



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„True Gentlemen? –
Emotionen und Performance von Snookerspielern in
Wien“

verfasst von / submitted by

Karin Andrea Heschl, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2016 / Vienna 2016

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 810

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Kultur- und Sozialanthropologie

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Elke Mader

Danke

... an meinen Partner Andi für das Verständnis und die vielen liebevollen Worte, die mich die hartnäckigsten Blockaden haben durchstehen lassen.

... an Mag. Sylvia Laukes für das Korrekturlesen und unermüdliche Vorantreiben.

... an meine Familie, Freundinnen und Freunde, Studienkolleginnen sowie Arbeitskolleginnen und -kollegen fürs Zuhören und Motivieren.

... an alle Informanten und Mitglieder der Snookerclubs HSEBC und 15 Reds für ihre Offenheit und Unterstützung bei meiner Forschung. Die Zusammenarbeit hat großen Spaß gemacht und mir eine spannende Sportart nähergebracht.

... an Mag. Dr. Igor Eberhard für das Feedback, Diskutieren und die motivierenden Worte.

... an Univ.-Prof. Dr. Elke Mader für ihre hilfreichen Inputs und die Betreuung dieser Masterarbeit.

Inhaltsverzeichnis

Danke	3
Inhaltsverzeichnis	5
1 Einleitung	1
2 Theoretische Verortung der Arbeit.....	6
2.1 Anthropologie der Emotionen.....	6
2.2 Performance	11
2.3 Anthropologie des Sports.....	16
3 Datenerhebung und Auswertung	20
3.1 Feldzugang und Datenerhebung.....	20
3.1.1 Methodisches Vorgehen	21
3.2 Auswertung und Analyse	24
3.3 Kurzvorstellung der Interviewten	26
4 Snooker: Spielregeln und Organisation.....	30
4.1 Spielregeln	30
4.2 Material	32
4.3 Wichtige Begriffe.....	32
4.4 Entstehung des Sports	33
4.4.1 Eine Variante: English Billiards	35
4.5 Organisation in Österreich/Wien	35
4.6 Vereine in Wien	37
4.7 Verhaltensregeln und Auftreten	37
5 Emotionen und Performance im Snookersport	39
5.1 Emotionen eines Snookerspielers	39
5.1.1 Misserfolg und negative Emotionen.....	41
5.1.2 Erfolg und positive Emotionen.....	54

5.2	Performance eines Snookerspielers	58
5.2.1	Automatisierte Handlungen im Snookersport	58
5.2.2	Normen und Idealbilder: Snooker als „Gentlemen’s sport“	67
6	Conclusio	78
7	Bibliographie	86
7.1	Literatur	86
7.2	Internetquellen	91
7.3	Sonstige Quellen	92
7.4	Interviewverzeichnis	93
7.5	Informelle Gespräche	93
7.6	Beobachtungen	94
7.7	Videos	95
8	Abbildungsverzeichnis	96
	Anhang 1: Interviewleitfaden Snookerspieler/innen	97
	Anhang 2: Zusatzleitfaden Experten / Funktionäre	98
	Abstract (deutsch)	99
	Abstract (english)	99

1 Einleitung

Zwei Männer, fein gekleidet in Gilet, Hemd und Fliege, stehen um einen Billardtisch und duellieren sich auf elegante Art und Weise in einem Spiel, bei dem es um das Versenken von roten und andersfarbigen Kugeln geht. Dies war der erste Eindruck, den ich vom Snookersport hatte. Im Frühjahr 2005 entdeckte ich die Übertragung der Snooker-Weltmeisterschaften im Fernsehen und verfolgte einige der Matches. Als ich ein Forschungsgebiet für meine Masterthesis suchte, kam mir Snooker erneut in den Sinn.

Snooker zählt zu den Billardsportarten. Gespielt wird auf einem speziellen Billardtisch mit sechs Taschen, in denen die 21 bunten Spielkugeln versenkt werden müssen. Mit einem langen Holzstab, dem Queue, werden die Bälle über den Tisch bewegt. Präzision und Konzentration sind wichtige Parameter für die erfolgreiche Ausübung. Des Weiteren zeichnet sich die Sportart insbesondere durch die Verhaltensweisen der SpielerInnen aus. Snooker wird auch als „Gentlemen’s sport“ bezeichnet. Zum einen basiert der Terminus auf dem vorgeschriebenen Dresscode, bestehend aus Gilet, Hemd, Fliege/Krawatte, Stoffhose und Abendschuhen. Zum anderen gibt es genaue Regeln zum Verhalten während des Wettkampfes. SnookerspielerInnen sollen wie Gentlemen agieren – zuvorkommend, fair und korrekt. Es wird Wert darauf gelegt, die GegnerInnen respektvoll zu behandeln und emotionale Kontrolle zu betreiben. Es ist unangebracht, dass SpielerInnen ihre Gefühle während des Matches zeigen. Durch das Ausleben von negativen Emotionen können MitspielerInnen gestört werden. Durch diese Vorschriften ist das Verhalten der AkteurInnen stark reglementiert. Sie sind dazu angehalten, an sich selbst und ihrer Performance zu arbeiten, um den Anforderungen des Sports zu entsprechen. Durch emotionale Kontrolle kann der/die AthletIn dem Rollenbild des Gentlemans entsprechen. Eine Vielzahl an routinierten Abläufen während des Spiels weist auf die Festigung der erwünschten Verhaltensweisen hin.

Seit der Teilnahme an zwei Seminaren zur Anthropologie der Emotionen¹ wächst mein Interesse an der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Gefühlen. Die Kombination mit dem thematischen Feld Sport markiert meinen theoretischen Schwerpunkt.

¹ Die Seminare “Deeply moved: The cultural and political economies of emotions” und “Affective globalisation: On the politics and economies of emotions in the global era” fanden im Sommersemester sowie Wintersemester 2013 statt.

Überdies ist der Bereich Sport für mich ein sehr persönlicher. Ich spiele seit vielen Jahren semiprofessionell Bahnengolf². Dieser Sport ist unter dem Begriff Minigolf bekannt. Da es sich dabei auch um eine Konzentrations- und Präzisionssportart handelt, welche Ähnlichkeiten mit Snooker besitzt, ist mein Interesse an der Billardsportart groß. Doch besonders die Unterschiede machen einen Vergleich reizvoll. Minigolf ist ein Einzelsport mit Mannschaftswertung, es wird dabei in einem Team von vier bis sieben TeilnehmerInnen gespielt. Zwar ist das Einzelergebnis jeder einzelnen Person am wichtigsten, doch taktische Überlegungen wie beispielsweise die Reihenfolge der SpielerInnen sind ebenso von Bedeutung. Snooker hingegen ist eine Einzelsportart, bei der eine Person gegen eine andere antritt, ohne ein Team hinter sich zu haben. Außerdem ist der Ausdruck von Emotionen im Bahnengolfsport von großer Bedeutung. Es ist wichtig, die eigenen Gefühle im Griff zu haben. Ebenso wird jedoch erwartet, positive Emotionen nach einem erfolgreichen Schlag öffentlich darzustellen. Jubelschreie und -posen sind keine Seltenheit. Im Gegensatz dazu ist der Snookersport zu sehen. Die SpielerInnen zeigen kaum Gefühlsregungen und sind bei der Ausübung ihres Sportes ruhig. Dies liegt an den Regelungen und Normen, die den SnookerathletInnen eingeschrieben sind.

Trotz des Umstandes, dass Snooker ein Einzelsport ist, wird dieses Hobby nicht gänzlich alleine ausgeübt. Die AkteurInnen sind Mitglieder eines Vereins. Dadurch erlangen sie die notwendige Lizenz, um an Snookerturnieren teilnehmen zu dürfen. Dies bedeutet, dass der/die SnookerspielerIn zwar im direkten Wettkampf alleine agiert, jedoch als Mitglied eines Sportclubs Teil einer Gruppe ist. Weiters sind die SnookerspielerInnen Teil der Community, die sich in Wien und ganz Österreich formiert hat. Die Szene in Österreich ist jedoch nicht allzu groß³, viele der Mitglieder kennen einander persönlich. Sie treffen sich mitunter auch vereinsübergreifend, um gegeneinander zu spielen oder miteinander zu trainieren.

Als Angehörige eines Vereins habe ich die Erfahrung gemacht, dass das Mannschaftsgefüge dazu beiträgt, dass Gefühle der Zugehörigkeit und Gemeinsamkeit entstehen. Aufgrund dieser Erfahrungen bin ich mit dem Gedanken ins Feld gegangen, dass es durch die Vereinszugehörigkeit und die gemeinsame Ausübung des Sports zur

² Das Ziel ist es, einen Ball mit maximal sieben Schlägen in ein Loch zu befördern. Für diese Sportart werden ein auf die jeweiligen Bahnen abgestimmtes Ballmaterial und ein spezieller Schläger verwendet.

³ Laut der letzten Rangliste vom 5. Jänner 2016 gibt es 289 LizenzspielerInnen in Österreich (Austrian Snooker-Rangliste 05.01.2016).

Herausbildung von Teamgeist und Gruppenidentität kommt. Aus dieser Überlegung heraus habe ich erste Fragestellungen formuliert:

Gibt es in einer Einzelsportart wie Snooker kollektive Abläufe, die im Zuge von Vereinsaktivitäten durchgeführt werden? Führt die gemeinsame Performance dieser zur Bildung von kollektiven Emotionen und Identifikation mit dem Team?

Während der explorativen Phase im Feld musste ich jedoch feststellen, dass ich diese Frage im Zuge meiner Forschung nicht beantworten kann. Das Vereinsleben der beiden untersuchten Wiener Vereine „15 Reds Köö Wien Snooker Club“ sowie „Heeres Snooker- und English Billiards Club (HSEBC)“ ist jedoch weniger ausgeprägt als angenommen. Der 15 Reds Snooker Club veranstaltete zum Zeitpunkt der Datenerhebung keine regelmäßigen Mitgliedertreffen. Das interne Ranglistensystem des Vereins basiert zwar darauf, dass die SpielerInnen gegeneinander Matches bestreiten, doch dafür ist kein Zusammenkommen des gesamten Clubs notwendig. Die Partien werden per Telefon oder über soziale Netzwerke vereinbart, und die Mitglieder treffen sich an einem für sie passenden Tag und führen die erforderlichen Duelle durch. Ein regelmäßiges Zusammentreffen aller Personen findet nicht statt. Der andere Verein, der HSEBC, veranstaltet zwar jeden Dienstag einen Clubabend, doch dieser ist kaum frequentiert. Zumeist finden sich dieselben Personen in der Halle des Clubs ein und spielen ein paar Matches gegeneinander. Andere Formate wie ein gemeinsames Clubtraining werden ebenfalls kaum angenommen. Ich konnte die SpielerInnen somit hauptsächlich bei direkten Matches gegen andere AthletInnen beobachten. Ein Vereinsleben gibt es in diesem Sinne nicht. Daher habe ich die oben genannte Fragestellung für die Erhebungs- und Auswertungsphase nicht in Betracht gezogen.

Nach diesen ersten Erfahrungen im Feld legte ich den Fokus der Masterthesis neu fest. Das Ziel der Arbeit ist es, die Grundlagen für die Emotionen und die Performance der SnookerspielerInnen zu ergründen. Konkret werden dabei Ideale und Normen zum Ausdruck von Emotionen während des Spiels betrachtet. Erwünschte und unerwünschte Gefühle der SportlerInnen werden hierfür genauer analysiert. Weiters gilt es herauszufinden, worauf die tatsächliche Performance der AthletInnen basiert und inwiefern sie diesbezüglich Erwartungen an sich stellen.

Aus diesem Forschungsinteresse ergeben sich folgende Fragestellungen für den Erhebungs- und Auswertungsprozess:

- Welche Rolle spielt der Ausdruck von Emotionen im Sport? Was sind erwünschte/unerwünschte Emotionen für SnookerspielerInnen?
- Welche Erwartungen werden hinsichtlich des Ausdrucks von Emotionen und der Performance an die SnookerspielerInnen gestellt?

Der theoretische Rahmen der vorliegenden Masterarbeit wird von drei theoretischen Konzepten gestellt, die für das Thema Snooker Relevanz besitzen: Emotion, Performance und Sport. Der Fokus liegt dabei auf der Anthropologie der Emotionen.

Gefühle werden durch verschiedene theoretische Ansätze erläutert. Der individuell/biologische Zugang stellt die westliche Sichtweise dar, welche durch eine gedachte Dichotomie zwischen Körper und Geist gekennzeichnet ist. Emotionen gelten als psychologische Phänomene, die individuell und subjektiv sind, aber mit dem Körper in Verbindung stehen, da sie sichtbare Wirkung auf ihn haben (Lutz 2007: 22ff). Ein weiterer Zugang betrachtet Emotionen als kulturspezifische Kategorie, denn selbst als „universell“ betrachtete Gefühle wie Angst oder Liebe werden nicht überall gleichermaßen empfunden (Svašek 2005: 8ff). Aufgrund der körperlichen Auswirkungen von Emotionen sind theoretische Konzepte über verinnerlichte soziale Strukturen für das Thema bedeutsam. Die Begriffe Habitus, Feld und Praxis haben hierbei besondere Bedeutung. Der Habitus, eine innere Ordnungsgrundlage, beinhaltet kulturspezifische Emotionen, die durch die Sozialisation erlernt werden. In der Praxis wird der Habitus ausgelebt, und die zugrundeliegenden sozialen Werte werden sichtbar. Das Feld ist jener Ort, an dem die Praxis durch Performance dargestellt wird (Svašek 2005: 8ff).

Durch performatives Verhalten werden Kultur und ihre Werte ausgedrückt und durch die Aufführung ebenso gefestigt (Martschukat/Patzold 2003: 2). Als Performance gelten sowohl alltägliche Handlungen als auch besondere Darstellungen, beispielsweise vor einem Publikum. Zu performen bedeutet ein formelles Verhalten an den Tag zu legen und mit einem Ziel vor Augen zu agieren (Grimes 2008: 381). Handlungsweisen, die Kultur widerspiegeln, können auch als „cultural performances“ bezeichnet werden. Darunter fallen künstlerische Aufführungen, Feste oder Sportveranstaltungen (Fischer-Lichte 2003: 38 zitiert nach Singer 1959: XII). Der menschliche Körper wird durch Performance zu einem Subjekt und Darsteller von soziokulturellen Prozessen (Mitchell 2006: 385f).

Durch die Erforschung von Spiel fand Sport Raum in der wissenschaftlichen Analyse. Angehörige einer Sportgruppe teilen eine Identität, die durch die gemeinsame Performance gefestigt wird (Archetti 2014: 3). Sport zählt zu den „cultural performances“, wodurch eine Kultur sich und ihre Werte vor anderen darstellt (Fischer-Lichte 2003: 38 zitiert nach Singer 1959: XII). Auch als Ausdruck von Gender und -normen ist Sport interessant zu analysieren. Männlichkeit und Weiblichkeit sind mit bestimmten Aktivitäten konnotiert, es werden ihnen unterschiedliche Fähigkeiten zugesprochen (MacClancy 1996: 15).

Die vorliegende Arbeit ist in einen theoretischen und einen empirischen Teil gegliedert. In Kapitel zwei diskutiere ich die bereits kurz vorgestellte theoretische Verortung der Masterthesis im Detail. Der Fokus liegt dabei auf der Anthropologie der Emotionen. Die Themen Performance und Sport werden weiterführend behandelt.

Die Prozesse der Datenerhebung sowie –auswertung sind in Kapitel drei dargestellt. Es wird transparent gezeigt, wie der Zugang zum Forschungsfeld hergestellt und welche Methoden im Zuge der Erhebung angewandt wurden. Ebenso wird die Auswertungsstrategie näher erläutert. Eine Kurzvorstellung der interviewten Personen schließt den theoretischen Teil ab.

Zum besseren Verständnis der auf dem Wege der Empirie gewonnenen Daten umfasst das vierte Kapitel die Spielregeln von Snooker und gibt Einblick in die Organisation des Sports in Wien und Österreich. Außerdem werden wichtige Begriffe erklärt und die Entstehungsgeschichte offengelegt. Eine kurze Einführung in die Verhaltensregeln ist ebenso enthalten.

Im fünften Kapitel werden die Ergebnisse der Datenerhebung präsentiert. Zuerst werden die Emotionen der SnookerspielerInnen analysiert. Negative und positive Gefühle während des Spiels werden anhand von Interviews und Beobachtungen dargestellt. Auch der Einfluss der GegnerInnen ist Thema des Kapitels. Weiters geht es um die Performance der SpielerInnen. Automatisierte Abläufe und Routinen geben Aufschluss über die verinnerlichteten Strukturen, die in der Praxis offenbart werden. Außerdem werden Normen und Idealbilder vorgestellt, die es im Snookersport gibt. Die Elemente, die den perfekten Athlet ausmachen, werden in diesem Teil untersucht.

Den Abschluss der Arbeit stellt eine zusammenfassende Betrachtung der Ergebnisse dar. Ein kurzer Ausblick verweist auf weitere mögliche Forschungsthemen.

2 Theoretische Verortung der Arbeit

Für die vorliegende Masterarbeit sind drei theoretische Forschungsfelder von Bedeutung: Emotionen, Performance und Sport. Die Anthropologie der Emotionen stellt den Schwerpunkt dieser Arbeit dar. Gefühle spielen eine wichtige Rolle im Sportbereich. Nicht nur die AthletInnen empfinden verschiedene Emotionen während des Wettkampfes, sondern auch das Publikum, das den Bewerb verfolgt. Insbesondere die Wirkung von Emotionen auf die Performance der AkteurInnen ist für die gegenwärtige Forschung von Relevanz. Aus diesem Grund werden theoretische Ansätze zu Performanz und Sport vorgestellt.

2.1 Anthropologie der Emotionen

„(...) several social theorists assert that emotions are simultaneously signs for bodily states and cultural categories.“ (Zembylas 2007: 445 zitiert nach Barbalet 1998 / Williams 2001). Michalinos Zembylas definiert Emotionen als körperliche Erfahrungen, die auf Basis von kulturellen Kategorien in Worten ausgedrückt werden (ebd. zitiert nach Lupton 1998 / Massumi 2002). Diese Sichtweise teilt auch die US-amerikanische Anthropologin Catherine Lutz. Die westliche Vorstellung von Emotionen ist ihrer Ansicht nach eine kulturspezifische Kategorie.

„The importance of the concept of emotion as Western thinking about self, consciousness, and society is evidenced by the dense network of cultural theories or assumptions that participate in everyday understanding and use of the word ‘emotion’ and of the terms for the emotions, such as ‘love’, ‘anger’, and ‘boredom’.“ (Lutz 2007: 20).

Damit sagt Lutz aus, dass die alltägliche Verwendung von Wörtern zu spezifischen Emotionen beeinflusst ist, indem Emotionen als Produkt des westlichen Denkens betrachtet werden. Ebenso spielen historische und soziale Prozesse eine Rolle. Sie können ausschlaggebend für die Entstehung von Emotionen sein. Dennoch herrscht in westlichen Gesellschaften die Vorstellung, dass Denken und Gefühl auf persönlicher Ebene verortet ist. Dieses Konzept ist in der akademischen Psychologie begründet. Die Denkstrukturen und der Körper werden als eng verknüpft betrachtet (ebd.: 21f). Es gibt eine Reihe von Redewendungen, die die körperliche Ebene von Emotionen widerspiegeln. Eine Person kann beispielsweise so verärgert sein, dass sie „innerlich kocht“ („*she was fuming*“) (ebd.: 22).

Eine andere theoretische Perspektive argumentiert, dass Emotionen universelle, natürliche Phänomene sind. Gefühle gelten dabei als rohe Kräfte, die noch nicht vom gesellschaftlichen Willen gezähmt wurden: „*We speak of emotions as raw, as wild, and as primitive forces; they are the natural, aboriginally untouched by the cooking, taming and civilizing of culture.*“ (ebd.: 23). Diesem Konzept nach ist das Verhalten von Menschen nicht natürlich, sondern ein Produkt ihrer Kultur. Körper und Geist werden getrennt wahrgenommen (ebd.: 24).

Maruška Svašek beschäftigt sich ebenfalls wissenschaftlich mit den verschiedenen Zugängen zu Emotionen. Die Dichotomie von Körper und Geist begründet sich ihrer Meinung nach in der Philosophie. Viele PhilosophInnen, wie beispielsweise Plato, unterscheiden zwischen ungefährlichen und gefährlichen Leidenschaften. Sie sind der Ansicht, dass bedrohliche Gelüste mit Rationalität kontrollieren werden müssen. Daraus resultiert eine strikte Trennung von Vernunft und körperlichen Empfindungen. Diese Denkweise hat sich auf die Anthropologie ausgewirkt, als sich diese als akademische Richtung etablierte. Besonders zu Beginn der Kolonialzeit und Missionierung wurde die Weitergabe von rationalem Denken als notwendig betrachtet, um die „wilden“ Menschen in den fremden Regionen der Welt in ihrer Entwicklung voranzubringen (Svašek 2005: 2ff).

Die Sichtweise, dass Emotionen im Körper entstehen und somit biologisch erklärbar sind, war bis in die 1970er Jahren das gängige Modell der Anthropologie. In den 80er Jahren wurde dies durch neue Theorien in Frage gestellt. WissenschaftlerInnen begannen Emotionen als kulturelle Konstruktionen zu analysieren (ebd.: 8f). Catherine Lutz definiert Emotionen als Produkte von spezifischen Kulturen und sozialen Umwelten. Im Zuge einer Forschung bei den Ifaluk, einer kleinen Gemeinde im Pazifik, bestimmt die Forscherin eine Reihe von emotionalen Konzepten, die den EinwohnerInnen zur Reproduktion der sozialen Werte ihrer Gemeinschaft dienen (ebd.: 9). Um dies besser nachvollziehbar zu machen, erstellt Maruška Svašek einen Vergleich anhand der Emotion Angst. Laut dem individuellen/biologischen Konzept von Emotion ist Angst universell, da sie für das Überleben von Lebewesen notwendig ist. Angst kann somit als grundlegend biologisch bezeichnet werden. Doch Angst ist nicht gleich Angst, wie Svašek erläutert. Es gibt unterschiedliche Arten von Furcht, die verschiedene Auslöser haben (ebd.: 12). Menschen und auch Tiere verspüren nicht überall auf der Welt aus denselben Gründen Angst. Als Beispiel zieht die Autorin Nordirland heran. Die Ängstlichkeit eines schwangeren

Mädchens vor Ablehnung durch ihre Familie unterscheidet sich von der Angst vor Unruhen und Aggressionen zwischen den politischen Lagern (ebd.).

