Konkurrieren und Kämpfen besser differenzieren zu können, wollen wir ihn an einigen groben Beispielen aus dem Tierreich veranschaulichen.

Jeder von uns hat im Zoo, beim Füttern von Vögeln oder auf dem Hühnerhof beobachtet, wie sich Tiere um ein in ihre Mitte geworfenes Futter streiten.

Hier können wir uns bereits selbst fragen, was an diesem Ereignis und warum dieses Ereignis für den menschlichen Zuschauer so lustig ist.

- Nicht für jeden!

Es gibt Menschen, die setzen sich auf eine Bank im Park und haben ihre Freude daran, einzelne Vögel zu füttern, wodurch diese so zutraulich werden, dass sie sogar aus der Hand fressen.

Andere Menschen jedoch werfen das Futter so, dass ein für sie "ergötzlicher" Streit ums Futter erfolgt.

Das sind zwei verschiedene Verhalten der Fütternden, und wir würden behaupten, dass einer der beiden "menschlich" handelt, vielleicht nicht statistisch gesehen, jedoch aber hinsichtlich einer pädagogischen Wertung.

Kehren wir zurück in den Zoo und nehmen wir an, dass sich nur zwei Tiere um ein vorgeworfenes Futter streiten.

- Was ist der Fall?

Beide wollen dasselbe Ding.

Sie versuchen beide sich diesem Ding möglichst schnell zu nähern:

- sie konkurrieren hinsichtlich des Zugriffs zum Futter in der Leistungsdimension "Laufen".

Das Tier, das diese Lauf-Konkurrenz gewinnt, hat sich den Zugriff zum Futter verschafft.

Es kann dieses aber nur konsumieren, wenn der Konkurrenz-Vorsprung so groß ist, dass es in dieser Zeitspanne zugreifen und konsumieren kann.

Ist die Zeitspanne des Vorsprungs zu kurz, so wird es am Konsumieren gehindert und muss mit dem Futter *flüchten*, das heißt:

- es muss an die erste Lauf-Konkurrenz eine zweite Lauf-Konkurrenz anschließen, die es aber nur gewinnen kann, wenn es trotz Behinderung durch das Futter-Tragen noch schneller als der Verfolger ist und obendrein ein Fluchtweg vorhanden ist und von ihm erkannt wird. (Vergleiche Ballführen des Angreifers im Fußball.)

Gelingt dies nicht, dann wird das verfolgende Tier aufholen und sich eventuell auch einen Zugriff zum Futter verschaffen, das heißt es wird versuchen, das Stück Futter auch an einem Ende fassen zu bekommen.

- Es schließt sich also an die Konkurrenz "Laufen" die Konkurrenz "Ziehen" an.

Lässt sich die Beute durch das Ziehen in zwei Teile zerreißen und dauert die Konsum-Phase beider Tiere für ihre erbeuteten Anteile gleich lang, so

ist der Streit um das Futter beendet, da im Anschluss an den Verzehr das begehrte Ding weg ist.

Hat aber das eine Tier einen kleineren Teil losgerissen und schneller konsumiert oder hat es eine schnellere "Fress-Fertigkeit", dann beginnt der Streit von vorne.

Nehmen wir nun an, dass das Futter sich nicht in zwei Teile zerreißen und sich auch durch die Konkurrenz "Ziehen" keine Entscheidung herbeiführen lässt:

- so wird man nach einiger Zeit erfolglosen Konkurrierens zum *Kämpfen* übergehen, indem man unmittelbar den Gegner attackiert und *in seinem Zugreifen stört*.

Diese Abwendung vom Zugreifen ermöglicht natürlich einem "lachenden Dritten" den Zugriff zum Futter.

Die Flucht ist also eine Form der Konkurrenz, wobei wir unterscheiden müssen zwischen einer *Flucht mit der Beute* und einer *Flucht vor einem Kampf*.

Im zweiten Fall wird der emotionale Zustand:

- des Flüchtenden eine "Angst" beziehungsweise "Furcht";
- der des Verfolgers dagegen eine "Wut" sein.

Der Flüchtende versucht jedoch in jedem Falle den Ausgang des Ereignisses für sich durch eine *Konkurrenz* zu optimieren.

Der Verfolgende jedoch versucht:

- durch einen Sieg in der Verfolgungs-Konkurrenz das Konkurrenz-Ereignis in ein Kampf-Ereignis zu verwandeln;
- um den Ereignis-Ausgang durch einen *Kampf* für sich zu optimieren.

VI.

Wenden wir nun diese Unterscheidung auf einige Situationen im Sport an:

- Zwei Basketball-Spieler springen um den Ball.

In diesem Falle *konkurrieren* sie in erster Linie um den Ball. Eine Behinderung des Gegners, ein Kämpfen mit dem Konkurrenten wird durch die Regeln weitgehend ausgeschlossen.

Im Eishockey ist es dagegen anders.

Zwei Mittelstreckenläufer konkurrieren in der Leichtathletik um den Sieg. Ein einander Stoßen, ein Kämpfen ist regelwidrig.