Die britisch-australische Kultur- und Sozialanthropologin Sara Ahmed schreibt in ihrem Werk „Affective economies“, dass sich Gefühle zirkulierend ausdehnen. Emotionen entstehen durch den Kreislauf von Zeichen oder Gütern, und nicht *in* einer Person oder einem Objekt per se.

„I want to challenge the idea that I have an emotion, or that something or somebody makes me feel a certain way. I am interested in the way emotions involve subjects and objects, but without residing positively within them.“ (Ahmed 2004: 119).

Durch die weltweite Zirkulation werden Symbole und Zeichen, die mit Objekten oder Personen in Verbindung gebracht werden, mit Gefühlen aufgeladen. Der geschichtliche Konnex spielt dabei eine wichtige Rolle. Vergangene historische Ereignisse heften sich an die Symbole und bleiben somit im sozialen Gedächtnis (Ahmed 2004: 120f). Wird hierfür erneut das Beispiel der Angst herangezogen, wird das Konzept anschaulich.

„Fear does not come from within the subject, nor does it reside in its object: we are not afraid of others because they are fearsome. Through the circulation of signs of fear, the [...] other ‘becomes’ fearsome.“ (ebd.: 127).

Der kulturspezifische Aspekt ist hierfür von besonderer Relevanz. Nicht jede Kultur hat aus denselben Gründen Angst oder interpretiert Liebe auf dieselbe Art und Weise. Maruška Svašek hält dazu fest, dass auch „universelle Konzepte“ wie Furcht kulturspezifisch zu betrachten sind. Sie sind kontextabhängig und nicht allgemeingültig auf alle Gesellschaften anwendbar (Svašek 2005: 8ff).

Da Emotionen auf körperlicher Ebene erlebt werden, wird seit den 1980er Jahren der Fokus vermehrt darauf gelegt, welche Rolle die physische Erfahrung spielt. Hierfür bezieht sich Maruška Svašek auf den französischen Soziologen Pierre Bourdieu und seine theoretischen Bausteine „Habitus“, „Feld“ und „Hexis“ (ebd.: 12). Bourdieu beschreibt den Habitus als eine Ordnungsgrundlage für das Verhalten und Denken, die einer Person innewohnt. Es ist nicht notwendig, dass man direkte Handlungsanweisungen von jemandem erhält.

Der Habitus wirkt als „strukturierende Strukturen“ auf den Menschen:

„[...] d.h. als Erzeugungs- und Ordnungsgrundlagen für Praktiken und Vorstellungen, die objektiv an ihr Ziel angepasst sein können, ohne jedoch bewußtes [sic!] Anstreben von Zwecken und ausdrückliche Beherrschung der zu deren Erreichung erforderlichen Operationen vorauszusetzen, die objektiv <<geregelt>> und <<regelmäßig>> sind, ohne irgendwie das Ergebnis der Einhaltung von Regeln zu sein, und genau deswegen kollektiv aufeinander abgestimmt sind, ohne aus dem ordnenden Handeln eines Dirigenten hervorgegangen zu sein.“ (Bourdieu 1987a: 98f).

Zentral ist, dass sich Menschen ohne sichtbare Anleitung anhand einer zugrundeliegenden Ordnung verhalten. Der Habitus einer Gruppe ist historisch gewachsen, er ist ein „Produkt der Geschichte“, wie Bourdieu es ausdrückt. In ihm enthalten sind kollektive Praktiken aus früheren Erfahrungen, die durch die Sozialisation in die Denk- und Handlungsmuster jeder Person integriert werden, die dieser Gruppe angehört (ebd.: 101). Der Habitus hat eine kollektive Komponente, auch wenn er bei jeder Person aufgrund ihrer persönlichen Geschichte individuell ausgeprägt ist (Bourdieu/Wacquant 1996: 159).

Der Gedanke Bourdieus wird für diese Arbeit noch zentraler, wenn die Begriffe „Feld“ und „Hexis“ hinzugezogen werden. In einem gemeinsamen Buch mit seinem Schüler Loïc J.D. Wacquant spricht Bourdieu von einem „geheimnisvollen Doppelverhältnis“ zwischen Feld und Habitus. Felder sind gleichzusetzen mit „den Systemen der objektiven Beziehungen, Produkt des Eingehens des Sozialen in die Sachen oder in die Mechanismen, die gewissermaßen die Realität von physischen Objekten haben“ (Bourdieu/Wacquant 1996: 160). Ein Feld wird durch die AkteurInnen konstruiert. Es wird zu einem festgelegten sozialen, nicht notwendigerweise physischen Raum und beinhaltet die Motive der Personen sowie ihre Beziehungen untereinander. Die Wechselwirkung zwischen Habitus und Feld bewirkt, dass das Feld den Habitus strukturiert. Das bedeutet, dass die Anforderungen des Feldes sich auf die strukturelle Kraft des Habitus auswirken und dieser wiederum auf die Praktiken wirkt. Gleichzeitig verleiht der Habitus dem Feld als Raum Bedeutung und Sinnhaftigkeit für die AkteurInnen, die sich darin befinden (ebd.: 160f). Bourdieu vergleicht das Verhältnis von Habitus und Feld mit einem Spiel. Das Feld umfasst einen festgelegten Spielraum sowie –regeln. Es ist eine „willkürliche und soziale Konstruktion“. Die Teilnahme an einem Spiel erfordert von den AkteurInnen, dass sie sich den Regeln des Feldes beugen und sich angemessen verhalten.

Passt der Habitus einer Person zu den Anforderungen des Feldes, dann hat man „Sinn für das Spiel“ und kann ohne Überlegungen selbstverständlich agieren (Bourdieu 1987b: 122f). Bourdieu verwendet die Metapher, sich „wie ein Fisch im Wasser“ zu fühlen (Bourdieu/Wacquant 1996: 161).

Die Ausführung des Habitus in der Praxis beschreibt Bourdieu mit dem Terminus „Hexis“. Dies umfasst, wie sich ein Mensch aufgrund seiner verinnerlichten Strukturen und Handlungsmustern verhält (ebd.: 129). Für Maruška Svašek ist die Hexis die Summe der körperlichen Handlungsmuster, die zugrundeliegende, eingeschriebene Denkweisen sowie die Regeln von sozialen Feldern beinhalten. Der körperliche Ausdruck eines Menschen ist daher zum Teil individuell geprägt, zum Teil aber auch von der Gesellschaft, in der er sich bewegt. Abu-Lughod und Lutz sehen darin eine dialektische Beziehung von Selbst und Gesellschaft. Ausgelebte Emotionen reproduzieren Kultur und beeinflussen sie gleichzeitig erneut.

„From this perspective, emotional acts are simultaneously bodily movements, symbolic vehicles that reproduce and affect social relations [...]” (Svašek 2005: 13, zitiert nach Abu-Lughod/Lutz 1990: 12).

Die Anwendbarkeit des Konzepts von Pierre Bourdieu im Kontext von Emotionen befindet sich somit darin, dass der Habitus als Verbindung zwischen Emotionen und Verkörperungen von gesellschaftlichen Normen im Alltag fungiert (Zembylas 2007: 446 zitiert nach McNay 1999). Durch den Habitus wird ein Gefühl zu einer Emotion transformiert, die der eingeschriebenen Geschichte und dem Feld entspricht, in dem sich die Person bewegt (ebd.).

Dieser Überblick soll als Basis für die differenzierte wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema Emotion dienen. Ich betrachte Emotionen als soziale Phänomene, die kulturell bedingt sind und stütze mich dabei auf Zembylas, Lutz, Svašek und Ahmed.

Als weiteres theoretisches Konzept wird Performanz herangezogen. Das „tool kit“ von Bourdieu bestehend aus Habitus, Hexis und Feld ist als Brücke zwischen den Theorien von Emotion und Performance relevant, da es die Auslebung von verinnerlichten Strukturen in einem sozialen Raum veranschaulicht.

Die Hexis ist zentral, denn sie umfasst sowohl die zugrunde liegenden Strukturen sowie die tatsächliche Ausführung von diesen in der Öffentlichkeit. Sie macht den menschlichen Körper zum Darsteller von soziokulturellen Prozessen (Mitchell 2006: 385ff).

2.2 Performance

Performances spielen eine wichtige Rolle im sozialen Leben. Mithilfe von performativem Verhalten ist es möglich die eigene Kultur auszudrücken, sowie Werte zu vermitteln und zu festigen. *„Dies gilt nicht nur für die große Bühne, sondern auch für das Leben im Alltag, für die Art und Weise, wie sich Menschen begrüßen, wie sie sich kleiden oder zur Arbeit bewegen.“* (Martschukat/Patzold 2003: 2). Grundsätzliche, alltägliche Handlungen zählen ebenso zu Performances wie Aufführungen vor Publikum, beispielsweise im Theater.

Ronald L. Grimes, ein US-amerikanischer Ritualforscher, verortet den Wortursprung im lateinischen „per“ und „form“, was „durch Form“ bedeutet. Performanz stellt somit ein formelles Verhalten dar, es ist einer Form entsprechend. Eine Rolle vor einem Publikum aufzuführen entspricht der Definition von Performance im Theater. Performance kann jedoch auch bestimmte Tätigkeiten, Leistungen oder Ziele umfassen. Es ist ein gängiger Begriff im Berufsleben oder im Sport (Grimes 2008: 381). Für Grimes bedeutet Performanz, mit einem Ziel vor Augen eine Rolle zu spielen. Ebenso kann aber auch eine alltägliche Handlung performativ sein, auch wenn dies nicht das Ziel der Handlung ist. Durch alltägliche Verhaltensweisen ‚performen‘ Menschen ebenfalls (ebd.: 380).

Die deutsche Theaterwissenschaftlerin Hanna Walsdorf erklärt den Begriff anhand der Sprachphilosophie. Performativ zu sein ist gleichbedeutend mit der Ausführung einer Tätigkeit. Es impliziert sowohl sprachlichen Ausdruck in Worten als auch eine aktive Verhaltensweise. Beispielsweise als Geistliche/r jemanden zu vermählen ist nicht nur eine sprachliche, sondern auch eine tatsächliche Ausführung der Eheschließung. Die Worte „Ich erkläre Sie zu Mann und Frau“ alleine sind nicht ausreichend, um jemanden zu verheiraten. Für die performative Handlung bedarf es auch der Durchführung der Hochzeit durch eine befugte Person. Walsdorf betrachtet Performance daher als soziale Handlung:

„Eine performative Äußerung wird in diesem Sinne nicht nur ausgeführt bzw. vollzogen (performative), sondern zugleich als sozialer Akt in der Gemeinschaft der Anwesenden ausgeführt (performance).“ (Walsdorf 2013: 85)

Der Performance-Spezialistin Erika Fischer-Lichte zufolge verstand sich die europäische Kultur bis zum Ende des 19. Jahrhunderts als textbasiert, Literatur wurde als höchste Kunst betrachtet. Mit der Jahrhundertwende änderte sich diese Sichtweise als man begann, sich mit den performativen Aspekten von Kultur auseinanderzusetzen. Die Theaterwissenschaften und die Ritualforschung gewannen an Relevanz für die Geistes- und Sozialwissenschaften (Fischer-Lichte 2003: 33). Seit Ende der 1950er Jahren bewegt sich auch die Kultur- und Sozialanthropologie zunehmend von der Analyse von Strukturen hin zu mehr handlungsorientierten Themengebieten. Praxis und Performanz haben innerhalb des Faches an Bedeutung gewonnen (Mitchell 2006: 384). Die Kultur- und Sozialanthropologie wurde von der Theorie des Ethnologen Milton Singer geprägt, der Ende der 1950er Jahre den Begriff „cultural performance“ einführt. Er wendet die Bezeichnung für alle Handlungsweisen an, die eine Gesellschaft hervorbringt, um sich als eigene Gruppe oder vor Menschen einer anderen Gruppe, darzustellen. „Cultural performances“ können künstlerische Akte, Sportveranstaltungen, Rituale, politische Veranstaltungen oder auch kulturelle Feste und Feierlichkeiten sein (Fischer-Lichte 2003: 38 zitiert nach Singer 1959: XII).

Victor Turner knüpft an Milton Singers Begriff an. „Cultural performances“ spiegeln nicht bloß die Kultur wider, aus der sie entstanden sind. Sie sind reflexiv und können durch ihre Aufführung Kritik an der sozialen Welt üben. Turner nennt diese Fähigkeit, der eigenen Kultur einen Spiegel vorzuhalten. Performances werden sichtbar, die im alltäglichen Leben nicht als solche wahrgenommen werden. Durch die Darstellung dieser entsteht Bewusstsein, woraus wieder Regeln für die Aufführungen formuliert werden können:

„The mirrors themselves are not mechanical, but consist of reflecting consciousnesses and the products of such consciousnesses formed into vocabularies and rules, into metalinguistic grammars [...]” (Turner 1987a: 22).

Für Singer sind „cultural performances“ eine Möglichkeit, um die Werte und Interessen von kulturellen Gruppen darzustellen (Singer 1972: 77). Turner unterstützt diese Sichtweise. Doch er weist, wie zuvor erwähnt, darauf hin, dass Performances nicht nur als reine Widerspiegelungen von Kultur zu betrachten sind. Sie offenbaren den Akteuren Aspekte ihrer eigenen soziokulturellen Beziehungen, Regeln, Rollenbildern und Sozialstrukturen (Turner 1987a: 24). Der Mensch an sich ist ein „Performer“ oder ein „Homo performans“. Durch seine Fähigkeit zu denken, zu bauen und zu erstellen und Symbole zu verwenden, ist er reflexiv und stellt sich vor sich selbst dar.

Zum einen versteht der Mensch sich durch seine Performances besser, zum anderen beobachten ihn andere Personen dabei und finden so etwas über sich selbst heraus, indem sie sein Verhalten mit ihrem vergleichen (Turner 1987b: 81).

Ein weiterer wichtiger Vertreter der Performance Studies ist Richard Schechner. Er betrachtet Performance als ein Konzept, das sich aus vielen verschiedenen Begriffen zusammensetzt. Er vergleicht es mit einem Fächer (siehe Abbildung 1). Die Bandbreite reicht von Riten, Schamanismus, Handlungen des täglichen Lebens, Sport, und Spiel bis hin zu Theater. All diese Bereiche können zum Überbegriff Performance hinzugezählt werden (Schechner 1988: xvii). Neben einem Fächer kann auch ein Netz aus Verbindungen zwischen diesen Elementen herangezogen werden, um den Performance-Begriff zu erläutern. In dieser Darstellung wird auf die Verknüpfungen der Knotenpunkte aufmerksam gemacht (siehe Abbildung 2).

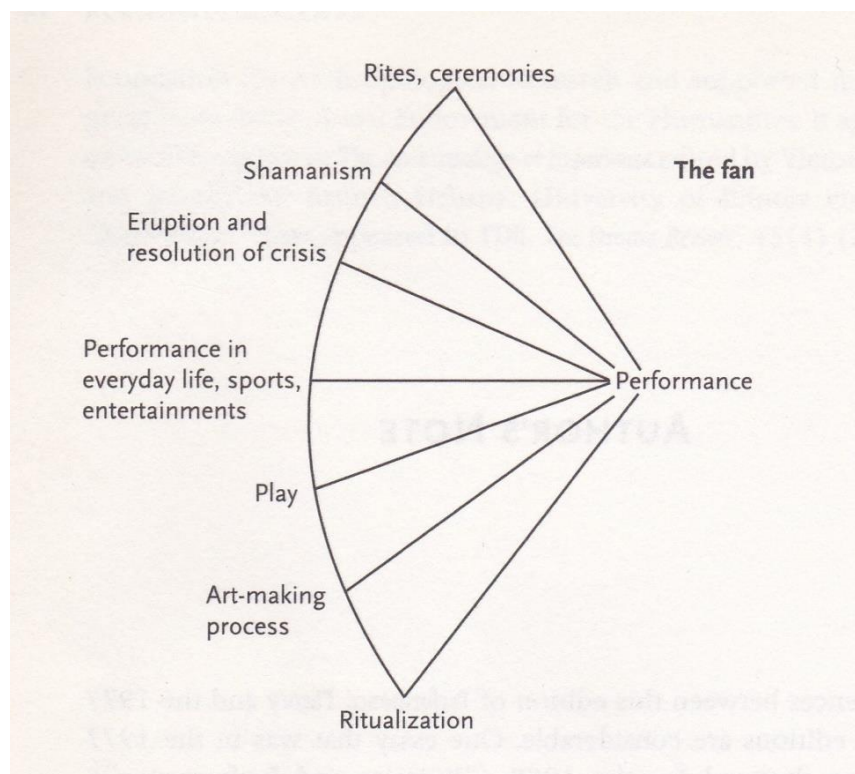


Abbildung 1. The fan of Performance (Schechner 1988: xvii)

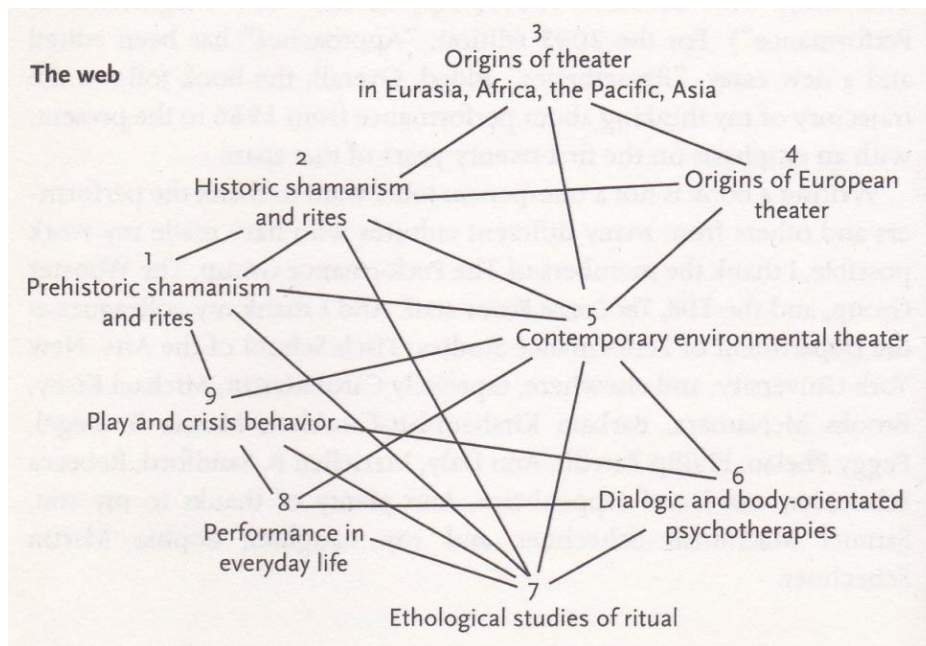


Abbildung 2 The Web of Performance (Schechner 1988: xvii)

Schechner setzt Performances mit Verhaltensweisen gleich, die erlernt wurden und erneut aufgeführt werden („restored behaviors“). Dies umfasst sowohl alltägliche als auch besondere Performance. Die aufführende Person verhält sich dabei nicht wie sie selbst, sondern agiert, als wäre sie eine andere. Sie schlüpft in eine spezifische Rolle, die sie im Rahmen des „restored behavior“ erlernt hat (Schechner 2013: 28).

„Restored behavior is ‚out there‘, separate from ‚me‘. To put it in personal terms, restored behaviour is ‘me behaving as if I were someone else’, or ‘as I am told to do’, or ‘as I have learned’” (ebd.: 34).

Jeder Mensch besitzt mehrere Identitäten und Persönlichkeiten, die durch unterschiedliche Performances ausgelebt werden – sei es in der Kunst, bei einem Ritual, oder im täglichen Leben. „Restored behavior“ wird durch soziale Regeln und Etikette beeinflusst. Sie geben vor, welche Aktionen im Rahmen der Aufführung akzeptiert und erwartet werden. Bei einer Hochzeit wird für Braut und Bräutigam beispielsweise genau definiert, welche Formalitäten einzuhalten sind (ebd.: 35).

Für das Konzept von Performance ist die Beschäftigung mit dem Körper zentral. Der Mensch kann einerseits als Objekt angesehen werden, das von einem Geist abhängig ist und von ihm bewegt wird. Dies entspricht der schauspielerischen Auffassung von Körper. TheaterakteurInnen geben ihren Körpern durch bewusste Aktionen erst eine Rolle.

Ein Körper kann andererseits auch als eigenständig betrachtet werden, als Darsteller von soziokulturellen Prozessen. Er spiegelt die zugrunde liegenden Werte und Gewohnheiten in seinen Aktionen wider (Mitchell 2006: 385f). Zu dieser Auffassung kamen ForscherInnen in den 1970er Jahren. Die Erforschung von Ritualen und Aufführungen führt dazu, dass der menschliche Körper nicht mehr als Objekt, sondern als Subjekt betrachtet wird. Jon P. Mitchell verortet an dieser Stelle die Theorie des Habitus von Pierre Bourdieu. Der Habitus an sich ist sozial, da er durch Sozialisation geprägt ist und das Verhalten von Menschen als innere strukturierende Struktur leitet. Der Körper, durch welchen der Habitus in Form der Hexis aufgeführt wird, ist kein Objekt, sondern agiert als Subjekt in einem Feld (ebd.: 386f). Der Feldbegriff ist in dieser Erklärung ausschlaggebend. Menschen verhalten sich in einem vertrauten sozialen Raum ganz automatisch, ohne nachzudenken. Dies bedeutet, dass keine aktive Steuerung des Körpers durch den Geist stattfindet. Durch den Habitus agiert der Körper von alleine und wird so zu einem Subjekt, das selbständig handelt. Er hat die Fähigkeit sich entsprechend dem „Spiel“ des jeweiligen Feldes zu bewegen.

Es müssen zumindest zwei Personen zusammentreffen damit von Performance oder Aufführung gesprochen werden kann: Jemand, der aufführt, und jemand, der die Aufführung beobachtet. Die ZuschauerInnen sind dabei nicht einfach nur anwesend, sondern haben auch transformative Kraft. Sie sind keineswegs nur BeobachterInnen, sondern verändern das Geschehen durch ihre Anwesenheit und ihre Aktionen, wie Erika Fischer-Lichte erläutert (Fischer-Lichte 2003: 39). Auch Performance selbst kann transformierend wirken, nämlich auf das jeweilige Feld. Wenn sich Menschen in einem Raum aufhalten und darin etwas aufführen, verändern sie die Gegebenheiten des Feldes. Es wird dadurch von einem neutralen zu einem thematisch geladenen Ort. Diese Einflussnahme funktioniert auch in die andere Richtung. Ein spezifischer Raum führt dazu, dass sich die Performance der AkteurInnen verändert. Ein nicht alltägliches, besonderes Feld, lässt die anwesenden Personen ein anderes Verhalten einnehmen (Mitchell 2006: 394f). Ein gutes Beispiel dafür ist eine Sportstätte. SnookerspielerInnen werden durch das Feld Snooker in ihrer Performance beeinflusst.

J. Lowell Lewis fokussiert ebenfalls auf Sport als „cultural performance“ und auf die Bedeutung der Verkörperung von Handlungsweisen und Gewohnheiten. Der Körper und der Raum, in dem der Sport ausgeübt wird, beeinflussen einander (Lewis 2013: 94, siehe

auch Fischer-Lichte 2003 sowie Mitchell 2006). Menschen versuchen stets bewusst, Fähigkeiten als Gewohnheiten im Körper zu verankern, sodass sie nicht mehr über die Ausübung nachdenken müssen. Laufen zu lernen ist solch eine Verkörperung, die im Erwachsenenalter unbewusst abläuft, aber als Kind erst mühsam erlernt werden muss. Auch sportliche Fähigkeiten müssen sukzessive trainiert werden, damit sie vollkommen in der Person verankert sind. Lewis bringt dazu ein Beispiel aus der Sportart Cricket. Die Schlagmänner müssen blitzschnell reagieren und sich auf die aktuelle Situation einstellen können. Sie dürfen daher nicht über ihre Handlungen nachdenken, sonst sind sie zu langsam (ebd.: 95, zitiert nach Sutton 2007). Daran erkennt Lewis, dass bestimmte Verhaltensweisen so tief in uns verankert sind, dass sie unbewusst abgerufen werden können. Dennoch sollte der Mensch dazu fähig sein, diese verkörperten Handlungen ändern zu können. Bedingungen können sich stets wandeln, daher ist die Fähigkeit zur Adaption gefragt (ebd.: 95f).

Auch für die Genderforschung ist das Konzept von Performance wichtig. Als eine Vertreterin dafür gilt die Kulturphilosophin Judith Butler. Identität, insbesondere Genderidentität, ist ihres Erachtens nicht biologisch vorgegeben, sondern entsteht durch die Denk- und Handlungsweisen der jeweiligen Kultur (Fischer-Lichte 2013: 41 zitiert nach Butler 1990: 270ff). Das soziale Geschlecht bezeichnet sie als performativ, da Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit im Verhalten der Menschen entstehen und sich widerspiegeln. *„Geschlecht ist nicht etwas, was Menschen haben, sondern was sie tun – ‚doing gender‘ lautet die Antwort.“* (Martschukat/Patzold 2003: 8). Das alltägliche Verhalten, durch welches Gender kreiert wird, ist von besonderer Relevanz: *„Denk-, Rede- und Handlungsweisen sind vielmehr ‚performativ‘, denn sie stellen Geschlechter, eine Geschlechtsidentität und ein Subjekt mit Geschlecht erst her.“* (ebd.: 9f).

2.3 Anthropologie des Sports

Die Erforschung von Sport in der Kultur- und Sozialanthropologie wurde bis in das 20. Jahrhundert kaum forciert, da sich die Disziplin mit fremden, ihrer Ansicht nach noch nicht entwickelten Gesellschaften beschäftigte. Sport wurde als Teil der Moderne angesehen und war daher für AnthropologInnen weniger interessant (Archetti 2014: 3). Durch die Untersuchung von Spiel gelangte Sport in die wissenschaftliche Analyse.

Eduardo P. Archetti, ein argentinischer Anthropologe, definiert Sport als kulturelle Konstruktion, wodurch ein gemeinsames Verständnis der TeilnehmerInnen in Form von Identität entsteht. Die Analyse von Sport kann helfen, ihre Entstehung besser zu verstehen:

„The empirical analysis of sport can contribute to general theories on the meaning of sport in identity construction or on the significance of bodily exploits for expanding the scope of theories of ritual and cultural performances.“ (Archetti 2014: 3)

Der Begriff „cultural performance“, der von Milton Singer geprägt wurde, wird von Archetti auf Sport angewendet. Milton Singer bezeichnet mit „cultural performances“ Handlungsweisen, die das Ziel verfolgen, sich selbst als Gruppe oder vor Angehörigen einer anderen Gruppe darzustellen (Fischer-Lichte 2003: 38 zitiert nach Singer 1959: XII). Dies ist auch für Sportgruppen von Bedeutung. Jeremy MacClancy sieht Sport als Möglichkeit für Menschen, sich von anderen abzugrenzen und weitere Identitäten für sich zu bilden. Spielt man beispielsweise Fußball, kann sich daraus die Identität „FußballspielerIn“ ableiten. MacClancy erläutert wie folgt: *„They [sports, Anm. von K.H.] are vehicles of identity, providing people with a sense of difference and a way of classifying themselves and others, whether latitudinally or hierarchically.“* (MacClancy 1996: 2).

Moderne Sportarten sind durch eine große Diversität gekennzeichnet. Jeder Sport hat eigene Regeln und entwickelt sich unabhängig weiter. Was jedoch alle Sportarten gemeinsam haben ist, dass sie kollektiven Charakter haben. In der Historie gibt es zahlreiche Hinweise auf sportliche Wettkämpfe, in Form von Artefakten sowie Mythen und Legenden. Sportarten wie Ringen oder Wettlauf werden weltweit ausgeübt und sind in den verschiedensten Kulturen entstanden. Weiters werden die gemeinschaftlichen Ansichten der jeweiligen Gruppe durch die Ausübung des Sports dargestellt. *„[...] sport forms reflect and symbolize the collective spirit of the group from which they arise“* (Rowe 2008: 135).

Die Regeln des Sports geben kulturelle Werte und Normen der Gemeinschaft wieder. Überdies ist sportlicher Wettkampf als kollektiv zu betrachten, da er eine Vielzahl an Menschen anzieht. Dadurch entstehen ganze Communities, die gemeinsam eine Sportart ausüben oder sich für sie begeistern.

Als Beispiel können sogenannte „Homecoming“-Sportfeste in US-amerikanischen Schulen und Colleges herangezogen werden. Diese Events haben eine hohe Relevanz auf gesellschaftlicher Ebene, die Teilnahme daran wird von der Community vorausgesetzt (ebd.: 136).

Die Grundlage für Sport findet sich im Spielverhalten des Menschen. In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts begannen ForscherInnen, sich für dieses zu interessieren. Auf den ersten Blick spielt der Mensch mit seinen ArtgenossInnen, ohne dass ein spezieller Zweck erkennbar ist. Erhebungen wie jene von Clifford Geertz zu den balinesischen Hahnenkämpfen stellen jedoch dar, dass Spiele die Kultur des Menschen widerspiegeln können. Geertz beschreibt darin, dass es bei den Wetten rund um die Hahnenkämpfe nicht um die Einsätze geht, sondern dass um Status gespielt wird. Dadurch reproduzieren die TeilnehmerInnen ihre eigene Kultur (Besnier/Brownell 2012: 444f zitiert nach Geertz 1972: 26).

Kendall Blanchard und Alyce Taylor Cheska haben in den 1980ern ein umfangreiches Werk zur Anthropologie des Sports veröffentlicht. Sie bezeichnen sportliches Verhalten dabei ebenfalls als kulturspezifisch. Unter dem Begriff „Sport“ sind ihrer Ansicht nach auch Aktivitäten subsummiert, die dem westlichen Verständnis nach nicht als Sport gelten (Blanchard/Cheska 1985: 32f). Blanchard und Cheska untersuchen diesbezüglich Arbeit und Freizeit. Sport wird im westlichen Verständnis als Arbeit oder als Freizeit wahrgenommen. Entweder ist man BerufssportlerIn oder man betreibt Sport im privaten Umfeld. Freizeit ist eine Aktivität, die keinem direkten Ziel untergeordnet ist, sondern um ihrer selbst willen durchgeführt wird (ebd.: 38, zitiert nach DeGrazia 1962: 15). Da es jedoch Gesellschaften gibt, in denen das Konzept von Freizeit nicht in dieser Form gängig ist, ist diese Definition anzuzweifeln.

Der Anthropologe Edward Norbeck analysiert diesbezüglich das Konzept von Spiel genauer. Sowohl Menschen als auch Tiere spielen mit ihren ArtgenossInnen. Spiel ist für Norbeck ein zeitlich begrenztes Verhalten, das aus einer biologischen Stimulierung heraus entsteht. Es geschieht freiwillig und macht den AkteurInnen Freude:

„[It is, Anm. von K.H.] *behavior, resting upon a biologically inherited stimulus or proclivity, that is distinguished by a combination of traits: play is voluntary, somehow pleasurable, distinct temporally from other behavior, and distinct in having a make-believe or transcendental quality.*“ (Norbeck 1974: 2)

Spiel ist nach Norbeck ein universell biologisches Verhalten, das bei Lebewesen, die in einem Sozialverbund leben, sichtbar ist. Wird Spiel mit Sport in Verbindung gebracht, stellt sich die Frage, ob Sport nur zum Vergnügen ausgeübt wird.

Die Vielzahl an professionellen AthletInnen zeigt, dass Sport sehr zielorientiert und ernst betrieben werden kann. Sport ist für viele Menschen ein Beruf und somit Arbeit (Blanchard/Cheska 1985: 47). Blanchard und Cheska kommen zu dem Schluss, dass Sport viele Varianten aufweist, die mit mehr oder weniger Aufwand, Spielfreude und athletischem Können durchgeführt werden (ebd.: 60).

Archetti betrachtet Sport des Weiteren als Ausdruck von Gender. Männlichkeit und Weiblichkeit wird seiner Ansicht nach im Sport sichtbar. Es gibt einerseits Sportarten, die als männlich angesehen werden, und andererseits typisch weibliche Sportarten. Archetti bezieht sich dabei auf ein Beispiel aus Peru. Dort gilt Fußball als die Sportart der Männer und Volleyball als die der Frauen. Sport, der männlich konnotiert ist, wird als Zeichen für Freiheit und Kreativität betrachtet. Das feminine Pendant dazu steht für Disziplin und Verantwortung, so wie die Rolle der peruanischen Frauen in der Gesellschaft gesehen wird (Archetti 2014: 4f).

Auch der Anthropologe Jeremy MacClancy spricht die Verbindung von Sport und Gender an. Oftmals wird der Unterschied zwischen Männer- und Frauenkörpern als grundlegend dafür betrachtet, warum Frauen bestimmte Sportarten nicht ausführen. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts durften weibliche Personen nicht an besonders kraftvollen Sportarten teilnehmen, da sie als verletzlich und emotional wahrgenommen wurden. Heute wird vor allem den Massenmedien die Schuld daran gegeben, dass Frauen als Sportlerinnen weniger ernstgenommen werden als Männer. Vielmehr werden weibliche Sportlerinnen sexualisiert, nicht ihr sportliches Können sondern ihre Attraktivität wird hervorgehoben und bewertet (MacClancy 1996: 15)

Da Snooker als „Gentlemen’s sport“ bezeichnet wird und von mehr Männern ausgeübt wird, ist Gender in diesem Kontext ebenfalls von Bedeutung.

Die Konzepte zu Emotion, Performance und Sport dienen als theoretischer Rahmen der vorliegenden Arbeit. In weiterer Folge werden die Methoden der Datenerhebung und Auswertung behandelt.

3 Datenerhebung und Auswertung

Im folgenden Kapitel erläutere ich die Prozesse der Datenerhebung sowie -auswertung. Ich werde transparent darstellen, wie ich Zugang zum Forschungsfeld bekommen habe und welche Methoden für die Datenerhebung angewandt wurden. Des Weiteren werden meine Auswertungsstrategie sowie die Analyse der Daten beschrieben.

3.1 Feldzugang und Datenerhebung

Im Februar 2014 legte ich mein Forschungsfeld fest. Nach kurzer Absprache mit meiner Betreuerin, Frau Univ.-Prof. Dr. Elke Mader, habe ich am 19. Februar 2014 sieben Anfragen per E-Mail an die Wiener Snookerclubs, den Österreichischen Snooker- und Billiardsverband und den Wiener Snooker Verband geschickt. Damit wollte ich den ersten Kontakt herstellen und von meinem Forschungsvorhaben berichten. Vom Obmann des Vereins 15 Reds Köö Wien Snooker Club habe ich sogleich Rückmeldung erhalten. Ein erstes informelles Treffen wurde für den 21. Februar in ihrem Clublokal, dem Billardcafé „Köö“ im siebten Bezirk in Wien, vereinbart. Ebenso erhielt ich vom Verein HSEBC (Heeres Snooker- und English Billiards Club) eine Zusage. Ich sollte beim nächsten Vereinstreffen in der Halle des Clubs im 14. Bezirk vorbeikommen und den Obmann sowie einige Mitglieder kennenlernen. Mit dem Treffen des Vereinsobmanns der 15 Reds startete ich die explorative Forschungsphase. In dieser Zeit war es mein Ziel, den Zugang zum Feld zu sichern und erste Kontakte zu knüpfen.

Beim ersten Kennenlernen mit den 15 Reds durfte ich bei einem Snookerspiel zusehen. Der Obmann spielte eine Partie gegen einen Vereinskollegen. Die beiden erklärten mir die Regeln und Abläufe und ließen mich unter Anleitung selbst am Snookertisch spielen. Beim HSEBC beobachtete ich zuerst ein Jugendtraining. Dabei hatte ich Gelegenheit den Obmann persönlich kennenzulernen. Im Anschluss beobachtete ich beim Clubabend mehrere Partien Snooker von den anwesenden Mitgliedern. Dabei konnte ich mich den SpielerInnen vorstellen und Kontakte knüpfen.

Der Präsident des Wiener Verbandes hat sich ebenfalls bei mir gemeldet. Zugleich hat er auch die Funktion des Obmanns des Wiener Vereins Favoritner Billiards Club inne. Doch da dieser Verein nur existiert, um den wenigen Mitgliedern eine Lizenz zur Teilnahme an Turnieren zu geben, habe ich nur mit dem Präsidenten einen Termin vereinbart und die anderen Clubmitglieder nicht kontaktiert.

Ähnlich ist es mit dem Verein Art of Billiards Club (ABC) abgelaufen. Ich konnte den Verbandssekretär des ÖSBV als Interviewpartner gewinnen. Dieser war Gründer des Vereins ABC. Da es sich hier ebenso um einen Kleinstverein mit einer sehr geringen Teilnehmeranzahl handelt, habe ich nur den Verbandssekretär interviewt. Zum Zeitpunkt meiner Feldforschung gab es noch einen fünften Verein in Wien. Vom diesem fünften Club, dem ISC, habe ich keine Rückmeldung erhalten.

Am 15. März 2014 besuchte ich den ersten Snookerbewerb in der Halle des HSEBC. Dies markierte für mich den Start der eigentlichen Forschungsphase. Ich entschied bereits vorab, dass der Prozess der Datenerhebung dreieinhalb Monate dauern sollte. Grund dafür ist, dass es im Turnierkalender des Österreichischen Snookersports eine Sommerpause gibt – im Juli und August finden keine Bewerbe statt. Da ich nicht nur bei freiem Training und Clubaktivitäten zusehen, sondern auch das Turnierveschehen beobachten wollte, nahm ich auf diesen Umstand Rücksicht und legte meine Forschungsarbeit für den Zeitraum von März bis Juni 2014 fest.

3.1.1 Methodisches Vorgehen

Um alle Aspekte der Forschungsfragen zu beantworten, habe ich mich für einen Methodenmix entschieden. Qualitative Interviews stellen eine wertvolle Methode der Erhebung dar, indem sie es ermöglichen, sowohl biographische Daten als auch subjektive Sichtweisen und Einstellungen der Befragten zu erfahren.

„Durch die Möglichkeit, Situationsdeutungen oder Handlungsmotive in offener Form zu erfragen, Alltagstheorien und Selbstinterpretationen differenziert und offen zu erheben, und durch die Möglichkeit der diskursiven Verständigung über Interpretationen sind mit offenen und teilstandardisierten Interviews wichtige Chancen einer empirischen Umsetzung handlungstheoretischer Konzeptionen in Soziologie und Psychologie gegeben.“ (Hopf 2008: 350)

Als Befragungsmethode habe ich mich für teilstandardisierte Interviews entschieden. Ich habe einen Leitfaden mit Fragen erstellt, um relevante Punkte für mein Forschungsvorhaben abzufragen (siehe Anhang 1 und 2). Außerdem sollte der Leitfaden als Orientierung dienen, um im Laufe des Gesprächs nicht zu sehr von meinem Forschungsinteresse abzukommen.

Dennoch war ich flexibel bei der Reihenfolge der Fragen und offen für Themen, die die Interviewten eingebracht haben: „*Die Forscher [sic!] orientieren sich an einem Interview-Leitfaden, der jedoch viele Spielräume in den Frageformulierungen, Nachfragestrategien und in der Abfolge der Fragen eröffnet.*“ (Hopf 2008: 351).

Den Interviewleitfaden erstellte ich vor dem ersten Gespräch und veränderte ihn während der Forschungsphase nicht. Zu Beginn stellte ich gesprächsfördernde Fragen, wie beispielsweise: „Wie bist du zum Sport gekommen?“. Weiters fragte ich, wieviel und wie oft Snooker gespielt wird, und ob auch an Turnieren teilgenommen wird. Mithilfe des Leitfadens versuchte ich die Befragten anzuregen, die Ausübung ihres Sportes zu visualisieren. Indem sie sich ihre Abläufe vor dem Stoß der Kugel vorstellten und mir davon berichteten, wurden Automatisierungen im Spielverhalten sichtbar. Außerdem stellte ich Fragen dazu, wie mit Erfolg und Misserfolg in einem Spiel umgegangen wird. Zudem fragte ich, wie sich die SpielerInnen fühlen, wenn sich ihr/e GegenspielerIn ärgert oder freut. Zuletzt befragte ich die InterviewteilnehmerInnen zu ihrem Idealbild eines/r SnookerspielerIn. Was macht ihrer Meinung nach gute Athleten in diesem Sport aus?

Bei der Auswahl der InterviewpartnerInnen habe ich zwei Kriterien herangezogen: Erstens sollten die GesprächspartnerInnen einmal an Turnieren teilgenommen haben. Ich habe sowohl mit sehr aktiven, als auch mit nicht aktiven SpielerInnen gesprochen. Wichtig war mir aber, dass sie Mitglied in einem Snookerverein sind und zumindest in der Vergangenheit im Sport aktiv waren. Das zweite Kriterium war, dass ich männliche Spieler interviewen wollte. Da ich während der gesamten Forschungszeit nur zweimal eine Frau als Spielerin gesehen habe und es beim Club HSEBC zum Zeitpunkt meiner Erhebungen kein einziges weibliches Mitglied gab, entschied ich mich bewusst dafür, meine Forschung auf männliche Athleten zu konzentrieren. Meine Interviewpartner repräsentieren somit am ehesten die realen Bedingungen in dieser Sportart in Österreich, wo es kaum weibliche Spielerinnen gibt⁴. Aus diesem Grund verwende ich für den Rest der vorliegenden Arbeit nur mehr die männliche Schreibweise.

Ein paar der Befragten spielen hauptsächlich English Billiards⁵, andere wiederum die meiste Zeit Snooker. Hier machte ich keinen Unterschied, denn die beiden Sportarten werden mit denselben Materialien gespielt und auch von denselben Verbänden organisiert.

⁴ In Österreich sind knapp 5% aller LizenzspielerInnen Frauen (Austrian Snooker-Rangliste 05.01.2016).

⁵ English Billiards (kurz: EB) ist ein enger Verwandter des Snookersports. Im Gegensatz zu Snooker werden weniger Kugeln benützt, und die Zähl- und Spielweise unterscheiden sich grundlegend. Genauere Informationen siehe Kapitel 4.4.1 Eine Variante: English Billiards.

Natürlich gibt es andere Spielregeln und taktische Unterschiede zwischen den beiden Sportarten, doch die grundsätzliche Performance der Spieler ist dieselbe. Somit stellte dies keinen Grund dar, einen English Billiards-Spieler (kurz: EB-Spieler) als Interviewpartner abzuweisen.

Um die Verhaltensweisen der Spieler zu erfassen, reicht eine Gesprächssituation nicht aus. Daher waren Beobachtungen ein weiterer zentraler Punkt in meinem methodischen Vorgehen. Hierbei war besonders wichtig nicht nur bei Trainingseinheiten, sondern auch bei Wettkämpfen zu beobachten. Nur so können Unterschiede im Verhalten der Spieler in verschiedenen sportlichen Situationen erkannt und die Interaktionen der Akteure im Feld wahrgenommen werden. Aus diesem Grund führte ich Beobachtungen bei Clubabenden, Trainings und unterschiedlichen Turnierarten durch. Dabei legte ich großes Augenmerk darauf, nicht als reine Zuschauerin vor Ort zu sein, sondern anhand meiner Fragestellungen fokussiert auf dafür relevante Aspekte zu achten. Jennifer Mason schreibt dazu in „Observing and Participating“: *„You will need a procedure for linking your research questions to questions you might ask, or observations you might be able to make, in the field.“* (Mason 2002: 90).

Bei meinem ersten Besuch im Feld durfte ich, wie bereits erwähnt, selbst das Snooker-Queue in die Hand nehmen und ein paar Stöße versuchen. Da dies die Beobachtungssituation gleich entspannter machte und meine Informanten sich sichtlich freuten, dass ich mich aktiv in ihrem Sport versucht habe, wusste ich, dass es auch für die weitere Forschung wichtig ist, bei den Beobachtungen teilnehmend zu agieren. Ich stand daher oft bei den Spielern am Tisch, stellte Fragen und half dabei, die Tische nach dem Spielen zu reinigen. Bei Turnieren saß ich jedoch immer im Zuschauerbereich, um die Athleten beim Wettkampf nicht zu stören.

Zusätzlich zu den teilnehmenden Beobachtungen habe ich unterstützend Foto- und Videomaterial erstellt, um die Spielabläufe sowie die Performance der Teilnehmer zu dokumentieren. Mithilfe des Videomaterials werden typische Handlungsweisen und auch Gestik oder Mimik der Snookerspieler für die spätere Analyse aufbewahrt.

Die Dokumentation meiner Beobachtungen und Erkenntnisse während der Turniere und Trainingseinheiten erfolgte entweder zeitgleich oder kurz danach mittels detaillierter Feldnotizen: *„[...] notes composed several days after observation tend to be summarized and stripped of rich, nuanced detail.“* (Emerson et al. 1995: 40).

Aus den umfangreichen, unstrukturierten Feldnotizen fertigte ich im Anschluss am Computer Beobachtungs- sowie Gesprächsprotokolle an. Sprachnotizen mittels Aufnahmegerät ergänzten die Dokumentationen. So konnte ich sicherstellen, dass alles Relevante erfasst und dokumentiert wurde.