In *Konkurrenzen* im Sport wird im Regelwerk von Kämpfen abgegrenzt und dieses als "foul" gekennzeichnet.

Aber auch die Konkurrenz selbst wird durch Regeln begrenzt, die sich jedoch auf *unerlaubte Vorteile*, präpariertes Gerät, Doping, Frühstart, Körpergewicht usw. beziehen.

Im *Kämpfen* werden:

- einerseits unerlaubte Vorteile, wie in der Konkurrenz, durch Regeln ausgeschlossen;
- aber im Wesentlichen der Kampf selbst geregelt durch die Festlegung dessen, was als *Kampf* nicht erlaubt und "foul" ist.

Wenn zwei Spitzen-Mannschaften, zum Beispiel im Handball-Spiel, zu einer Zeit, in der Auswahlspieler nominiert werden, aufeinandertreffen, und ich etwa als Angreifer in einer dieser Mannschaften spiele:

- so *kämpfe* ich im Spiel gegen die Abwehrspieler der gegnerischen Mannschaft;
- hinsichtlich der Team-Nominierung jedoch *konkurriere* ich gegen die Angreifer sowohl der eigenen als auch der gegnerischen Mannschaft.

Ich *kämpfe* gegen Spieler, die ein meinem Verhalten gegengerichtetes Verhalten realisieren, ich *konkurriere* dagegen mit Spielern, die *ähnliches* Verhalten wie ich realisieren.

Im Handball-Spiel kämpfe ich also konkret gegen meinen Gegenspieler beziehungsweise kooperativ und kollektiv als Angriff gegen die Abwehr.

Hinsichtlich der Kumulierung von Punkten (Toren), als vergleichbare Ereignis-Abstraktionen, *konkurriert* jedoch die eine Mannschaft gegen die andere.

Die Spieler:

- *kämpfen* einerseits unmittelbar um Tore;
- *konkurrieren* andererseits jedoch um den durch Kumulierung der einander *ähnlichen* Ereignis-Abstraktionen (Tore) zustande kommenden Sieg.

Innerhalb der Meisterschaft wird ebenfalls um Tabellenplätze konkurriert, die sich jedoch konkret nur durch Kampf, das heißt durch Behindern des Gegners und sich nicht von ihm behindern lassen, durch Tore-Machen erreicht werden.

Kämpfen und Konkurrieren hängen im konkreten Verhalten, im Streit, eng miteinander zusammen, deshalb ist es wichtig, sie sauber zu differenzieren, damit gezielte pädagogische Maßnahmen treffen können.

Im Ergebnis-Spiel (Pseudo-Spiel):

- wird der Kampf bestimmt durch eine über das Ereignis "Spiel" hinausgreifende und dieses entfremdende Konkurrenz.

Diese trägt in das Spiel den konkurrierenden Prozess der Kumulierung von Ereignis-Abstraktionen hinein:

- der isoliert betrachtet weder gut noch schlecht ist;
- im Zusammenhang mit den das Spiel von außen her steuernden Konkurrenzen jedoch wird er zu einem die Entfremdung intensivierenden Faktor.

Außerdem ist es fraglich, ob durch das Ereignis "Tor" beziehungsweise durch die Kumulierung von "Tor-Abstraktionen", der Kampf "Handball" gerecht widerspiegelt wird und als Kampf, beziehungsweise umgeformt zu einer Konkurrenz, gerecht entschieden wird.

Man zählt ja nur das zielverwirklichende Stürmer-Verhalten. Das ist eine willkürliche Auswahl.

Man könnte verschiedene "Konkurrenzen" im Spiel, wenn es schon sein muss, zusammenfassen, etwa wie es die Kinder beim Fußballspiel machen durch die Regeln "drei Ecken ein Elfmeter", oder durch das "abbuchende" Zählen von daneben geschossenen und gehaltenen Schüssen als Minus-Tore.

- Das würde den Wert der Angreifer relativieren und den der Verteidiger und des Torwarts wesentlich erhöhen.

Die Massenmedien könnten dann weniger mit "Schützenkönigen" und "Bombern der Nation" herumtönen und Fußball-Spiele auf "Tore des Monats" reduzieren.

Im Boxsport haben wir ebenfalls eine enge Verflechtung von Kämpfen und Konkurrieren während des Kampfes.

So kämpft der Angreifer gegen die Deckung des Gegners, um Treffer anzubringen, die ebenfalls in Punkte umgewandelt und in einer Konkurrenz um mehr Punkte als Ereignisabstraktionen kumuliert werden.

Ein Punkte-Sieg entscheidet das Box-Ereignis als *Konkurrenz*, ein K.o.-Sieg dagegen als *Kampf*, wodurch das gesamte Konkurrieren um mehr Punkte und unter Umständen ein Punkte-Vorsprung mit einem einzigen *kämpferischen Treffer* zunichte gemacht wird.

K.o.-Siege gehören zum Kampf, Punkte-Siege zur Konkurrenz.