Folgende Daten wurden im Forschungszeitraum erfasst:

- zehn Interviews (I01-I10, transkribiert und kodiert)
- 13 Beobachtungen (BP01-BP13), davon
 - sechs Beobachtungen bei Bewerbungen und
 - sieben Beobachtungen bei Trainings
- neun Beobachtungen mit Fotomaterial (F01-F09), davon
 - fünf bei Bewerbungen und
 - vier bei Trainings
- 14 Videoaufnahmen (V01-V14), davon
 - acht bei Bewerbungen
 - sechs bei Trainings

3.2 Auswertung und Analyse

Bereits während der Erhebung habe ich die gesammelten Daten aufbereitet und elektronisch in einer übersichtlichen Ordnerstruktur abgelegt. Zusätzlich habe ich Listen in Microsoft Excel erstellt, in denen alle Interviews, Beobachtungen, Fotoalben und Videos nummeriert und mit folgenden Details versehen wurden: Tag der Aufnahme, Dauer, Ort sowie Angaben zu den Personen. Die zehn Interviews wurden von mir transkribiert. Die durchschnittliche Gesprächszeit betrug 88 Minuten. Da es Passagen in den Gesprächen gab, die nicht für meine Forschung relevant waren, habe ich diese bewusst nicht transkribiert und die zeitlichen Lücken in den Transkriptionen markiert.

Als primäre Auswertungsstrategie habe ich die Technik des thematischen Kodierens angewandt, welche aus der Grounded Theory nach Anselm Strauss und Barney Glaser stammt (siehe Glaser/Strauss 1998). Im Zuge dessen habe ich jeweils eine Interviewtranskription genau durchgelesen und markiert, welche Aussagen wichtig für mein Forschungsinteresse sind. Ich versuchte dabei bereits einen zusammenfassenden Begriff für die jeweilige Textstelle zu finden – einen Kode. Wenn wieder eine Aussage oder ein Absatz vorkam, der zu einem bereits bestehenden Kode passte, habe ich diesen

erneut vergeben. Die gesamten Codes habe ich in einer separaten Liste, einem Kodierleitfaden, gesammelt. Zusätzlich zu jedem Code habe ich eine Kurzzusammenfassung der betreffenden Textstelle im Leitfaden notiert.

Im Laufe der Kodierung der Interviews ordnete ich die generierten Codes Kategorien zu. Dadurch konnte ich die einzelnen Begriffe thematisch unter einem Überthema sammeln. Um die Kategorien wiederum besser zu strukturieren, entwickelte ich Überkategorien, die das generelle Themengebiet darstellen. Im ersten Kodierungsschritt entschied ich mich dazu, fünf solche Überkategorien zu erstellen, da diese am häufigsten vorkamen und mein ursprüngliches Forschungsinteresse umfassten.

Glaser und Strauss schreiben in einem ihrer Werke zur Grounded Theory, dass es notwendig ist, während des Kodierungsprozesses die Codes innerhalb einer und auch zwischen mehreren Kategorien zu vergleichen (Glaser/Strauss 1998: 120). Dadurch überlegt man als Forscher bereits, welche Eigenschaften die jeweilige Kategorie besitzt. Weiters ist eine Verkleinerung der Kodeliste sinnvoll. Beim Kodierungsvorgang entsteht eine Vielzahl von Kategorien, von denen sich schlussendlich einige als überflüssig herausstellen, da das Themengebiet der Forschung zunehmend eingegrenzt wird.

„Dadurch kann seine [des Forschers, Anm. von KH] Erwägung, Kodierung und Analyse von Vorkommnissen gezielter und konzentrierter werden. Er kann mehr Zeit auf das ständige Vergleichen von eindeutig auf sein reduziertes Kategorienset beziehbaren Vorkommnissen verwenden.“ (ebd.: 125)

Bei der Analyse meiner Überkategorien wurde mir bewusst, dass zwei davon den Kern meiner Forschungsarbeit darstellen, nämlich „Emotionen“ sowie „Performance“. Daher konzentrierte ich mich im zweiten Schritt der Auswertung auf diese und wiederholte das Kodierungsverfahren für die beiden Überkategorien erneut. Durch das „axiale Kodieren“ konnte ich mich mit spezifischen Daten auseinandersetzen und dadurch Erkenntnisse gewinnen, die beim ersten, freien Kodieren, nicht klar zu erkennen waren (Breidenstein et al. 2013: 136). In der Analyse stellte ich Vergleiche zwischen den verschiedenen Codes und Kategorien an. Durch die Gemeinsamkeiten und Unterschiede konnte ich Antworten auf meine Forschungsfragen finden.

Zusätzlich habe ich mich an den Hinweisen Coralie McCormacks orientiert. Sie empfiehlt, die Aussagen in einem Interview zu reflektieren, da es einen bestimmten Hintergrund dazu gibt, warum die Person im Gespräch gerade das erzählt, was sie erzählt. Durch die Reflexion der Aussagen können Schlüsse auf die persönliche Geschichte und Motive des Interviewpartners gezogen werden (McCormack 2000: 287).

Das Kodierungsverfahren habe ich auch für die Auswertung der Beobachtungen und des Video- und Fotomaterials angewandt. Auch hier konzentrierte ich mich nach dem ersten Kodierungsvorgang auf die beiden Überkategorien „Emotionen“ und „Performance“. Da Videos und Fotos etwas schwieriger zu kodieren sind, habe ich für jedes Video und jedes Foto eine Beschreibung angefertigt. Mithilfe dieser Zusammenfassung konnte ich relevante Stellen als Codes markieren und zur Analyse hinzuziehen.

Generell habe ich versucht, die Beobachtungen, Videos und Fotos nicht als weitere Interviews zu betrachten, die ich „zitieren“ kann, sondern als eigenständige Daten. Durch dieses Material konnte ich die Aussagen der Interviewten über Performance und Emotionen im Sport bestätigen oder auch widerlegen.

3.3 Kurzvorstellung der Interviewten

Vor der Analyse der empirischen Daten ist es vonnöten, eine kurze Vorstellung der interviewten Personen anzuführen, um Hintergrundinformationen zu diesen zu erhalten.

Alle Befragten sind Mitglieder in einem Verein, damit sie an Snookerbewerben teilnehmen können. Einem Club anzugehören bietet noch weitere Vorteile, so wie Vergünstigungen in der Spielstätte. Außerdem werden Kontakte zu anderen Spielern aus demselben Verein geknüpft. Der Großteil der von mir befragten Spieler ist Mitglied von zwei Clubs:

- 15 Reds Köö Wien Snooker Club (15 Reds)
- Heeres Snooker- und English Billiards Club (HSEBC)

Einer der Interviewten gehört einem anderen Verein an, dem Favoritner Billiards Clubs (FBC). Da er ein Funktionär der Sportart ist, habe ich ihn dennoch interviewt.

Nicht alle Befragten betreiben nur Snooker. Zwei geben an, hauptsächlich die Variante „English Billiards“⁶ zu spielen.

⁶ Bei English Billiards werden weniger Kugeln benützt, und es wird grundlegend anders gespielt und gezählt. Genauere Informationen siehe Kapitel 4.4.1 Eine Variante: English Billiards.

Da die beiden Spielarten in Österreich gemeinsam organisiert sind und in Bezug auf die Performance der Spieler sehr ähnlich ablaufen, ist dieser Umstand für die vorliegende Arbeit kein Nachteil.

Drei der Personen haben Funktionen im Landes- bzw. Bundesverband inne. Sowohl der Präsident als auch der Vizepräsident des Wiener Snooker- und Billiardsverbands wurden von mir interviewt. Außerdem stellte sich der Verbandssekretär des Österreichischen Verbandes für ein Gespräch zur Verfügung.

Von den zehn Interviewten sind drei nur selten bei Snookerbewerben anzutreffen, sie spielen aufgrund von Familie oder Ausbildung sehr wenig. Vier der Befragten können als Hobbysportler eingestuft werden, sie spielen zum Vergnügen und investieren keine zusätzliche Trainingszeit in ihre Weiterentwicklung. Sechs der Snookerathleten sind ambitioniert und möchten ihr Spiel durch Training und Wettkämpfe verbessern.

Die Daten für diese Masterarbeit wurden zwischen Februar und Juni 2014 erhoben. Es ist möglich, dass sich einige Informationen seitdem geändert haben.

Patrick P. ist seit 2006 Spieler beim 15 Reds Snooker Club. Er ist 35 Jahre alt, verheiratet und hat zwei Kinder. Neben seinem 30-Stunden-Job absolviert Patrick ein Masterstudium. Er nimmt aus zeitlichen Gründen an keinen Turnieren teil (Interview Patrick P., 03.04.2014).

Thomas ist ein 24 Jahre alter Student und spielt bei den 15 Reds. Er hat 2009 mit dem Sport angefangen und ist zweimal in der Woche im Billardcafé „Köö“ im siebten Bezirk anzutreffen. Er nimmt regelmäßig an Turnieren teil und versucht sich für die höchste Spielklasse, den „Grand Prix“⁷, zu qualifizieren (Interview Thomas, 08.04.2014).

Kurt ist Mitglied des 15 Reds Snooker Clubs. Er ist 45 Jahre alt und berufstätig. Von 2004 bis 2009 hat Kurt aktiv Snooker gespielt und an Turnieren teilgenommen. Durch ein Studium an einer Fachhochschule musste er den Snookersport fast gänzlich ruhen lassen. Zukünftig möchte er aber wieder mehr spielen (Interview Kurt, 14.04.2014).

⁷ Der „Grand Prix“ ist der Bewerb der ersten Spielklasse in Österreich.
Genauere Informationen siehe Kapitel 4.5 Organisation in Österreich/Wien.

Clemens ist Obmann des 15 Reds Snooker Clubs sowie Vizepräsident des Wiener Snooker- und Billiardsverbandes. Der 45-Jährige spielt seit 1992 Snooker und hat den Club 2001 mitgegründet. Clemens hat zweimal an einer Amateurweltmeisterschaft teilgenommen (Interview Clemens, 19.04.2014).

Felix ist Präsident des Wiener Snooker- und Billiardsverbandes. Außerdem ist er Präsident des Favoritner Billiards Club (FBC). Felix ist 36 Jahre alt, berufstätig und hat vor elf Jahren mit dem Sport begonnen. Er spielt hauptsächlich English Billiards-Bewerbe (Interview Felix, 24.04.2014).

Patrick S. spielt seit 2004 bei den 15 Reds. Im Jahr 2010 wurde Patrick zum Nationalteamspieler des österreichischen English Billiards-Teams nominiert. Er nimmt an Bewerben in Wien und im Ausland teil, die für English Billiards angeboten werden. Des Weiteren hat er den Posten des Verbandssekretärs des Österreichischen Snooker und Billiardsverbandes inne (Interview Patrick S., 20.05.2014).

Markus ist Student und spielt seit fünf Jahren Snooker. Der 28-Jährige hat die Position des Vizepräsidenten des HSEBC übernommen. Markus ist bis zu sechs Mal in der Woche in der Clubhalle und trainiert. Er versucht sich durch gute Performance bei Bewerben für einen „Grand Prix“ zu qualifizieren (Interview Markus, 03.06.2014).

Andreas ist 32 Jahre alt und Mitglied des Clubs 15 Reds. Er ist selbständig und studiert nebenbei. Sieben Jahre lang hat Andreas Handball in der Österreichischen Bundesliga gespielt. Eine Knieverletzung führte dazu, dass er mit dem Sport aufhören musste. Danach hat er mit Snooker begonnen und ist seitdem häufig im Köö im siebten Bezirk anzutreffen. Er nimmt an vielen Bewerben teil (Interview Andreas, 06.06.2014).

Robert war sechs Jahre lang Präsident des HSEBC, aktuell kümmert er sich um die Öffentlichkeitsarbeit und die Website des Clubs. Seit zehn Jahren ist Robert im Sport aktiv. Er veranstaltet jeden Dienstag ein Jugendtraining in der Clubhalle. Er spielt unter anderem Bewerbe der Seniorenklasse (Interview Robert, 11.06.2014).

Alexander spielt seit seinem dreizehnten Lebensjahr Snooker und hat bereits an mehreren Amateurwelt- und -europameisterschaften teilgenommen. Seitdem der 23-Jährige an der Fachhochschule studiert, fehlt ihm die Zeit für den Sport. Er ist Mitglied beim HSEBC (Interview Alexander, 26.06.2014).

Zugang zum Sport

Alle Befragten geben im Gespräch an Snooker bei einer Übertragung des Fernsehsenders Eurosport gesehen zu haben. Dadurch wurden sie animiert selbst in ein Billardlokal zu gehen und Snooker auszuprobieren. Ein paar der Interviewten haben bereits im Vorfeld gerne mit Freunden Poolbillard gespielt und durch Eurosport eine weitere Variante von Billard kennengelernt.

Zentral für die Ausübung des Snookersports ist die Kenntnis der Regeln. Dies wird daran deutlich, dass fast alle der befragten Personen an einem Basiskurs oder Einsteigertraining teilgenommen haben. Diese werden von den Vereinen in den jeweiligen Spielstätten angeboten⁸. Durch die Kurse erlernten die Spieler die Grundlagen des Sports und knüpften Kontakte zu Mitgliedern der jeweiligen Clubs, die das Training angeboten haben. Aus diesem Grund sind viele der Personen dem Verein beigetreten, an dessen Spielstätte sie mit Snooker angefangen haben. Neben dieser Motivation sind auch die Lage des Köö-Lokals oder der Snookerhalle sowie die bestehenden Mitglieder des Clubs ausschlaggebend dafür, ob die Befragten sich diesem anschließen.

Im Anschluss folgt ein kurzes Kapitel über den Snookersport. Dabei werden die grundsätzlichen Spielregeln erklärt, die historische Entwicklung beleuchtet, sowie die Organisation des Sports in Wien und Österreich behandelt. Des Weiteren werden die zentralen Verhaltensvorschriften vorgestellt.

⁸ Bis zum Bau der neuen Clubhalle des HSEBC war der Verein im Köö Billardcafé im fünften Bezirk beheimatet (HSEBC Eröffnung Halle, 29.08.2013). Die 15 Reds haben ihre Spielstätte im Köö im siebenten Bezirk.

4 Snooker: Spielregeln und Organisation

Snooker gehört zu den Billardsportarten, die auf verschiedenen Billardtischen gespielt werden. Mit einem Queue, einem langen, spitz zulaufenden Holzstab, werden die Kugeln am Tisch bewegt und in die Taschen befördert. Gespielt wird zumeist „Eins gegen Eins“, also eine Person spielt gegen eine andere Person am selben Snookertisch. Manchmal gibt es auch Doppelbewerbe, wo Zweierteams gegeneinander antreten.

4.1 Spielregeln

Snooker wird mit 22 Kugeln gespielt. Eine davon ist der weiße Spielball. Außerdem gibt es fünfzehn rote und sechs andersfärbige Bälle. Die Kugeln haben unterschiedliche Werte im Spiel:

ROT		ein Punkt
GELB		zwei Punkte
GRÜN		drei Punkte
BRAUN		vier Punkte
BLAU		fünf Punkte
PINK		sechs Punkte
SCHWARZ		sieben Punkte

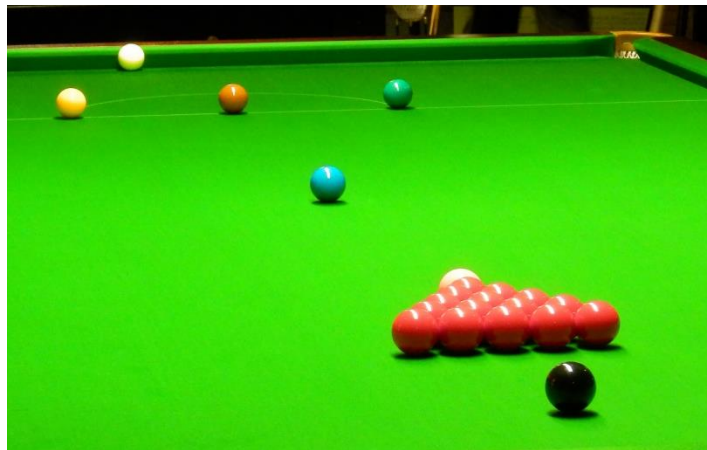


Abbildung 3 Vienna Snooker Open, 24.05.2014: Auflage der Kugeln zu Beginn des Spiels (Foto von Karin Heschl)

Mit dem weißen Ball werden die anderen Kugeln angespielt. Das Ziel ist es, abwechselnd eine rote und eine andersfärbige Kugel in den Taschen des Tisches zu versenken. Welche Tasche angespielt wird, kann der Spieler selbst entscheiden. Es wird so lange von einer Person gespielt, bis es ihr einmal nicht gelingt, eine Kugel in einer Tasche zu versenken. Danach kommt der Gegenspieler an die Reihe und spielt genau dort weiter, wo der Andere vorher aufgehört hat.

Die roten Kugeln bleiben nach dem Versenken in der Tasche, sie reduzieren sich somit im Spielverlauf. Die andersfärbigen Kugeln werden nach dem Versenken wieder auf den Tisch zurückgelegt; primär auf die ihnen zugeteilte Position (siehe Abbildung 1).

Das Ergebnis wird ermittelt, indem konstant mitgezählt wird, wie viele Punkte ein Spieler in einem Zug erreicht hat (beispielsweise zwei rote Kugeln und einmal Schwarz und einmal Braun versenkt = dreizehn Punkte). Die Punkte aller Züge werden zusammengezählt. Sieger ist, wer die meisten Punkte erreicht hat. Die höchste zu erreichende Punktezahl im Spiel ist 147 (Grewatsch/Rosenstein 2001b: 25f).

The diagram shows a rectangular mat with the following features:

- Top and Bottom Bands:** Labeled "LANGE BANDE" (Long Band).
- Left and Right Bands:** Labeled "FUSSBANDE" (Foot Band) on the left and "KOPFBANDE" (Head Band) on the right.
- Color Spots (Numbered 1-7):**
 - Spot 1: GRÜN (Green) - Located near the bottom right corner.
 - Spot 2: GELB (Yellow) - Located near the top right corner.
 - Spot 3: GRÜN (Green) - Located near the bottom right corner, below spot 1.
 - Spot 4: BRAUN (Brown) - Located near the top right corner, below spot 2.
 - Spot 5: BLAU (Blue) - Located in the center of the mat.
 - Spot 6: PINK (Pink) - Located on the left side of the mat.
 - Spot 7: SCHWARZ (Black) - Located on the left side of the mat, below spot 6.
- Additional Label:** "DAS 'D' ODER ANSTOSSFELD" (The 'D' or Impact Field) with an arrow pointing to the area between spots 1 and 3.

⁹ Auflageposition der Kugeln laut Abbildung 4

31

4.2 Material

Snooker wird auf einem Snookertisch gespielt, der mit einem grünen Wolltuch bespannt ist. Vom Aussehen ähnelt er einem Poolbillard-Tisch, ist aber aus stabileren Materialien gebaut. Er besteht aus schweren Schieferplatten. Außerdem ist der Tisch etwas größer¹¹. Ein Snookertisch hat inklusive der Banden eine Größe von 380 x 205 Zentimeter, die reine Spielfläche ist 360 x 180 Zentimeter. Auch die sechs Taschen des Tisches, in die die farbigen Kugeln gespielt werden müssen, unterscheiden sich von denen eines Poolbillard-Tisches. Sie sind mehr abgerundet, was das Versenken der Kugeln erschwert (Grewatsch/Rosenstein 2001c: 27). Ein Snooker-Queue besteht zumeist aus Eschen- oder Ahornholz und ist je nach Präferenz des Spielers gestaltet. Die Spitze des Queues ist aus Messing. Für einen präzisen Kontakt beim Spielen der Bälle wird ein Stück Leder auf der Spitze befestigt, die sogenannte „Pomeranze“. Diese muss regelmäßig gewechselt werden, da sich das Leder abnutzt (Snooker-Spielen, Queue, 15.01.2016).

4.3 Wichtige Begriffe

Pot	Wenn entweder eine rote oder eine andersfärbige Kugel („Objektball“) den Regeln entsprechend in eine Tasche gespielt wird, spricht man von einem Pot. Der Vorgang wird als „Potten“ bezeichnet.
Break	Alle Pots, die ein Spieler während eines Spielzuges macht, bis ein Fehler passiert und er nicht mehr weiterspielen darf, werden als Break bezeichnet.
Frame	Ein Frame entspricht einem einzelnen Spiel zwischen zwei Personen vom Anstoß bis zum Ende, wenn entweder alle Kugeln versenkt wurden, oder wenn ein Spieler durch die bisher erreichten Punkten uneinholbar in Führung liegt.
Match	Ein Match umfasst mehrere Frames (die Anzahl variiert je nach Bewerb bzw. Vereinbarung der Spieler).
Foul	Ein Foul ist jeder Verstoß gegen die Regeln des Spieles.

¹¹ Es gibt zwei genormte Größen für Poolbillard-Tische: Die Spielfläche des 8 Fuß-Tisches ist 224 x 112 cm groß. Der 9 Fuß-Tisch sind 254 x 127 cm groß (Billardtisch Maße, 12.01.2016). Ein Snookertisch ist im Vergleich zum großen Poolbillard-Tisch rund 106 cm länger, und 53 cm breiter.

Snooker	Wenn keine anzuspielende Kugel in direkter Linie erreichbar ist, da sie entweder völlig oder teilweise von einer anderen Kugel verdeckt ist, gilt der Spieler, der an der Reihe ist, als „gesnookert“. Dadurch werden Gegner zu einem Foul und/oder „Miss“ gezwungen – denn nur, wenn die richtige Farbe (Rot oder Andersfarbig) zumindest getroffen wird, bekommt man keine Strafpunkte.
Miss	Wenn der weiße Spielball eine mögliche korrekte Kugel nicht als erste Kugel trifft, kann ein Schiedsrichter entscheiden, dass der Spieler sich nicht ausreichend bemüht hat, einen anspielbaren Ball zu treffen. In dem Fall wird ein „Miss“ ausgesprochen. Hierfür gibt es ebenso Strafpunkte.
Shot	Die englische Bezeichnung für „Stoß“ oder „Schuss“. Spieler wenden diesen Begriff an, um jemanden Respekt für einen guten Pot oder Stoß zu zollen.

(Snooker-Regeln, 12.01.2016: 6f)

4.4 Entstehung des Sports

Die Vorläufer von Snooker entstanden im 13. Jahrhundert in Frankreich, aus dem sogenannten „paillemalle“. Bei diesem Spiel ging es darum eine Eisen- oder Holzkugel mit einem langen Schläger (ähnlich einem heutigen Hockeyschläger) durch ein kleines Eisentor zu schießen. Dahinter war eine zweite Kugel platziert, die getroffen werden musste. Mit diesem zweiten Ball sollte wiederum ein hölzerner Kegel dahinter umgeworfen werden. Da die Witterung den Sport, der am Rasen gespielt wurde, oft behinderte, wurde eine Variante entwickelt, die in geschlossenen Räumen auf einem Tisch gespielt wurde. Damit keine Kugeln vom Tisch fallen konnten, baute man Banden auf dem Tisch. Wenig später wurden zusätzliche Hindernisse, Tore und auch Löcher, in den Tisch integriert. Der Begriff „Billard“ entwickelte sich aus dem französischen Wort „bille“, was Kugel oder Ball bedeutet (Grewatsch/Rosenstein 2001a: 11f).

Aufzeichnungen bestätigen, dass Billard und dessen Abwandlungen bis ins 17. Jahrhundert in den europäischen Königshäusern beliebte Freizeitbeschäftigungen darstellten. Erst 1610 wurde der erste Billardtisch für die Öffentlichkeit genehmigt. Die Tische wurden in sogenannten „Ballhäusern“ aufgestellt, die für wohlhabende Bürger vorgesehen waren. Erst nach der Französischen Revolution 1789 wurden die Regelungen um den Sport gelockert und auch Angehörige anderer Stände durften das Spiel anfangs in speziellen Sportstätten, später in Wirtshäusern, versuchen (ebd.: 12f).

Auch das eingesetzte Spielmaterial hat sich im Laufe der Zeit stark verändert. Der frühere Schläger aus der „paillemalle“-Zeit wurde zu einem hammerförmigen Queue. Um 1800 entwickelte sich die heutige Form eines spitz zulaufenden Stabes (ebd.: 13f). 1826 wurde das erste Mal ein Billardtisch aus Schieferplatten gebaut, da diese widerstandsfähiger sind und bessere Laufeigenschaften haben. Die Kugeln wurden anfangs aus Stein oder Leder gefertigt, doch diese waren äußerst uneben. Nachdem Metall-, Elfenbein- und Zelluloidkugeln verwendet wurden, entwickelte sich die Produktion von Kugeln aus Spezialkunststoffen wie Phenolharz und Aramith (ebd.: 14f).

Snooker entstand schlussendlich während der britischen Kolonialzeit in Indien. Der englische Billardspieler John Roberts reiste Mitte des 19. Jahrhunderts nach Indien und brachte Billardtische für die dort ansässigen Soldaten mit. Diese nutzten die Tische gerne, um das Spiel „Black Pool“ zu praktizieren. Dabei verwendete man eine weiße, eine schwarze und fünfzehn rote Kugeln. Um das Spiel spannender zu machen, fing man an, zusätzliche farbige Kugeln hinzuzufügen. Auch die Regeln des Spiels wurden verändert und ausgebaut. Der Name „Snooker“ stand damals für einen unerfahrenen Soldaten und bedeutete so viel wie ein „Greenhorn“ zu sein. Da sich ein Soldat bei einem Snookerspiel ungeschickt anstellte, wurde er „Snooker“ gerufen. Der Begriff etablierte sich als Name der Sportart.

Im 20. Jahrhundert verbreitete sich Snooker europaweit. 1916 wurden die ersten Amateurmeisterschaften in England ausgetragen, 1926 die ersten Profi-Meisterschaften. Zwischen 1952 und 1964 konnten keine Meisterschaften ausgetragen werden, da das Geld dafür fehlte. Durch das Farbfernsehen erlangte Snooker Ende der 60er Jahre erneut Popularität. Nicht nur die jährlich stattfindende Weltmeisterschaft im Crucible Theatre in Sheffield, Großbritannien, sondern auch die Bewerbe der sogenannten „Main Tour“ (die Ranglistenturniere der professionellen Spieler) werden im Fernsehen übertragen und verhelfen Snooker so zur Bekanntheit (ebd.: 15ff). Seit 2003 wird Snooker auf dem Sender Eurosport ausgestrahlt, wodurch eine große Zuseherzahl in Europa erreicht wird (Eurosport Übertragung 2011, 14.01.2016).

4.4.1 Eine Variante: English Billiards

Ein enger Verwandter von Snooker ist English Billiards. In Großbritannien und dessen ehemaligen Kolonialstaaten ist der Sport beliebt, in Österreich ist er kaum bekannt. Dabei kann EB¹² als Ursprung der Billardvarianten Poolbillard und Snooker (Flyer HSEBC, 2014) betrachtet werden. Bereits 1888 wurden die ersten englischen Amateur-Meisterschaften in dieser Sportart ausgetragen (Faltblatt WSBV, 2013).

Bei English Billiards geht es darum, drei Kugeln am Tisch zu kontrollieren. Gespielt wird dabei mit einer weißen, einer roten und einer andersfärbigen Kugel. Um Punkte zu machen gibt es drei Möglichkeiten. Den höchsten Wert hat eine Karambolage. Dies bedeutet, dass sich alle Kugeln in einem Stoß berühren (Flyer HSEBC, 2014). Weiters kann das Ergebnis durch das Lochen des eigenen Spielballs oder eines der beiden anderen Bälle verbessert werden. Die gelochten Kugeln werden daraufhin wieder auf den Tisch gelegt und kommen ins Spiel zurück. Ziel von English Billiards ist es, ein möglichst hohes „Break“ zu spielen.

In Österreich werden Snooker und English Billiards-Turniere gemeinsam organisiert. Viele Snookerspieler schätzen EB als weitere Spielvariante am Snookertisch. Ebenso gibt es auch Spieler, die fast ausschließlich an EB-Bewerben teilnehmen und nur wenig Snooker spielen.

4.5 Organisation in Österreich/Wien

Snooker und English Billiards stellen in Österreich Randsportarten dar. Laut der letzten Rangliste gibt es 289 Lizenzspieler (Austrian Snooker-Rangliste 05.01.2016). Eine Spielgenehmigung ist Voraussetzung, um an Turnieren in Österreich teilnehmen zu dürfen. Es ist möglich, auch nur für einen bestimmten Bewerb eine Lizenz zu erwerben. Doch all jene, die an mehreren Turnieren teilnehmen möchten, melden sich hierfür bei einem der Snooker-Vereine in Österreich an, um eine Spielberechtigung für ein Jahr zu erhalten. Mit der Bezahlung des jährlichen Mitgliedsbeitrages verlängert sich die Lizenz. Derzeit kann aus 24 Snooker- und Billiards Clubs im Land ausgewählt werden (Austrian Snooker-Vereine, Clubs. 14.01.2016).

Seit 1990 gibt es den Österreichischen Snooker- und Billiardsverband (ÖSBV). Dieser vertritt den Sport nach Außen, übernimmt die Kommunikation mit der Bundessportorganisation und ist für die Veranstaltung nationaler Großbewerbe zuständig (Austrian Snooker-Geschichte, 14.01.2016).

¹² Abkürzung von English Billiards, siehe Seite 30

Der Wiener Snooker- und Billiardsverband (WSBV) wurde 2006 gegründet. Er soll als Bindeglied zwischen den Wiener Snooker- und EB-Vereinen sowie dem Dachverband, dem ÖSBV, fungieren. Des Weiteren ist der WSBV für die Austragung der Wiener Landesmeisterschaften verantwortlich (Faltblatt des WSBV, Version 2013).

An welchen Bewerbungen man teilnehmen darf hängt von der Altersklasse ab, in die ein Spieler fällt. Bis zur Vollendung des 16. Lebensjahres ist es erlaubt an „U16“ und „U21“-Turnieren teilzunehmen. Mit Beginn des 22. Lebensjahres gehört ein Spieler der „Allgemeinen Klasse“ an. Sobald das 40. Lebensjahr vollendet wurde, wird in der Klasse „Master“ gespielt.

Eine Reihe von Turnierserien wird vom Österreichischen Snooker- und Billiardsverband ausgetragen: Die Austrian Snooker League (ASL), die Austrian Billiards League (ABL) sowie die Österreichischen Staatsmeisterschaften sind die wichtigsten Bewerbe in Österreich. Die Austrian Snooker League für die Allgemeine Klasse findet siebenmal in der Saison statt. Dabei gibt es jeweils drei Spielklassen:

Dritte Spielklasse	Challenge Qualifier	Generell offen für alle Spieler, auch mit Tageslizenz. Durch Erfolge bei diesem Bewerb qualifiziert man sich für die zweite Spielklasse.
Zweite Spielklasse	Challenge	Für Spieler mit Jahreslizenz, die sich über die dritte Klasse qualifiziert haben oder bei der letzten Challenge im Viertelfinale waren.
Erste Spielklasse	Grand Prix	Nationale Turnierserie, jedes Turnier läuft über zwei Tage. Qualifikation über die zweite Spielklasse.

In der ASL gibt es auch Bewerbe für Masters, U21, Doppel und Damen. Diese werden sechsmal in der Saison ausgetragen. Die Austrian Billiards League (ABL) wird ebenso wie die ASL siebenmal im Jahr durchgeführt (Austrian Snooker-Sportreglement 2016).

4.6 Vereine in Wien

Aktuell gibt es vier Vereine in Wien:

- 15 Reds Köö Wien Snooker Club (15 Reds)
- Heeres Snooker- und English Billiards Club (HSEBC)
- Art of Billiards Club (ABC)
- Favoritner Billiards Club (FBC)

Die 15 Reds sowie der HSEBC sind die größten Vereine in Wien. Der HSEBC hat derzeit 73 Mitglieder, die 15 Reds 84 (HSEBC-Mitgliederliste / 15 Reds Mitglieder, 14.01.2016). Zum Zeitpunkt meiner Feldforschung waren zirka 60 Personen beim HSEBC sowie 100 Personen bei den 15 Reds als Mitglieder angemeldet (Interview Robert, 11.06.2014 / Informelles Gespräch Clemens, 21.02.2014).

Die 15 Reds sind im „Köö“ im siebten Bezirk in Wien, in der Kirchengasse 41, untergebracht. Das Billardcafé verfügt über 14 Snookertische, die sich im unteren Teil des Lokals befinden (Spiel Clemens, 15 Reds, 21.02.2014).

Das Vereinslokal des HSEBC war bis 2012 das Billardcafé „Köö“ im fünften Wiener Gemeindebezirk. Da dieses aufgelassen wurde, musste sich der Verein einen neuen Standort suchen. Es entstand die Idee eine eigene Snooker- und EB-Halle aufzubauen, die auch als Trainingszentrum benutzt werden kann. Im August 2013 wurde dies realisiert und das neue Vereinslokal in der Hütteldorfer Straße 156-158, 1140 Wien, eröffnet (HSEBC Eröffnung Halle, 29.08.2013). Die Halle verfügt über acht Snookertische.

Die anderen beiden Vereine, der ABC und der FBC, sind Kleinstvereine mit nur sehr geringer Mitgliederzahl. Bei meiner Forschung habe ich mich auf den HSEBC und die 15 Reds fokussiert. Den ABC und den FBC habe ich nur durch die Interviews von zwei Funktionären des Wiener- sowie Österreichischen Verbandes kennengelernt, die bei diesen Clubs Mitglieder sind.

4.7 Verhaltensregeln und Auftreten

Snooker wird umgangssprachlich als „Gentlemen’s sport“ bezeichnet. Vor allem bei den professionellen Spielern, die an der „Main Tour“ teilnehmen und im Fernsehen zu sehen sind, lassen sich die Verhaltensnormen und der Dresscode feststellen.

Im österreichischen Snooker-Sportreglement sind die Bekleidungsvorschriften im Detail festgehalten. Unterschieden wird jedoch, ob ein nationaler Großbewerb (wie Staatsmeisterschaften oder Grand Prix) oder ein regionaler Bewerb (wie z. B.: Challenges

oder U21-Turniere) gespielt wird. Bei English Billiards-Bewerben gelten immer die strengsten Kleidungs Vorschriften. Bei Großbewerben soll „*das Erscheinungsbild [...] landläufig als elegant bezeichnet werden können*“ (Austrian Snooker-Sportreglement Version 2016: 5). Erforderlich sind dabei für Männer eine Stoffhose mit Bügelfalte, ein einfarbiges oder leicht gemustertes Hemd mit langen Ärmeln und Kragen, ein Gilet, geschlossene Abendschuhe sowie eine Fliege oder Krawatte. Damen dürfen auch mit einem knielangen Rock und einer Bluse antreten (ebd.).

Der Dresscode für Challenges, Masters und beispielsweise Doppelturniere erfordert kein Hemd; ein einfarbiges, unbedrucktes Polo-T-Shirt reicht aus. Das Vereinslogo darf aufgedruckt sein, um die Clubzugehörigkeit feststellbar zu machen. Eine ärmellose Weste oder Krawatte/Fliege müssen bei diesen Bewerben nicht getragen werden (ebd.).

Auch die Verhaltensregeln werden im Sportreglement kurz angesprochen: „*Jeder Spieler hat als guter Sportler aufzutreten und sich gegenüber seinem Gegner, anderen Spielern, Funktionären und Zuschauern korrekt und fair zu verhalten.*“ (ebd.). In den Snooker-Regeln, die der ÖSBV veröffentlicht hat, ist ebenso ein kurzer Absatz zum korrekten Verhalten zu finden. Der Spieler soll sich „*gentlemanlike*“ verhalten. Wenn dies nicht der Fall ist und die Person absichtlich unfair zum Gegner ist, darf der Schiedsrichter sie dafür bestrafen (Snooker-Regeln, 12.01.2016: 30).

Die Bezeichnung „Gentlemen’s sport“ kommt für Clubobmann der 15 Reds und Vizepräsident des Wiener Verbandes Clemens von den britischen Gentlemen-Regeln. Zuvorkommendes, faires Verhalten ist besonders wichtig. Es ist üblich, sich für eigene Fehler beim Gegner zu entschuldigen, wenn dieser dadurch einen Nachteil beim nächsten Pott hat. In der Praxis wird auch darauf geachtet, den anderen Spieler bei seinem Stoß nicht zu stören. Laute Geräusche und ausschweifende Gestik werden daher vermieden. Außerdem wird versucht, nicht im direkten Sichtfeld der anderen Person zu stehen, wenn diese sich gerade am Tisch hinunterbeugt und einen Stoß machen will (Interview Clemens, 19.04.2014).

5 Emotionen und Performance im Snookersport

Das folgende Kapitel nimmt sich der Beantwortung der Forschungsfragen an, indem die empirischen Daten analysiert und durch die Hinzuziehung von theoretischen Perspektiven diskutiert werden. Dazu gliedert sich der Abschnitt in zwei Teile. Zunächst werden Emotionen im Snookersport thematisiert, und im Anschluss wird die Performance der Spieler behandelt.

5.1 Emotionen eines Snookerspielers

Bei Snooker handelt es sich um eine Billardsportart, bei der eine Person gegen eine andere antritt¹³. Das Ziel des Spiels ist es, so lange wie möglich durchgehend Kugeln zu versenken und so eine hohe Punkteanzahl zu erreichen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Wenn es einem Teilnehmer nicht gelingt eine Kugel in eine Tasche zu spielen, kommt der Gegner an die Reihe und spielt mit den Kugeln an derselben Stelle weiter, wo der andere zuvor aufgehört hat. Snooker ist somit das gemeinsame Spiel zweier Personen mit 22 Bällen auf einem Tisch. Die Beteiligten sind durch diesen Spielmodus vom Spiel des jeweils anderen abhängig. Durch den engen Kontakt mit dem Gegner ist die Emotionalität der beiden Spieler von großer Bedeutung. Je sichtbarer die jeweilige Person ihre Gefühle auslebt, desto mehr Angriffsfläche entsteht. Es ist möglich, als Spieler die Emotionalität des anderen für sich zu nutzen. Besonders in der Situation des Misserfolges kann Kraft daraus geschöpft werden, dass der Gegner sich über das schlechte Spiel oder Pech ärgert. Ebenso kann die Auslebung der eigenen Emotionen für einen selbst hinderlich sein, da der gegnerische Athlet dies für sich nutzen kann. Daher ist der Umgang mit den eigenen Emotionen für diese Sportart wesentlich.

Das Konzept von Emotion als kulturelle Konstruktion (siehe u.a. Lutz 2007, Zembylas 2007, Svašek 2005) wurde bereits in der theoretischen Diskussion behandelt. Für die Analyse der empirischen Daten ist zentral, dass Emotionen körperliche Erfahrungen sind, die sich durch unterschiedliches kulturelles Verständnis voneinander unterscheiden können und mittels Sprache in Worte gefasst und ausgedrückt werden. Das Denken und der Körper werden in enger Verbundenheit wahrgenommen.

¹³ Es gibt auch Doppelbewerbe bei denen Zweierteams gegeneinander antreten.

Als Berührungspunkt zwischen Theorie und Praxis fungiert das „tool kit“ von Pierre Bourdieu, bestehend aus Habitus, Feld und Hexis. Die Begriffe können in der Umgebung des Snookersports in Wien und im Verhalten der Spieler festgemacht werden. Die Halle des Heeres-Snooker und English Billiards Clubs sowie das Köö im 7. Bezirk, welches der Standort des 15 Reds Snooker Club ist, sind die besonderen Felder, in denen sich die Akteure bewegen. Es gibt spezielle Spielregeln in diesem Feld, entsprechend denen sich die Teilnehmer verhalten. Auch der Snookersport an sich stellt ein Feld dar. Es beeinflusst die Denk- und Handlungsmuster der Snookerspieler – ihren Habitus – wodurch sie ihre Praktiken an die Anforderungen des Feldes anpassen. Sie sind Teil der Sportcommunity Snooker in Österreich und Wien und wissen daher, wie man sich als Mitglied in diesem Feld zu bewegen hat. Die Strukturen des Feldes sind in den Habitus eines Snookerspielers eingeschrieben und geben ihm vor, wie er sich entsprechend der Regeln des Feldes verhält (siehe Bourdieu 1987a, Bourdieu 1987b, Bourdieu/Wacquant 1996).

Dies bedeutet, dass nicht nur das körperliche Verhalten, sondern auch die Denkmuster vom Habitus beeinflusst sind. Die emotionale Reaktion der Athleten ist davon ebenso betroffen. Der Habitus kann als das Bindeglied zwischen Emotionen und den Verkörperungen der Werte und Normen einer gesellschaftlichen Gruppe betrachtet werden (Zembylas 2007: 446 zitiert nach McNay 1999). Mithilfe dieser Ordnungsgrundlage wird ein subjektiv empfundenes Gefühl eines Snookerspielers zu einer Emotion transformiert, die dem Feld Snooker entspricht.

Ein Snookerspieler erlebt während eines Spiels verschiedene Situationen, in denen er Emotionen verspürt. Die Zentralsten sind Erlebnisse des Misserfolgs und des Erfolgs. Ich fokussiere die Analyse daher auf diese beiden emotionalen Situationen im Spielverlauf.



Abbildung 5 Challenge HSEBC-15 Reds, 17.05.2014: Clemens ist ein Pott nicht gelungen, er ärgert sich und verzieht den Mund (Screenshot von Video 12, von Karin Heschl)

5.1.1 Misserfolg und negative Emotionen

Persönlicher Misserfolg stellt für die befragten Snookerspieler eine große Herausforderung dar¹⁴. Wenn ein bestimmter Stoß oder Pott nicht gelingt, versuchen die Befragten ihre dabei aufkommenden Emotionen zu verbergen. Das Ziel ist es, ihren Unmut über Fehler nicht offen zu zeigen. Der Grund dafür lässt sich sowohl in den Regeln des Snookersports, also auch im Wissen um die Beeinflussbarkeit des Gegners finden:

Patrick P., Mitglied des Clubs 15 Reds, muss hin und wieder seinen Ärger herauslassen, wenn er einen Fehler macht. Dennoch versucht er sich nicht zu sehr gehen zu lassen: „*Ich versuche meinen Unmut nicht zu zeigen, wie es sich im Snooker auch gehört.*“ (Interview Patrick P., 03.04.2014).

¹⁴ Misserfolg wurde in den Interviews häufiger thematisiert als Erfolg.

Kurt, ebenfalls Spieler bei den 15 Reds, ist der Ansicht, dass „*abgrundtiefe Verzweiflung*“ in diesem Sport unangebracht ist und einem als Spieler nicht weiterhilft. Der Gegner kann vom Ärger des Gegenspielers profitieren, und man selbst hat davon keinen Nutzen, sondern der Unmut zieht einen mehr hinunter (Interview Kurt, 14.04.2014). Über seine eigenen Fehler ärgert er sich, aber er versucht schnell damit abzuschließen und den Ärger für sich zu behalten. Die „Verteufelung“ von Emotionen im Snookersport findet Kurt aber nicht gut. Es sollte möglich sein Gefühle zu zeigen, denn sie können nicht verhindert werden (ebd.).

Diese Sichtweise teilt auch Patrick S. Viele Spieler versuchen sich emotional zurückzuhalten, da der Sport dieses Verhalten verlangt. Doch jeder hat eine persönliche Grenze. Sobald diese überschritten ist, müssen die angestauten Emotionen herausgelassen werden: „*Bis zu einem gewissen Grad wird einfach verdrängt, weil man denkt, man darf nicht zu emotional sein. Aber irgendwann ist es einfach zu viel.*“ (Interview Patrick S., 20.05.2014).

Diese Meinung teilt auch Robert, Mitglied des HSEBC. Im Bewerb Emotionalität zu zeigen gehört sich nicht, wie er sagt. Er empfindet sich jedoch selbst als einen emotionalen Spieler. Besonders im Training und bei vereinsinternen Turnieren hat er sich nur schwer im Griff, denn hier sind die Regeln nicht so streng und er kann den Ärger herauslassen (Interview Robert, 11.06.2014).

Andreas bezeichnet sich selbst als sehr aufbrausenden Menschen, der sich furchtbar ärgert, wenn ihm etwas misslingt. Der 15 Reds Spieler kann seine Gefühle in einem Bewerb kaum zurückhalten, aber er versucht sich bei ihrer Auslebung auf unauffällige Gesten zu beschränken, die das Gegenüber nicht stören (Interview Andreas, 06.06.2014).

Gewisse Gesten lassen sich nicht vermeiden, sagt auch Thomas, Mitglied der 15 Reds. Er befürwortet das Zeigen von Emotionen, denn sich aufzuregen, wenn etwas im Sport misslingt, ist völlig normales Verhalten. Durch seine langjährige Turnier Erfahrung hat er aber gelernt, sich weniger über Fehler zu ärgern und gelassener zu sein (Interview Thomas, 08.04.2014).

Fehler müssen akzeptiert werden, denn Misserfolg erlebt ein Spieler immer wieder, sagt Markus im Gespräch. Sich zu ärgern bringt ihm als Athlet gar nichts, dadurch wird seine Performance nur schlechter (Interview Markus, 03.06.2014).