Im Fechtsport ist eine unmittelbare Entscheidung durch Kampf nur möglich, wenn es bei Punkte-Gleichheit um den letzten kampfentscheidenden Treffer geht.

So wird in allen Kampf-Sportarten bei Gleichstand entweder kurz vor zeitlichem Spielschluss oder vor dem *letzten zu vergebenden Punkt* das Ereignis unmittelbar zum Kampf.

Dies kann sich natürlich schon von Anfang an ereignen, da man ja vorher nie weiß, wie es gegen Ende aussieht, wodurch das Spiel zu einem ständigen Kampf wird, in dem "um jeden Punkt" so hart gekämpft wird, als wäre er der letzte.

Dadurch wird jede Absicht, Punkte zu kumulieren, aus dem Bewusstsein eliminiert.

Dieses Kämpfen um jeden Punkt, *entgegen die Behinderung durch den Gegner*, ist aber grundsätzlich etwas anderes, als das Konkurrieren unter Aufbietung aller Leistungsreserven zum Beispiel in der Leichtathletik, Skillauf, Eiskunstlauf, Turnen.

Hier von "Zweikampf" zu sprechen führt nur zu einer Begriffsverwirrung, denn Sportler können in diesen Sportarten nur gegeneinander kämpfen, wenn sie die Regeln verletzen oder unsportlich werden.

VII.

Was wollten wir mit diesen Gedanken aufzeigen?

Wir wollten deutlich machen:

- dass sowohl Konkurrieren, als zielverwirklichendes Verhalten;
- als auch Kämpfen, als barrierenbeseitigendes Verhalten;
- in sich wertneutral sind, im Sport ihren Platz haben genauso wie die Leistung.

Die Frage ist also hinsichtlich einer Wertung der sportlichen Verhalten danach zu stellen:

- welche Motive man hat, um bestimmte Ziele zu akzeptieren;
- und welche einen veranlassen haben, sich selbst gegen Konkurrenten einen Zugriff zu diesen Zielen zu verschaffen.

Dasselbe gilt für das Kämpfen gegen Barrieren.

- Warum ist eine Barriere zu überwinden?

Weil sie mir den Weg zu einem Ziel versperrt oder weil sie den Weg aus einem widersprüchlichen, unlustbereitenden Ist-Stand heraus versperrt?

- Warum erscheint mir das Ziel positiv und der Ist-Stand negativ?

Auch gilt es zu differenzieren zwischen dem unmittelbaren Zugriff zum Ziel und jenen Zugriff-Strategien, die *über die Eroberung von bestimmten Rangplätzen* (als Zwischenziele) laufen, von denen aus erst ein Zugriff möglich wird.

Es muss auch die Frage gestellt werden, mit welchen Mitteln diese Rangplätze erobert werden:

- im Kampf innerhalb eines einzigen Ereignisses im gegengerichteten Verhalten;
- oder ob dieses Ereignis in Teil-Ereignisse zerlegt wird, deren Ausgänge in Punkte umgewandelt und kumuliert werden;
- ob an Ereignisse oder Teil-Ereignisse eine Mess-Skala angelegt und durch Mess-Werte oder durch deren Kumulierung der Sieger identifiziert wird;

- ob man in voneinander isolierten (einander nicht störenden Verhalten) Ereignissen oder in einem undifferenzierten Ereignis konkurriert.

In weiteren Analysen müsste dann der innere Zusammenhang von Kämpfen und Konkurrieren, deren gegenseitige Ergänzung und auch deren wechselseitige Entfremdung sichtbar gemacht werden.

Für diesen Erkenntnisprozess wollten wir Impulse geben, damit von den oberflächlichen und voreiligen Werturteilen weggeführt wird hin zu jenen Fakten, die eigentliches Objekt von Wertungen sind und die deutlich machen, was unter "sachgerechtem Streit" zu verstehen ist.

Bei unserer Analyse des "sachgerechten Streits" stoßen wir auf ein Kernproblem, nämlich auf die Fragen:

- Warum ist es vielfach nur möglich, mittels der Eroberung eines bestimmten *Rangplatzes* beziehungsweise einer bestimmten *Klassenzugehörigkeit* sich den Zugriff zu bestimmten Dingen zu verschaffen?
- Wodurch wird der Mensch veranlasst, quasi *auf Vorrat* um Rangplätze zu streiten, ohne bereits vor und im Streit planend zu wissen, wofür dieser Rangplatz von ihm konkret genutzt werden wird?
- Warum erfolgt ein blindes Kämpfen und Konkurrieren um Rangplätze als "Selbstzweck"?
- Wo liegt die Ursache für das blinde Streben nach Kumulierung von Macht, von gesellschaftlichem Prestige, von Geld und Kapital?

Liegt dies darin begründet:

- dass eben unsere konkrete gesellschaftliche Realität in Arbeit und Freizeit geprägt ist durch die Ausübung von Herrschaft;
- oder ist diese Ausübung von Herrschaft nichts anderes als der Bumerang des blinden Kumulierens von Macht mittels entfremdeten Kämpfens und entfremdeten Konkurrierens?