Alexander versucht sich nach einem Fehler zusammenzureißen und sich damit abzufinden. Negative Emotionen innerlich anstauen zu lassen findet er nicht gut, hin und wieder sollte man sie herauslassen dürfen (Interview Alexander, 26.06.2014).

Diese gesammelten Aussagen zeigen, dass negative Emotionen im Spielverlauf gang und gäbe sind. Gelingt einem Spieler ein bestimmter Stoß nicht, ärgert er sich darüber. Dies erlebt jeder Snookerspieler immer wieder, nur die Intensität des Ärgers variiert je nach Person und Situation, wie folgendes Statement zeigt:

„Wenn du aber mehr oder weniger genau vor dem Loch liegst und verpottest, weil du einfach zu blöd warst – dann hat man auch die entsprechenden Emotionen dazu. Wie auch immer man sie nach außen trägt oder nicht, die Emotion ist da!“
(Interview Kurt, 14.04.2014)

Wie groß der Ärger bei Misserfolg ist hängt also auch davon ab, wie anspruchsvoll der Stoß war, den der Spieler versucht hat zu machen. Besonders einfache Stöße können oftmals die größte Hürde darstellen, da ein Fehler in dieser Situation besonders ärgert. Der emotionale Spieler Andreas kennt dieses Problem. Wenn er eine einfache Kugel verschießt oder in einer spielentscheidenden Situation versagt, kann er sich das nur schwer verzeihen (Interview Andreas, 06.06.2014). Bei Felix gehen auch oft die einfachen Stöße daneben. In diesem Fall fragt man sich: *„Warum stelle ich mich eigentlich hin und trainiere?“* (Interview Felix, 24.04.2014). Damit bringt Felix zum Ausdruck, dass Fehler bei leichten Potts das Selbstvertrauen schwächen können und schnell das eigene Können angezweifelt wird. Wenn sogar die einfachen Stöße nicht gelingen, wozu strengt sich ein Spieler dann an und trainiert so viel? Diese Frage ist meiner Meinung nach im Falle von engagierten und ehrgeizigen Sportler durchaus berechtigt. Fehlern gelassen zu begegnen wäre die sinnvollste Variante, um daraus im Spielverlauf keinen Nachteil zu erlangen.

Der Ausdruck von negativen Emotionen

In den meisten Fällen laufen die negativen Gefühlsregungen unauffällig ab. Dennoch kann ein Zuschauer bei einem Snookerbewerb sehen, dass die Spieler Emotionalität zulassen und sie sichtbar wird.

Zum Abbau von aufkommendem Ärger gibt es mehrere Kompensationsmöglichkeiten, die ich beobachten konnte:

-) **Mimische Ausdrücke:** Besonders häufig sind mimische Veränderungen wie verzerrte Gesichter, Stirnrunzeln oder das Verdrehen der Augen zu sehen. Sie treten oft in Verbindung mit Kopfschütteln auf.

-) **Verbale Ausdrücke:** Auf verbaler Ebene kommen viele negative Emotionen zum Vorschein. Die Spieler sprechen sehr leise mit sich selbst und lassen ihren Ärger in Form von Lauten, Selbstbeschuldigungen oder Schimpfwörtern heraus.

-) **Gesten:** Deutliche Bewegungen wie das Schlagen mit der Hand und/oder Faust auf den Tisch oder die Verwendung des Queues, um mit dessen Ende auf dem Boden zu stampfen, werden angewandt.



Abbildung 6 Challenge HSEBC-15 Reds, 17.05.2014: Ein Spieler der 15 Reds verzieht das Gesicht nach einem verpatzten Stoß (Screenshot von Video 10, von Karin Heschl)

Wie bereits im vorherigen Kapitel erläutert wurde, soll ein Spieler andere Teilnehmer nicht durch Lärm oder auffällige Verhaltensweisen stören. Laute Geräusche, die durch das Ärgern über Fehler entstehen können, werden bereits als Regelverstoß angesehen (Interview Clemens, 19.04.2014). Obwohl es im Turniargeschehen von Schiedsrichtern und den anderen Snookerspielern nicht gerne gesehen wird, wenden manche Athleten deutliche Gesten an, wenn sie sich ärgern. Stampft ein Snookerspieler mit seinem Queue heftig auf den Boden, verhält er sich nicht den Regeln entsprechend und kann dafür von einem Schiedsrichter verwarnet werden.¹⁵ Emotionale Kontrolle ist für Snookerspieler somit von großer Bedeutung. Nicht nur die Qualität des eigenen Spiels kann darunter leiden, sondern auch das Umfeld kann negativ beeinflusst werden. Je lauter eine Gefühlsregung ausgelebt wird, desto mehr fällt es in der leisen Umgebung des Snookertisches auf und stört womöglich andere Teilnehmer.

Wichtig ist es darauf hinzuweisen, dass nicht nur Hobbysportler, sondern auch professionelle Snookerspieler der Main Tour Fehler machen. Da sie auf einem viel höheren Niveau als die Amateursportler agieren, haben sie ihre Emotionen jedoch deutlich besser unter Kontrolle. Trotz allem kommt es vor, dass ein Profispieler den Kopf schüttelt oder auch einmal mit der Faust auf den Tisch schlägt (Interview Patrick S., 20.05.2014).

Die von mir befragten Snookerspieler haben unterschiedliche Verhaltensweisen, wenn sie ihrem Ärger freien Lauf lassen. Andreas möchte seine Emotionen nicht für sich behalten, versucht aber seine Gegner durch sein Verhalten nicht zu stören. Er schüttelt den Kopf oder schlägt im schlimmsten Fall kurz mit der Hand auf den Tisch, wenn er einen Fehler gemacht hat (Interview Andreas, 06.06.2014).

Wenn Thomas sich ärgern muss, greift er sich meistens an den Kopf. Er stellt auch gleich seine Fähigkeiten als Spieler in Frage. Nach einem misslungenen Versuch kommt ihm der Gedanke: „*Thomas, das kann dir nicht passieren, das ist einfach Blödsinn, was du gerade gemacht hast!*“. Die häufigsten emotionalen Reaktionen von anderen Spielern sind seiner Meinung nach Schläge mit der Hand auf den Tisch oder verbale Äußerungen (Interview Thomas, 08.04.2014).

Wenn Patrick P. seinen Ärger einmal herauslassen muss, stößt er mit dem hinteren Ende seines Queues auf den Boden (Interview Patrick P., 03.04.2014).

¹⁵ Eine Verwarnung aus diesem Grund habe ich nicht beobachten können. Von den interviewten Personen habe ich erfahren, dass dies schon vorgekommen ist.

Bei Robert äußert sich die Emotionalität indem er anfängt, sich murmelnd über sich selbst und die Situation aufzuregen. Wenn es ganz schlimm ist, schlägt er mit der flachen Hand auf die Bande des Snookertisches (Interview Robert, 11.06.2014). Bei einem Bewerb habe ich Roberts Verhalten genauer beobachtet:

Robert ist mit seiner Performance unzufrieden. Er verdreht die Augen, sagt „Das gibt es ja nicht“ leise zu sich selbst und reibt sich einige Male mit der Hand über die Augen. Dabei wendet er sich von seinem Konkurrenten ab. Einmal stampft er mit dem Fuß auf den Boden. Dann stützt Robert sich am Tisch ab und lächelt ungläubig und zugleich etwas verzweifelt. Als er den Spielball schlecht platziert, streckt Robert die Zunge heraus und schnaubt laut. Ein Teilnehmer am Nebentisch blickt deshalb auf, obwohl er gerade in der Stoßvorbereitung war. Er schaut zu Robert hinüber, schüttelt lächelnd den Kopf und beugt sich wieder hinunter, um den Stoß auszuführen (6 Reds Bewerb¹⁶, HSEBC, 15.03.2014).

Dieses Beispiel aus einer Wettbewerbssituation bestätigt, dass Robert der eigenen Einschätzung entsprechend ein emotionaler Spieler ist. Er lässt seinen Unmut durchaus sichtbar werden. Interessant daran ist, dass er in dieser konkreten Situation einen anderen Spieler durch sein Verhalten stört. Dieser nimmt es mit Humor und lässt sich nicht von der Ablenkung irritieren. Dennoch zeigt es, dass Snookerspieler in der ruhigen Umgebung einer Snookerhalle bereits durch kleine Gesten und Geräusche aus ihrer Konzentration geraten können.

Bei demselben Bewerb (6 Reds Bewerb beim HSEBC am 15.03.2014) ist auch Alexander durch sein Verhalten bei Misserfolg aufgefallen:

Alexander ärgert sich des Öfteren über seine eigene Performance. Dabei reibt er sich über die Augen und schüttelt den Kopf. Nach einem misslungenen Pottversuch macht er noch einen „Trockenstoß“. Dabei führt er die Stoßbewegung am Tisch nochmal ohne Kugeln aus, bevor er den Tisch verlässt (6 Reds Bewerb, HSEBC, 15.03.2014).

Mit diesem Trockenstoß wird der korrekte Stoßablauf erneut durchgeführt. Damit prägt der Spieler sich ein, wie der Stoß idealerweise hätte ablaufen sollen. Diese Technik soll helfen, zukünftige Fehler zu vermeiden, die durch eine Ungenauigkeit in der Stoßtechnik geschehen.

¹⁶ Beim 6 Reds Bewerb werden statt 15 rote nur sechs rote Kugeln verwendet, damit die Frames weniger lange dauern.

Ein weiteres Beispiel mit einer auffälligen Reaktion auf einen verpatzten Pott ist bei einem Grand Prix¹⁷ Bewerb vorgefallen. Ein Spieler kämpft bereits im ersten Frame damit, dass er die letzte Kugel im Spiel nicht versenken kann. Nachdem er es endlich schafft und die Partie gewinnt, flüstert er etwas an sich selbst gerichtet und schüttelt den Kopf. Die heftige Reaktion folgt im Spiel danach:

Der Spieler trifft eine farbige Kugel¹⁸ nicht. Er zieht ein schmerz erfülltes Gesicht und sagt: „Na knapp war der nicht!“. Danach schlägt er sich selbst mit dem Queue zweimal auf den Hinterkopf, als er zur Zähltafel geht (Grand Prix, HSEBC, 03.05.2014).

Auf einer Videoaufnahme von mir findet sich noch ein weiterer Beleg für die auffälligen, negativen Gefühlsregungen, die es im Snookersport gibt. Bei einem Turnier der zweiten Spielklasse (Challenge) bleibt der weiße Spielball an der Bande liegen. Der Teilnehmer, der an der Reihe ist, muss sich überlegen, welche Kugel er als nächstes anspielt:

Er denkt überaus lange über den Stoß nach (ca. 20 Sekunden), entscheidet sich und führt den Stoß aus. Es spielt dabei den weißen Spielball über den gesamten Tisch. Die Kugel, die er treffen will, liegt ganz nahe an einer Tasche auf der anderen Seite des Tisches. Als er diesen Ball verfehlt, dreht er sich am Absatz um und springt zweimal vor Ärger in die Luft. Dabei verzieht er das Gesicht (Video 12, Challenge HSEBC-15 Reds, 17.05.2014).

Die meiste Zeit können verzogene Mienen, Kopfschütteln und das Murmeln von Worten des Ärgers ausgemacht werden. Solche auffälligen Reaktionen, wie die beiden beschriebenen, kommen seltener vor. Grund dafür ist, dass die Spieler mit Konsequenzen rechnen müssen, denn die Schiedsrichter können sie für ihr Fehlverhalten bestrafen.

Der Großteil der Interviewten teilt die Meinung, dass Ärger über Misserfolg im Snookersport nicht hilfreich für die eigene Leistung ist und darauf verzichtet werden sollte. Eine mögliche Ursache dafür sind die Regeln, wie sich ein Teilnehmer beim Spiel zu verhalten hat. Die Spieler haben diese erlernt, da sie Teil der Snookercommunity sind. Als Basis fungieren die folgenden Konzepte von Arlie Hochschild, Paul Ekman sowie Robert Cialdini.

¹⁷ Der Grand Prix ist ein Bewerb der obersten Spielklasse.

¹⁸ Farbige Kugeln (Gelb, Grün, Braun, Blau, Pink, und Schwarz) haben eine höhere Wertigkeit (zwei bis sieben Punkte) als die roten Kugeln (ein Punkt).

Emotion management, feeling rules und display rules

In einem Artikel zu kollektiven Emotionen und kollektiver Identität anhand des Beispiels Fußball werden die Ansätze der US-amerikanischen Soziologin Arlie Hochschild sowie des Anthropologen und Psychologen Paul Ekman zusammengeführt. Die sogenannten „feeling rules“ nach Hochschild legen in einer Gesellschaft fest, welche Person wann welche Emotionen haben soll und welche Intensität diese haben. „[They, Anm. v. K.H.] *determine who should feel what, when, how long and to which degree of intensity*“ (Ismer 2011: 550f zitiert nach Hochschild 1979: 551). In der Situation eines Begräbnisses oder einer Hochzeit sind beispielsweise in der westlichen Kultur unterschiedliche, bestimmte Emotionen angebracht (Trauer beim Todesfall, Freude bei der Vermählung). Für Arlie Hochschild sind „feeling rules“ ein klares Zeichen dafür, dass eine Person einer bestimmten sozialen Gruppe angehört und sich an deren Strukturen hält. Manche Regeln sind nahezu universell zu betrachten (so soll einem Menschen ein Mord keine Freude bereiten), andere sind wiederum nur für eine spezifische Gruppe gültig. „*Feeling rules reflect patterns of social membership.*“ (Hochschild 1979: 566).

Die Verbindung dieses Konzepts mit Paul Ekmans „display rules“ ist sinnvoll. „Display rules“ sind laut Ekman ausschlaggebend dafür, ob und wie Emotionen in der Öffentlichkeit gezeigt werden (ebd. zitiert nach Ekman 1972). Dabei kann es vorkommen, dass die Darstellung von Emotion der tatsächlich empfundenen nicht entspricht. Aufgrund der Regeln darf das persönliche Gefühl nicht sichtbar gemacht werden und soll unbemerkt bleiben. Wenn eine Person mit einer Situation nicht zufrieden ist, es aber nicht zeigen sollte, muss sie ihre Gefühle überspielen und der Redensart entsprechend „gute Miene zum bösen Spiel“ machen. Sowohl „display rules“ als auch „feeling rules“ sind Normen, die für eine bestimmte Situation festlegen, welche Emotionen angebracht sind und welche öffentlich sichtbar gemacht werden dürfen (ebd.: 551). Zu diesen Regeln fügt Sven Ismer noch ein Konzept von Robert Bono Cialdini hinzu. Der von ihm geprägte Begriff „descriptive norms“ ist mitunter für das Verständnis von sozialer Kontrolle interessant.

Der Terminus umfasst den Eindruck, den Menschen vom Verhalten anderer Menschen haben. Cialdini ist der Ansicht, dass der Mensch zur Imitation von anderen Verhaltensweisen neigt und sich in Zuge dessen an andere anpasst.

„[...] *the perception of action performed by other people might be a very powerful reason for mimicry and thus for changing one's own behavior.*“ (ebd. 551 zitiert nach Cialdini 2007). Sven Ismer fügt an, dass Menschen über die Massenmedien diverse Idealbilder vermittelt werden, die sie für sich annehmen und denen sie gerecht werden wollen. Diese Rollenbilder stellen Standards dar, aus denen „descriptive norms“ entstehen (ebd.).

Für den Ausdruck von Emotionen im Snookersport sind solche Regeln von großer Relevanz. Die öffentliche Darstellung von negativen Emotionen wird als nicht zielführend, mitunter sogar als störend, betrachtet. Nicht nur das eigene Spiel kann durch die Zurschaustellung von Emotionen des Misserfolges beeinflusst werden, sondern auch der Gegenspieler kann dadurch belastigt werden. Die Kultur des Sports sieht ein ruhiges Spielverhalten der Athleten vor und basiert auf der Übereinkunft, dass nicht durch auffällige oder gar unfaire Handlungen gestört wird. Ein zentraler Teil des Regelwerks besagt, dass jeder Spieler als guter Sportler aufzutreten hat und sich gegenüber anderen Spielern korrekt und fair verhalten muss (Snooker-Regeln, 12.01.2016: 30). Dazu gehört auch, dass laute Geräusche sowie deutlich sichtbare Gestik zum Wohle aller Beteiligten in der Snookerhalle vermieden werden. Die Teilnehmer eines Snookerbewerbs sollen daher ihre negativen Emotionen im Zaum halten. Es ist nicht vorstellbar, dass ein Snookerspieler sich über einen verpatzten Pott so aufregt wie beispielsweise ein Fußballer, der einen Elfmeter vergibt.

Arlie Hochschild bezeichnet situationsangepasstes Verhalten von Menschen als Zeichen ihrer sozialen Natur. Die bereits erläuterten „feeling rules“ geben vor, wie Personen sich in einer bestimmten gesellschaftlichen Gruppe verhalten sollen. Damit sie sich emotional angemessen benehmen, ist „*emotion management*“ vonnöten (Hochschild 1979: 552). Hochschild zufolge versuchen Menschen, ihre Emotionen zu verändern und den sozialen Regeln entsprechend anzupassen. Die Soziologin nennt diesen Anpassungsversuch auch „*emotion work*“. Wichtig ist, dass „*emotion management*“ ein Ideal verfolgt, welches jedoch nicht immer erreicht wird. Was zählt, ist der Versuch, sich entsprechend des Gruppenverhaltens emotional zu verändern (ebd.: 561).

Hochschild beschreibt drei Methoden von „emotion work“¹⁹, die auf unterschiedliche Anpassungen hinarbeiten:

Die **kognitive Technik** versucht Ideen und Bilder im Denken zu verändern, um die Gefühle, die mit diesen verbunden sind, zu wandeln.

Die **körperliche Technik** versucht die physischen Merkmale von Emotionen zu verändern (z. B. das Unterdrücken von Zittern vor Angst).

Ein **veränderter Ausdruck** von Emotionen ist die dritte Methode zur Anpassung der eigenen Emotionen. Durch Gestik und Mimik wird versucht, nicht nur die äußerliche Darstellung zu verändern, sondern auch die inneren Gefühle. Die Versuche „auf Kommando“ zu weinen oder zu lachen zählen hier dazu (ebd.: 562).

„Emotion work“ ist somit eine Möglichkeit zur Veränderung von Emotionen, die über die öffentliche Darstellung von Emotionen hinausgeht. Die Personen bemühen sich ihre persönlichen Gefühle zu verändern, um den Regeln der sozialen Gruppe, der sie angehören, gerecht zu werden.

„The smoothly warm airline hostess, the ever-cheerful secretary, the unirritated complaint clerk, the undisgusted proctologist, the teacher who likes every student equally, and Goffman’s unflappable poker player may all have to engage in deep acting, an acting that goes well beyond the mere ordering of display. Work to make feeling and frame consistent with situation is work in which individuals continually and privately engage.” (ebd.: 563).

Die Soziologin spricht in ihrer Arbeit an, dass von Angehörigen bestimmter Berufsgruppen oder Interessengruppen ein spezifisches Verhalten erwartet wird. Beispielsweise wird eine Flugbegleiterin als freundlich und zuvorkommend gesehen, und diesem Bild hat sie zu entsprechen, sonst würde dies negative Folgen für ihren beruflichen Werdegang haben. Ihre eigenen Gefühle muss sie während der Ausübung ihrer Tätigkeit möglichst unterdrücken. Ebenso darf sich ein professioneller Pokerspieler nicht aus der Ruhe bringen lassen und muss ein „Pokerface“ aufsetzen, denn jegliche emotionale Regung kostet ihn womöglich Preisgeld (ebd.: 563). Dieser Gedanke ist auch auf Snookerspieler anwendbar. Sie bemühen sich während eines Frames mit ihren negativen Emotionen so gut wie möglich fertig zu werden, indem sie sie möglichst verbergen.

¹⁹ Der Begriff ist gleichbedeutend mit „deep acting“ oder „emotion management“ (Hochschild 1979: 551).

Viele schaffen dies nicht zur Gänze, daher kompensieren sie ihren Unmut durch kleine Gesten, Mimik und leise verbale Äußerungen. Dabei versuchen sie unauffällig zu sein, um den Regeln ihrer sozialen Gruppe gerecht zu werden. Der Umgang mit den eigenen Emotionen und die Durchführung von „emotion management“ sind somit für Snookerspieler von großer Bedeutung.

Nicht alle Spieler müssen sich der Technik der „emotion work“ bedienen, um ihren Ärger über misslungene Stöße unsichtbar zu halten. Felix, Obmann des Wiener Verbandes, versucht dies mit Gelassenheit zu erreichen. Er hat sich das kompetitive Denken im Laufe der Jahre abgewöhnt. Felix lehnt es ab in dem Sport, der ihm Freude bereitet, zu kämpferisch zu agieren: *„Warum sollte ich mit dem Messer zwischen den Zähnen beim Turnier stehen und mich über jeden Shot, den ich vergeige, ärgern?“* (Interview Felix, 24.04.2014). Das Siegen ist Felix nicht so wichtig, der Spaß am Spiel steht für ihn im Vordergrund. Clemens, Obmann des Vereins 15 Reds, befürchtet dabei jedoch, dass der Wettkampf nicht ernst genommen wird:

„Es geht ein bisschen die Gefahr einher, nicht positiv aggressiv gewinnen zu wollen. Wenn du so eine Gleichgültigkeit entwickelst, verlierst du auch ein bisschen das Siegenwollen.“ (Interview Clemens, 19.04.2014)

Siegeswille ist ein wichtiger Faktor für sportlichen Erfolg. Doch den Sieg erzwingen zu wollen ist kontraproduktiv – dadurch werden Stress und Druck aufgebaut, und es passieren in Folge mehr Fehler (ebd.).

Einfluss der Gegenspieler

Das Ausleben von negativen Emotionen beeinflusst nicht nur das eigene Spiel, sondern auch den Gegner. Wenn die Kontrahenten Fehler machen und Emotionen zeigen, empfinden die befragten Snookerspieler dies als motivierend. Wenn sie ihren Gegnern bewusst beim Spielen zusehen erkennen sie sofort, ob sie sich ärgern:

„Du spürst es, wenn der gegenüber von dir kocht, wenn er sich nicht im Griff hat. Das merkt man.“ (Interview Kurt, 14.04.2014)

Diesen Ärger kann ein Spieler für sich selbst nutzen. Kurt empfiehlt, ganz gezielt die Ungeduld und den Ärger des Anderen zu schüren, um dessen Spiel zu den eigenen Gunsten zu beeinflussen. Dies macht er, indem er sich besonders lange Zeit lässt, bis er einen Pott macht. Auch Robert profitiert vom sichtbaren Ärger eines Gegners, es stärkt sein Selbstvertrauen.

Dieses Wissen sollte einen aber davor hüten, selbst zu viele Emotionen zu offenbaren, denn der Andere kann diese wiederum für sich nutzen. Durch das Zeigen von Gefühlen wird ein Spieler angreifbar. Das Aufregen signalisiert den Gegnern, dass es nicht gut für einen selbst läuft und, dass das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten sinkt (Interview Robert, 11.06.2014). Das offensichtliche Ärgern stärkt somit das Selbstvertrauen der gegnerischen Athleten und lässt sie bessere Ergebnisse erzielen. Einem erfahrenen Mitglied des HSEBC zufolge haben sich viele Spieler emotional nicht im Griff und verstehen auch nicht, dass ihr Verhalten die Gegner stärkt. Es gibt Teilnehmer, die absichtlich versuchen, andere in ihrer Konzentration zu stören, indem sie sich in deren Blickfeld stellen und ausschweifende Gesten machen. Sie bewegen sich deutlich oder wischen ihre Queues von oben bis unten ab. Damit stören sie ihre Gegenspieler bewusst bei ihrem Stoß (6 Reds Bewerb, HSEBC, 15.03.2014).



Abbildung 7 6 Reds Bewerb, HSEBC, 15.03.2014: Roberts Gegner steht außerhalb seines Sichtfeldes beim Stoß (Foto von Karin Heschl)

Markus, ebenfalls vom HSEBC, verärgert es auch, dass manche Spieler ihren Unmut über Fehler öffentlich zur Schau stellen. Dadurch fühlt er sich in seiner Konzentration gestört. Dennoch glaubt Markus daran, dass dies nicht mit Absicht gemacht wird:

„Manche können einfach nichts anders als sich ärgern. Oft ist dieses Ärgern, um dem Gegner zu zeigen: ‚Ich könnte es eigentlich besser‘. Es ist nur ein ‚Posen-Ärgern‘. Ich weiß nicht, ob sie sich auch so ärgern, wenn sie für sich alleine trainieren. Es ist mehr eine Auswirkung. Aber es ist nicht ein Angreifen des Gegners, damit der aus seinem Fokus gerissen wird, sondern eine Rechtfertigung der eigenen schlechten Leistung.“ (Interview Markus, 03.06.2014)

Markus ist vielmehr der Meinung, dass diese Spieler nicht absichtlich stören, sondern sich emotional nicht kontrollieren können. Des Weiteren spricht er an, dass sie dadurch ihre „eigene schlechte Leistung“ rechtfertigen wollen. Durch den Unmut und die damit einhergehende Dementierung des eigenen fehlerhaften Verhaltens möchten sie darauf aufmerksam machen, dass sie es normalerweise besser können und sich deshalb so sehr darüber ärgern müssen.

Neben dem Ausleben der negativen Gefühle sind auch Glückstreffer für die befragten Spieler ein Problem. Markus verkraftet es nicht leicht, wenn gegnerische Athleten Glück beim Snookerspielen haben. Wenn der Gegner in einem Frame schon mehrfach Glückstreffer macht, dann ist es kaum zu vermeiden, dass man sich nicht über sein Glück ärgert (Interview Markus, 03.06.2014). Auch Neueinsteiger im Snookersport haben damit zu kämpfen. Ein junges Mitglied des HSEBC berichtet nach einem verlorenen Match bei einem U21 Bewerb, dass er durch Glückstreffer des Gegners zwei Frames des Spiels verloren hat. Das hat ihn so wütend gemacht, dass er seine Konzentration verloren hat und nicht mehr so gut spielen konnte (U21 Bewerb, 15 Reds, 05.04.2014).

Bei den Gesprächen wurde deutlich, dass die Befragten am liebsten durch ihr Können ein Match gewinnen und nicht durch Glückstreffer. Thomas sagt sogar, dass es sich nicht gehört Glück zu haben und dadurch siegreich zu sein. Der bessere Spieler mit den höchsten Breaks soll gewinnen und nicht jene Person, die am meisten Glück hat. Er sieht aber ein, dass es hin und wieder vom Glück abhängt, wo genau die Kugeln nach dem Stoß liegen bleiben (Interview Thomas, 08.04.2014). Auch für Patrick S. ist Glück eine problematische Angelegenheit, er bezeichnet sich selbst als „allergisch“ dagegen. Der English Billiards-Spieler versucht ein kontrolliertes Spiel aufzubauen, um möglichst lange weiterspielen zu können und dadurch viele Punkte zu holen.

Andere Spieler bewegen ihre Bälle quer über den Tisch, ohne dabei einen Plan zu verfolgen. Wenn solche Gegner Glück haben und eine Kugel in die Tasche fällt, dann kann das Patrick S. komplett aus dem Konzept bringt (Interview Patrick S., 20.05.2014).

5.1.2 Erfolg und positive Emotionen

Der Umgang mit Erfolg ist ein wenig präsent Thema im Snookersport. Erfolgssituationen erleben die Spieler jedoch immer wieder: Wenn ein Pott gelingt, ein hohes Break erzielt oder ein Frame oder ein Match gewonnen wird, dann wird von Erfolg gesprochen. Die Befragten stimmen überein, dass sie zufrieden sind, wenn ihnen ein wirklich guter Stoß gelingt. Ihre Leistung in dieser spezifischen Situation war in Ordnung oder sogar sehr gut, dafür verspüren sie Genugtuung.

Für Felix sind die Potts, die einfach aussehen, die schwierigsten. Hier spielt die korrekte Technik die größte Rolle, daher sind sie besonders anspruchsvoll. Gelingt ihm ein schwieriger Stoß, den er bei seiner Spielstärke am besten gar nicht erst hätte versuchen sollen, ist er mit sich zufrieden. Handelt es sich jedoch um einen normalen Pott, fühlt er sich in der Erfolgssituation neutral (Interview Felix, 24.04.2014). Die kleinen Erfolge, die in einem Snookermatch erreicht werden, sind für Patrick S. ausschlaggebend für seine innere Ruhe in der Erfolgssituation. Der Sieg in einem Snookerspiel ist seiner Ansicht nach die Summe von vielen einzelnen Potts, die gelingen. Je mehr Stöße Patrick erfolgreich absolviert, desto ruhiger wird er, denn er kommt seinem Ziel zu gewinnen näher (Interview Patrick S., 20.05.2014).

Die dargestellten Ansichten weisen auf einen interessanten Umstand hin: Wenn Snookerspieler eine Erfolgssituation erleben, verspüren sie nur wenige positive Emotionen. Genugtuung oder innere Zufriedenheit stellt sich direkt nach dem erfolgreichen Stoß ein, doch es kommen keine länger andauernden Glücksgefühle oder richtige Freude auf. Es gibt folgende Gründe dafür, warum die Freude über gute Potts so neutral ausfällt:

Zum einen liegt dies an der **Vorbereitungsphase des Potts**. Die Spieler planen, wie sie den Stoß durchführen wollen und welches Ziel sie erreichen wollen. Snooker basiert darauf, dass der Spieler hintereinander Bälle versenkt. Daher ist es notwendig genau zu planen, wie die Kugeln laufen. Nach jedem Stoß sollte der weiße Spielball in einer passenden Position zum Stillstand kommen, sodass der Spieler eine weitere Kugel versenken kann. Die Interviewten berichten, dass sie üblicherweise ein bis drei Stöße vorausdenken, um konstant weiterspielen zu können und ihr Break zu erhöhen.

Durch diese Vorbereitung und Planung ist es keine Überraschung, wenn ein Stoß gelingt und die Kugel in der Tasche landet. Sie haben anhand ihrer Fähigkeiten ihre Vorgehensweise vorausgeplant und demnach ausgeführt. Alexander, der in seiner Jugendzeit sehr erfolgreich im Snookersport war, benennt es wie folgt:

„So richtige Freude ist gar nicht dabei. Es ist eher mehr eine Anerkennung, so wie ‚Ja, passt‘ und dann gehst du weiter. Du stellst es dir ja am Anfang vor, wie der Stoß sein soll - und dann ist es eigentlich keine Überraschung, dass du es geschafft hast, weil du es ja so wolltest.“ (Interview Alexander, 26.06.2014)

Zum anderen ist die **Aufrechterhaltung der Konzentration** dafür verantwortlich, dass die Befragten wenige positive Emotionen verspüren. Für die Snookerspieler ist es von großer Bedeutung das Konzentrationslevel zwischen den einzelnen Stößen zu halten und „im Spiel zu bleiben“. Nach jedem Stoß in Freudentaumel auszubrechen wäre kontraproduktiv, da es die Konzentration unterbricht. Robert geht es ebenso. Wenn ihm ein Pott gelingt, fühlt er sich als Spieler bestätigt. Doch er achtet sofort auf die Lage der Bälle am Tisch. Er macht dies, um die Konzentration nicht zu verlieren (Interview Robert, 11.06.2014). Patrick P. empfiehlt, sich nach einem erfolgreichen Stoß nicht gleich vom Tisch aufzurichten, sondern kurz in der Stoßhaltung zu verweilen. Dies hilft ihm, sich seinen individuellen Ablauf beim Stoß zu merken. So kann er die erfolgreiche Bewegung beim nächsten Mal wieder abrufen. Danach konzentriert er sich auf die nächste Kugel, die er anspielen möchte (Interview Patrick P., 03.04.2014). Dieses Verhalten wurde auch in Bezug auf einen missglückten Pottversuch angewandt (siehe 6 Reds Bewerb, HSEBC, 15.03.2014). Die Wiederholung des Stoßes ohne Kugel dient der Verinnerlichung des korrekten Ablaufs.

Auch für Markus ist es enorm wichtig, nach einem guten Pott noch einen weiteren daraufzusetzen. Das Gefühl einen guten Stoß gemacht zu haben bleibt zwar präsent, aber es soll den Geist nicht zu sehr aufhalten:

„Nach einem guten Stoß ist es die Herausforderung, dass du noch einen guten Stoß machst und, dass du deine Konzentration aufbaust. Und dann kannst du dich nicht lange damit aufhalten, wie gut der Stoß war. Er bleibt einfach irgendwie noch präsent, wenn er wirklich gut war.“ (Interview Markus, 03.06.2014)



Abbildung 8 6 Reds Bewerb, HSEBC, 15.03.2014: Alexander visiert die gelbe Kugel an (Foto von Karin Heschl)

Mittels dieser Aussage unterstreicht Markus, wie wichtig es für den Erfolg im Snookersport ist, den Spielfluss nicht zu unterbrechen. Zu lange sollte sich ein Spieler nicht mit der Freude über den geglückten Stoß aufhalten. Darunter leidet die Konzentration, was wiederum dazu führt, dass Fehler gemacht werden.

Planung, Erwartungshaltung und die Aufrechterhaltung der Konzentration für den nächsten Stoß sind somit Gründe dafür, warum sich die Spieler so wenig mit ihren positiven Emotionen beschäftigen. Durch den festgelegten Ablauf beim Stoß und das hohe Maß an Konzentration, das laut den Befragten notwendig ist, um nicht aus dem Spielfluss zu kommen, bleibt wenig Raum für das Ausleben von positiven Emotionen.

Dennoch gibt es noch eine weitere Erklärung dafür, warum die befragten Snookerspieler wenige Emotionen der Freude zeigen. Alexander führt das sachliche Verhalten auf die **Kultur des Snookersports** zurück. Bei „aggressiveren“ Sportarten geht es seiner Meinung nach emotionaler zu als bei Snooker. Im Vergleich zu Fußball stellt Snooker eine ruhige Sportart dar.

Die Athleten freuen sich zwar auch, wenn sie ein Turnier gewinnen oder wenn sie einen Stoß schaffen, so wie sie es sich vorgestellt haben. Doch die Intensität der Freude ist unterschiedlich. Snookerspieler freuen sich ruhig und unauffällig:

„Wenn du ein Turnier gewinnst freust du dich auch wie jeder andere Sportler. Da ist nicht viel anders. Wobei Snookerspieler ruhiger sind. Es gibt natürlich welche, die komplett die Freude herausschreien, das gibt es auch. Aber hauptsächlich ist es ein ruhiges Freuen, weniger als bei mehr aggressiven Sportarten, wo man schon im Vorhinein aggressiver ist und noch emotionaler.“ (Interview Alexander, 26.06.2014)

Alexanders Einschätzung, dass Snookerspieler weniger emotional sind als andere Sportler, ist interessant. Sie basiert auf den Idealvorstellungen und Werten, die zum Snookersport gehören.

Zum Abschluss dieses Kapitels verweise ich erneut auf Pierre Bourdieu, Arlie Hochschild und Paul Ekman zurück. Um die Emotionen und die Performance der Snookerspieler miteinander in Verbindung zu bringen, eignen sich die Konzepte der WissenschaftlerInnen hervorragend. Die Auslebung der verinnerlichten Strukturen – des Habitus – wird in der Performance der Athleten sichtbar. Ihre Handlungen sind durch zugrundeliegende Handlungs- und Denkmuster organisiert (siehe Bourdieu 1987a, Bourdieu 1987b, Bourdieu/Wacquant 1996). Ein wichtiger Teil dieser Strukturen sind die „feeling rules“ von Hochschild sowie die „display rules“ von Paul Ekman (siehe Hochschild 1979, Ekman 1972). Sie geben vor, wie sich ein Snookerspieler im Feld emotional zu verhalten hat. Das Ausleben von negativen Emotionen wird als störend betrachtet, sowohl für einen selbst, als auch für andere Spieler. Die Gefühle kommen in der Situation des Misserfolges auf, und der Snookerspieler muss emotionale Arbeit leisten, sodass diese so wenig wie möglich sichtbar werden. Auch die Aufführung von positiven Emotionen ist dahingehend strukturiert. Zu stark ausgelebte Freude über einen gelungenen Stoß kann die Spieler aus der Konzentration bringen und lenkt sie von ihrem Ablauf am Snookertisch ab.

5.2 Performance eines Snookerspielers

Der US-amerikanischer Ritualforscher Roland L. Grimes definiert Performance als formelles Verhalten. Mit einem Ziel vor Augen versuchen Menschen im Zuge ihrer Performance eine bestimmte Rolle zu spielen (Grimes 2008: 380f). Dieser Aspekt ist für Snookerspieler in Wien von besonderer Relevanz. Der Snookersport ist durch eine Reihe von Regeln und Werten gekennzeichnet. Das Spielverhalten ist in höchstem Ausmaß genormt und vorausgeplant. Daher wird in Folge die tatsächliche Performance der Athleten bei einem Snookerspiel in den Fokus gelegt.

Neben dem persönlichen Ablauf den jeder Athlet beim Spiel am Tisch absolviert, gibt es bestimmte Verhaltensnormen anhand derer die Snookerspieler zu agieren versuchen. Auch auf diesen Aspekt der Performance wird im folgenden Unterkapitel eingegangen. Zudem wird die Erwartungshaltung der Teilnehmer in Bezug auf das korrekte und faire Verhalten sowie auf eine überzeugende Leistung im Snookersport analysiert.

Hinsichtlich des persönlichen Spielprozesses ist die Betrachtung von drei konkreten Abläufen von Bedeutung, die bei allen Snookerspielern beobachtbar sind. Diese bezeichne ich als „automatisierte Handlungen“. Diese Verhaltensweisen werden von Beginn des Trainings an erlernt, indem sie von Clubkollegen und Trainern vorgeführt und vorgelebt werden. Neue Spieler orientieren sich außerdem an den Handlungen anderer Athleten, die sie beim Snookerspielen beobachten. Durch die regelmäßige Wiederholung werden diese Bewegungsabläufe für sie selbst zur Routine und somit „automatisiert“.

5.2.1 Automatisierte Handlungen im Snookersport

Die Athleten führen drei Handlungen bzw. -muster während des Spiels wiederholt durch, ohne dass ein Nachdenken über das Verhalten erforderlich ist. Dazu zählen der individuelle **Stoßablauf**, das **Kreiden** des Queues und die **Anerkennung** fremder Leistung. Diese Handlungen sind bei allen Snookerspielern auszumachen und laufen in einem hohen Maß von Gewohnheit und Automatismus ab.

Der Stoßablauf

Jeder Snookerspieler hat eine spezielle Routine, wenn er sich an den Snookertisch stellt und einen Pott durchführt. Das Stoßverhalten läuft dennoch bei allen Athleten sehr ähnlich ab, daher skizziere ich es in aller Kürze.

Bevor der Stoß durchgeführt wird gilt es, die korrekte Spielhaltung einzunehmen. Dabei stellt sich der Spieler in der für ihn passenden Entfernung zum Tisch hin und achtet auf eine stabile Fußstellung²⁰. Der Spieler steht tief nach vorne gebeugt und legt einen Arm ausgestreckt am Snookertisch ab. Mit der anderen Hand hält er den Queue neben dem Oberkörper fest. Dieser Arm ist abgewinkelt und bildet mit dem Spielgerät ein rechtwinkeliges Dreieck. Der Queue liegt auf der ausgestreckten Hand, die am Tisch liegt, auf. Das Kinn kann am Stab aufgelegt werden.

Ist die Haltung korrekt eingenommen worden, kann die Stoßvorbereitung begonnen werden. Dabei wird anvisiert, wohin die weiße Kugel laufen soll. Der Spieler schwingt so oft mit dem Queue vor dem Spielball ein, wie es ihm beliebt. Danach wird der Stoß durchgeführt indem mit dem Spielstab ausgeholt und die weiße Kugel angestoßen wird (Spiel Clemens, 15 Reds, 21.02.2014).

Unterschiede im Stoßverhalten können in der Haltung sowie in der Anzahl der Schwünge festgestellt werden, die die Spieler machen bevor sie den Spielball tatsächlich treffen. Die Schwünge vor der weißen Kugel laufen innerhalb von wenigen Zentimetern ab und ähneln einer Pendelbewegung. Der Queue wird etwas vom Ball wegbewegt und wieder zum Ball zurückgeführt.

Um die individuelle Stoßroutine zu erfahren wurden die Befragten dazu ermutigt, ihren Ablauf beim Spielen in Worten zu skizzieren. Die Darstellungen ähneln sich in hohem Maße:

Alle Personen geben an sich zuerst ein Bild von der Lage der Bälle am Tisch zu machen. Das Vorausplanen der nächsten Stöße hat Priorität; falls der erste Pott nicht gelingt, kann der Spieler nicht weiterspielen. Erst wenn zumindest zwei bis drei Stöße vorab geplant sind, kann der erste Pott gemacht werden. Der Spieler nimmt die korrekte Spielhaltung ein, zielt den anzuspielenden Ball an und schwingt den Queue einige Male vor dem weißen Ball. Dann wird die Stoßbewegung durchgeführt.

²⁰ Die richtige Entfernung ist individuell nach Körpergröße und persönlichen Vorlieben zu bestimmen. Die Fußstellung ist idealerweise so, dass ein Fuß abgewinkelt unter dem Oberkörper steht und nach vorne zeigt. Der andere Fuß stabilisiert den Körper, indem er durchgestreckt schräg hinter dem Körper steht.

Es wird beobachtet, wie sich die Spielkugeln am Tisch bewegen und wie sie in Folge liegenbleiben. Damit startet die Stoßroutine von neuem.

Dieser Ablauf ist ein Automatismus, der durch Training und Anwendung im Turnier mehr und mehr verinnerlicht wird. Je geübter die Spieler im Snookersport sind, desto weniger müssen sie über diese Schritte nachdenken und absolvieren sie automatisch.



Abbildung 9 Clubtraining HSEBC 13.03.2014: Robert erklärt einem Clubkollegen die korrekte Stoßhaltung und den richtigen Abstand zum weißen Spielball (Foto von Karin Heschl)

Bei der Anzahl der Schwünge vor dem Stoß können jedoch Unsicherheiten ausgemacht werden. Oftmals ist fehlende Übung der Grund dafür. Einige der Befragten haben keine fixierte Anzahl an Schwüngen, die sie vor dem Stoß machen. Es hängt von ihrem aktuellen Empfinden ab, wie viele notwendig sind. Für sie ist es wichtig sich wohlzufühlen, bevor sie für den Pott bereit sind.

Patrick S. ist ein „Gefühlsspieler“, das heißt, er hat keine immer gleich ablaufende Routine in seinem Stoßverhalten. Dies liegt daran, dass er aktuell kaum trainiert, es fehlt ihm der Automatismus. Er schwingt daher so lange ein bis er für sich spürt, dass der Pott funktionieren wird. Patrick spielt sehr intuitiv, wie er sagt:

„Ich muss spüren, ob ich den Stoß gut mache. Es gibt eine Grundroutine bei der du das Gefühl hast: ‚Okay, ich stehe richtig da, das fühlt sich gut an‘. Das System passt. Das ist für mich der erste Check. Zweiter Check ist das Einschwingen. Bin ich drinnen?“ (Interview Patrick S., 20.05.2014)

Im Fall von Andreas ist die noch fehlerhafte Technik ausschlaggebend dafür, dass er keine fixierte Routine entwickelt hat. Er spielt zwar häufig, doch er hat bisher noch kein Vertrauen in sein technisches Können: *„Ich habe eine Grundtechnik, aber wenn ich mich an dem Tag mit dieser nicht wohlfühle, dann probiere ich wieder ein bisschen etwas aus.“* (Interview Andreas, 06.06.2014)

Ähnlich ist die Situation bei Thomas. Keinen richtigen Stoßrhythmus zu haben bezeichnet Thomas als eine seiner größten Schwächen. Manchmal stößt er gleich nach einem Mal Einschwingen, manchmal braucht er länger:

„Wenn ich merke, dass ich mich nicht wohl fühle, dann muss ich z. B. fünfmal schwingen, bis ich irgendwann drinnen bin. Und dann stoße ich eben erst, wenn ich mich richtig fühle.“ (Interview Thomas, 08.04.2014)

Wichtig dabei ist darauf hinzuweisen, dass Thomas wenig trainiert. Wenn er Snooker spielt, dann absolviert er ein paar Trainingsframes mit befreundeten Snookerspielern. Er macht kein spezielles Stoßtraining, sondern spielt zum Spaß oder gleich einen Bewerb (ebd.).

Alexander tut sich schwer damit seine Stoßroutine in Worte zu fassen. *„Schwierige Frage, weil man alles automatisch macht und nicht unbedingt jeden Schritt durchgeht.“* (Interview Alexander, 26.06.2014). Auch er hat ein variierendes Schwungverhalten. Er begründet dies mit Unsicherheit. Wenn er sich nicht sicher ist den Stoß korrekt durchzuführen, schwingt er öfter als normal – durch die längere Vorbereitung gewinnt er mehr Zuversicht. Als Alexander noch mehr Energie in seine Snookerkarriere investiert hat, hat er drei- bis viermal vor dem Stoß mit dem Queue geschwungen. Heute spielt er deutlich weniger Bewerbe. Daher hängt es auch bei ihm von seiner Verfassung ab, wie viele Schwünge er macht (ebd.).

Ebenso variiert Robert seine Schwunganzahl vor dem Stoß. Er begründet dies jedoch mit der jeweiligen Spielsituation, in der er sich befindet. Wenn die Kugel sehr ungünstig liegt und er sich für den Pott beispielsweise über den halben Tisch legen muss, dann kommt er nicht mit den „üblichen“ zwei Schwüngen aus. In dem Fall macht er als Ausgleich einige Schwünge mehr bis er sich sicher ist, dass er trotz der schwierigen Lage die Kugel treffen wird (Interview Robert, 11.06.2014). Robert gehört somit zu jener Gruppe von Spielern, die für sich einen generellen Ablauf inklusive Schwungbewegungen festgelegt haben und versuchen diesen einzuhalten, sofern es die Spielsituation erlaubt. Bei einem unkomplizierten Pott schwingt Robert zweimal vor der Weißen (ebd.).

Das Kreiden

Das Bearbeiten der Spitze des Queues mit einem Kreidestück ist ein weiteres Exempel für eine automatisierte Handlung. Durch das Kreiden wird das Leder auf der Spitze griffiger gemacht. Somit entsteht eine bessere Haftung zwischen der Pomeranze²¹ und dem weißen Spielball. Außerdem kann der angespielte Objektball mit mehr Effet²² bewegt werden. Die Kreide sollte vor oder nach jedem Stoß verwendet werden, damit die Griffigkeit erhalten bleibt. Mehr zu kreiden ist jedoch nicht zielführend. Überschüssige Kreide kann auf dem weißen Ball haften bleiben und zu unsauberem Kontakt mit der angespielten Kugel führen. Dadurch verhält sich der angespielte Ball möglicherweise anders als geplant. Zu viel Kreide kann also verursachen, dass ein Pott nicht gelingt (Clubabend HSEBC, 25.03.2014).

Die Handlung des Kreidens ist ein seltenes Gesprächsthema im Snookersport, obwohl jeder Spieler die Aktion automatisch vor oder nach dem Stoß durchführt. Die meisten betrachten das Kreiden als notwendige Vorbereitung ihres Spielgeräts. Nachdem sie verwendet wurde, wird sie entweder in die Hosentasche eingesteckt, an einer Halterung (beispielsweise am Gürtel) befestigt oder einfach auf der Bande des Snookertisches abgelegt. Sobald der Spieler den Tisch verlässt, nimmt er seine Kreide wieder in die Hand oder verstaut sie in einer Hosentasche.

²¹ Die Spitze des Queues wird auch „Pomeranze“ genannt.

²² Drehung, Drall

Die befragten Snookerspieler gehen im Gespräch kaum auf das Thema Kreide ein. Patrick P. kreidet einmal seinen Queue und macht sich ein Bild von der Lage der Kugeln am Snookertisch, sobald er an der Reihe ist weiterzuspielen (Interview Patrick P., 03.04.2014). Auch Thomas erwähnt, dass er vor dem Stoß noch einen Kreidestrich macht (Interview Thomas, 08.04.2014).

Einzig Andreas spricht das Thema in einem anderen Zusammenhang an. Für ihn gehört der Vorgang des Kreidens zur Atmosphäre des Sportes dazu. Snooker empfindet er als überaus stilvolle Sportart. Das Kreiden ist dabei Teil eines Ablaufs, der Eleganz ausstrahlt:

„Wie man sich so hinstellt [zum Stoßen, Anm. KH], wie man überlegt und das Kreiden – das hat etwas Ästhetisches. So wie manche Eiskunstlauf ästhetisch finden, so finde ich eben das ästhetisch.“ (Interview Andreas, 06.06.2014)

Andreas Sichtweise ist überaus interessant, da er das Kreiden als bewussten Vorgang wahrnimmt. Die anderen Befragten erledigen es aus technischen Gründen, ohne der Handlung weitere Beachtung zu schenken. Für Andreas gehört die Kreide zu den typischen Verhaltensweisen im Snookersport dazu, sie ist Teil der Etikette und übernimmt in seinen Augen eine weitere Funktion, als bloß die Spitze des Queues griffig zu machen.



Abbildung 10 Clubtraining HSEBC, 05.06.2014: Makroaufnahme eines Kreidestücks (Foto von Karin Heschl)

Die unbewusste Benutzung der Kreide wird in der Häufigkeit ihrer Anwendung noch deutlicher. Des Öfteren konnte ich beobachten, dass die Athleten häufiger kreiden als notwendig ist. Üblicherweise wird vor dem nächsten Stoß ein Kreidestrich gemacht. Wenn die Spieler bei der Planung der nächsten Schritte um den Tisch herumgehen, greifen viele mehrfach zur Kreide (6 Reds Bewerb, HSEBC, 15.03.2014). Besonders bei schwierigen Potts, für die die Teilnehmer länger analysieren müssen wie sie weiter vorgehen, wird die Kreide öfter als einmal verwendet. Fällt die Entscheidung des nächsten Zuges schnell, greifen die wenigsten erneut zur Kreide (Challenge HSEBC – 15 Reds, 17.05.2014). Wenn die Umsetzung des nächsten Potts mehr Zeit erfordert, kann es auch vorkommen, dass erneut gekreidet wird. Automatisch machen die Athleten nach dem letzten Stoß einen Kreidestrich über die Queuespitze. Braucht ein Spieler aber beispielsweise einen Hilfsqueue²³, kann es vorkommen, dass er nach dem Vorbereiten des Spielgeräts noch einmal kreidet (U21 Bewerb 15 Reds, 05.04.2014). Ebenso fällt auf, dass viele Spieler zur Kreide greifen, wenn sie gar nicht selbst an der Reihe sind. Während der Gegner an den Snookertisch kommt, gehen die Spieler auf die Seite, um den Anderen nicht bei seinen Potts zu stören. Dabei kreiden viele Athleten über die Pomeranze. Sobald sie wieder an den Tisch zurückkehren dürfen, benutzen sie die Kreide erneut (Challenge HSEBC – 15 Reds, 17.05.2014).

Der Grund für die Wiederholung der Aktion ist, dass sie als Teil des Stoßablaufes ebenso automatisiert wurde und unbewusst stattfindet. Bevor die Spieler zum Stoß ansetzen, wird der Vorgang sicherheitshalber noch einmal wiederholt. Das Kreiden stellt für die Athleten eine vertraute Handlungsweise dar, die sicherstellt, dass der Queue bestmöglich für den nächsten Stoß präpariert ist.

Anerkennung und Fairplay

Das Fairplay-Verhalten zählt ebenso zu den automatisierten Handlungen. Im Snookersport ist es erwünscht, dass die Spieler sich gegenseitig zuvorkommend behandeln und ein faires Match durchführen. Vor dem Wettkampf reichen sich die Konkurrenten die Hände und wünschen einander für die bevorstehenden Frames Glück.

²³ Es kann vorkommen, dass der weiße Spielball ungünstig liegt und der eigene Queue zu kurz ist, um ihn anzuspielen. Außerdem kann es passieren, dass der Spieler über andere Kugeln hinübergreifen muss, um die Weiße zu erreichen. Dafür gibt es spezielle Hilfsqueues und Verlängerungen, die das Spiel in solchen Situationen möglich machen.

Nachdem die Partie vorbei ist, kommen sie wieder zusammen und schütteln sich erneut die Hände – diesmal, um dem Gewinner Respekt und Anerkennung für den Sieg zu zollen und um sich für das Spiel zu bedanken²⁴. Diese Art von Wertschätzung gibt es nicht nur zu Beginn oder Ende eines Frames. Wenn jemand einen guten Stoß macht, wird dies respektvoll gelobt. Die Anerkennung erfolgt verbal oder durch eine Aktion. Ein kurzer Kommentar als Gratulation zu den sportlichen Fertigkeiten ist üblich. Hierfür sagen die Spieler „Shot“²⁵, oder auch „Gut“, oder „Schön“. Da Wert darauf gelegt wird, dass bei Snookerwettkämpfen eine ruhige Atmosphäre herrscht, sind Gesten als Zeichen der Beglückwünschung beliebt. Dadurch wird das Spiel wenig gestört. Am häufigsten wird mit den Fingern einer Hand geschnipst, wenn das Gegenüber einen guten Stoß macht. Auch möglich ist das ein- oder mehrfache Klopfen auf die Holzbande des Tisches. Dies wird mit der flachen Hand, ein paar Fingern, der Faust oder auch mit dem Kreidestück vollzogen. Ähnlich wie das Klopfen ist das kurze Aufstampfen mit dem Ende des Queues auf den Boden zu sehen. Diese Handlung wird von manchen Athleten auch als Reaktion auf Ärger angewandt. Der Unterschied liegt in der Stärke des Klopfens. Ist ein Spieler durch einen Fehler verärgert, fällt das Aufstampfen fester und lauter aus. Als Zeichen der Anerkennung wird die Bewegung sanfter durchgeführt, sodass sie keine Störung erzeugt.

Beispiele für Anerkennung und Fairplay gibt es zur Genüge. Bereits bei meinem ersten Besuch in der Clubhalle des HSEBC konnte ich die Mitglieder dabei beobachten, wie sie sich gegenseitig beglückwünschen und gute Stöße der anderen loben. Dabei klopfen sie mit der Hand oder Kreide auf den Tisch oder schnipsen mit den Fingern (Jugendtraining – Clubabend HSEBC, 25.02.2014). Bei einem Grand Prix in der Halle wurde hauptsächlich mit den Fingern geschnipst (Grand Prix, HSEBC, 03.05.2014).

Ein weiterer Teil des Fairplay-Gedanken im Snookersport ist, dass die Spieler sich bei ihrem Gegner entschuldigen, wenn sie einen Fehler gemacht haben oder ihnen ein Glücksstoß gelungen ist. In beiden Fällen kann dies negative Folgen für das Spiel des Anderen haben. Gelingt ein Pott nicht, kann es vorkommen, dass die Kugeln an ungünstigen Stellen zum Stand kommen, und der andere Athlet muss dort weiterspielen. In diesem Fall entschuldigen sich die Spieler für ihren Fehler. Es gibt drei Methoden dafür: Ein kurzer Kommentar, wie „Sorry“ oder „Entschuldigung“, wird an den Gegenspieler gerichtet. Weiters kann die Hand gehoben werden, ähnlich wie bei der Gratulation zu einem guten „Shot“.

²⁴ Sofern das Spiel von einem Schiedsrichter begleitet wird, geben die Spieler auch diesem die Hand.

²⁵ englischer Ausdruck für Stoß

Überdies kann mit Hand, Fingern oder Faust auf die Bande des Snookertisches geklopft werden, um den Fehler anzuzeigen. Zentral ist bei all diesen Methoden, dem gegnerischen Spieler zu demonstrieren, dass der Glücksstoß oder der Fehler bemerkt wurden.

Die Anerkennung der gegnerischen Leistungen nimmt tendenziell ab, wenn der Bewerb dem Ende zugeht. Dies hängt mit der zuvor besprochenen Beeinflussung durch die Gegner zusammen. Ein Mitglied des HSEBC bestätigt, dass die Spieler in den Finalrunden wesentlich beiläufiger der gegnerischen Leistung Respekt zollen, sie konzentrieren sich vielmehr auf ihren nächsten Zug. Je näher das Finale des Turnieres kommt, desto geringer fällt das Beglückwünschen aus. Der HSEBC-Spieler erklärt sich diesen Umstand damit, dass jeder gewinnen und keiner den Gegner stärken möchte. Die Fairness im Spiel geht dadurch aber nicht verloren, wie er sagt. Die Spieler verhalten sich regelkonform und versuchen auf faire Art und Weise den Sieg davonzutragen (6 Reds Bewerb, HSEBC, 15.03.2014). Fairplay ist also fixer Bestandteil des korrekten Verhaltens von Snookerspielern. Sich den Gegnern gegenüber freundlich und zuvorkommend zu verhalten, wird erwartet. Im Regelwerk des Österreichischen Snookerverbandes steht dazu folgendes Statement: „*Jeder Spieler hat als guter Sportler aufzutreten und sich gegenüber seinem Gegner, anderen Spielern, Funktionären und Zuschauern korrekt und fair zu verhalten.*“ (Austrian Snooker-Sportreglement Version 2016: 5).

Ebenso wie der Ablauf des Stoßes durch das Zusehen bei anderen Spielern erlernt wird, erleben die Athleten das anerkennende Verhalten fremder Leistung in der Praxis. Sie orientieren sich dabei an ihren Vereinskollegen und Mitspielern, die ihnen das Fairplay vorleben. Beim Verein 15 Reds ist es beispielsweise verpflichtend für neue Mitglieder, einen Regelkundekurs zu besuchen. Dabei werden nicht nur die Spiel-, sondern auch die Verhaltensregeln an die Neulinge vermittelt (Informelles Gespräch Clemens, 21.02.2014). Der HSEBC bietet für Interessenten sowohl Regelkunde- als auch Basiskurse an, die die richtige Technik und die Spielregeln vermitteln.

Die Analyse der automatisierten Handlungen als Teil der Performance ist aufschlussreich, da sie auf die Verinnerlichung von Verhaltensstrukturen hinweist, ebenso wie es bei den Emotionen der Spieler der Fall ist. Um an diesem Punkt anzuknüpfen, beschäftigt sich der folgende Abschnitt mit den Werten und Normen, die die Grundlage für die Handlungs- und Denkstrukturen darstellen. Außerdem wird der Frage nachgegangen, welche Ideale die Befragten hinsichtlich ihrer Performance als Snookerspieler verfolgen.



Abbildung 11 Rückansicht eines Snookerspielers vor dem Stoß (Foto von Karin Heschl)

5.2.2 Normen und Idealbilder: Snooker als „Gentlemen’s sport“

Der Terminus „Gentleman“ stammt vom französischen Wort „gentilhomme“ ab, was Edelmann bedeutet (Gentleman, Duden, 15.04.2016). Im deutschen Sprachgebrauch wird der Begriff für einen feinen Herren oder Ehrenmann verwendet. Sich „gentlemanlike“ zu geben ist gleichbedeutend mit gesittetem, höflichem, manierlichem und zuvorkommendem Verhalten (Gentlemanlike, Duden, 15.04.2016)

Diese Beschreibung ist auch auf das Gentleman-Verhalten im Snookersport anwendbar. Die zentralen Elemente davon sind, fair und gerecht zu agieren. Selbst wenn ein Spieler Glück hat und der Gegner sich dadurch in einer schwierigen Situation am Tisch wiederfindet, entschuldigt sich ein Gentleman dafür, dass er seinen Mitspieler in diese missliche Lage gebracht hat. Ebenso wird versucht, den Konkurrenten möglichst wenig zu stören, sondern eher in seinem Spiel zu unterstützen. Im Sichtfeld stehen zu bleiben wird als Fauxpas gewertet. Ein Gentleman im Snookersport achtet auf seinen Mitspieler (Interview Clemens, 19.04.2014).

Andreas betrachtet den Snookersport als etwas sehr Ästhetisches. Dieser Eindruck ist bedingt durch das Outfit der Spieler sowie die Spielutensilien (der Queue) und die -technik, die angewandt werden (Interview Andreas, 06.06.2014). „Der ‚Gentleman‘ entsteht für mich durch die Atmosphäre; der Sport hat einfach irgendetwas Elegantes an sich.“ (ebd.).

Ruhige Stimmung und Fairness machen für Patrick P. Snooker aus. Natürlich wird versucht, den Gegner durch taktische Spielzüge wie „Snookern“²⁶ unter Druck zu setzen und Fouls zu erzwingen. Zu siegen bleibt das Ziel eines jeden Athleten. Trotzdem wird Wert auf ein faires Spiel gelegt. „Man stört das Spiel und den Gegner nicht mit einem Husten mitten im Stoß.“ (Interview Patrick P., 03.04.2014) Durch das plötzliche, laute Geräusch könnte ein Konkurrent gezielt in seinem Stoßablauf gestört werden. In der leisen Umgebung einer Snookerhalle fällt Niesen oder Husten gleich auf. Weiters zählt Patrick P. die Anerkennung eines guten Stoßes sowie die Kleidungs Vorschriften zum Konzept von „Gentlemen’s sport“ hinzu (ebd.).

Auch für Robert sind höfliche Umgangsformen, ein respektvolles Miteinander und das Auftreten des Spielers ausschlaggebend dafür, dass Snooker als Sportart der Gentlemen betrachtet wird. Das Zugeben von Fehlern und Fouls, die der Gegenspieler nicht gesehen hat, ist dabei das Kernelement (Interview Robert, 11.06.2014).

Das Verhalten der Athleten macht Snooker zu einem Gentlemen’s sport, meint Alexander. Keiner darf negativ auffallen und sich unpassend verhalten. In einer anderen Sportart würde dies durchgehen, bei Snooker nicht (Interview Alexander, 26.06.2014).

Auch dem Obmann der 15 Reds, Clemens, ist die Etikette sehr wichtig. Als Schiedsrichter hat er bereits viele Spieler verwarnet, da sie sich nicht entsprechend der Regeln benommen haben. Besonders „ugly playing“, das bewusste unfaire Spiel, ist ein Fehlverhalten, das ihn stört (Interview Clemens, 19.04.2014).

Thomas schätzt an Snooker die Genauigkeit, die das Spiel erfordert. Dies kommt ihm sehr entgegen, er legt darauf selbst großen Wert. „Die Gentleman-Art ist wunderschön“, fügt er hinzu (Interview Thomas, 08.04.2014). Ein Gentleman zu sein bedeutet fair zu sein und die gegnerische Leistung anzuerkennen (ebd.).

²⁶ Wenn keine anzuspielende Kugel in direkter Linie erreichbar ist, da sie entweder völlig oder teilweise von einer anderen Kugel verdeckt ist, gilt der weiße Spielball als „gesnookert“. Dadurch werden Gegner zu einem Foul gezwungen – denn nur, wenn die richtige Farbe getroffen wird, bekommt man keine Strafpunkte (Snooker-Regeln, 12.01.2016: 6f)

Beim Dresscode während des Snookerspiels unterscheiden sich die Meinungen sehr – einige Spieler sehen die Vorschriften als notwendiges Übel, andere schätzen die feine Garderobe durchaus.

Die Regeln zum Auftreten und zur Bekleidung sind streng, aber Kurt nimmt sie in Kauf, auch wenn sie für ihn kein Grund sind, um diesen Sport auszuüben. Mit Fliege um den Hals zu spielen gefällt ihm nicht wirklich. Doch dass sie eine Bedingung für die Ausübung des Sports ist, sieht er ein: *„Es wird Wert auf gewisse Formen gelegt.“* (Interview Kurt, 14.04.2014).

Dieser Sichtweise schließt sich Markus an. Das Reglement sieht vor, dass Gilet und Fliege bei höherrangigen Bewerben getragen werden²⁷. Der Dresscode im Snookersport gefällt ihm persönlich, denn dadurch werden die Turniere der Besten²⁸ hervorgehoben.

„Das hebt einen ab von einem normalen Turnier, bei dem es um nichts geht. Es ist eine schöne Abwechslung. Das finde ich ziemlich gut. Außer die Fliege, die schnürt einem den Hals zu.“ (Interview Markus, 03.06.2014)

Den ehemals erfolgreichen Spieler Alexander haben die Kleidungs Vorschriften nie gestört. Die schicke Hose, das Gilet, das Hemd und eine Fliege signalisieren Klasse, und „das gewisse Etwas“. Auch zur Spielweise und den Gegebenheiten passt die Garderobe gut dazu, wie er meint:

„Es gehört einfach zum Sport dazu und ist ein Merkmal. Es passt auch zum Sport. Es ist bei Snooker ja nicht so, als wäre man vom körperlichen Aufwand her komplett verschwitzt.“ (Interview Alexander, 26.06.2014)

Zum Bild eines Gentlemans zählt laut Clemens auch die Kleidung. Er steht dieser dennoch etwas skeptisch gegenüber. Bei professionellen Spielern sieht es spannend aus, wenn zwei Personen in feiner Garderobe gegeneinander antreten. Doch für ihn selbst und seine Spielklasse ist die Vorschrift, Gilet und Fliege zu tragen, nicht notwendig, wie er meint. Besonders in Wien, wo die Bewerbe in der Halle des HSEBC oder im Keller des Köö Billardcafés ausgetragen werden, ist ein stilvolles Outfit fehl am Platz (Interview Clemens, 19.04.2014).

²⁷ Bei regionalen Turnieren der zweiten und dritten Spielklasse gibt es einen weniger strengen Dresscode. Ein Polo T-Shirt mit Vereinslogo ist ausreichend, Hemd und Fliege sind nicht verpflichtend (Austrian Snooker-Sportreglement Version 2016: 5).

²⁸ Challenge oder Grand Prix

„Gilet, Masche, langärmeliges Hemd – das ist das, was man bei der Weltmeisterschaft sieht, alle sind herausgeputzt. Das gehört zum Sport dazu, dieses Outfit. Ich persönlich finde, dass es manchmal etwas übertrieben ist. [...] Meine persönliche Meinung: Es ist etwas übertrieben, wenn man damit im Keller spielt.“ (ebd.)

Thomas kann die Kleidungs Vorschriften nicht leiden. Der „Kleidungs zwang“, wie er die Regel nennt, ist nicht nur für ihn ein Problem:

„Es ist nicht schön, wie wir uns anziehen müssen. Was du [die Forscherin, Anm. v. K.H.] zuletzt gesehen hast, mit dem Polo-Shirt, das ist okay.²⁹ Aber ich mag das Gilet und diesen ganzen Zwang nicht.“ (Interview Thomas, 08.04.2014.)



Abbildung 12 Challenge HSEBC-15 Reds, 17.05.2014: Ein Snookerspieler im Dresscode mit langärmeligem Hemd, Gilet, Stoffhose, und eleganten Schuhen (Foto von Karin Heschl)

Die Garderobe die bei einem Turnier erwartet wird, zählt auch für Felix nicht zum Konzept von Gentlemen's sport dazu. Der Respekt gegenüber dem Gegner und die Zurückhaltung als Spieler sind für ihn die zentralen Elemente. *„Ich sehe den Zusammenhang zwischen der Handlung, Bälle in Taschen zu versenken, und dies wie ein Ober gekleidet durchzuführen, nicht.“* (Interview Felix, 24.04.2014).

²⁹ Bei dem angesprochenen Bewerb galten weniger strenge Kleidungs Vorschriften, es durfte in einem Polo-T-Shirt mit Vereinslogo gespielt werden (6 Reds Bewerb, 15.03.2014).

In sauberer, gepflegter Kleidung Snooker zu spielen, wäre für Felix bereits ausreichend. Bei einem großen Turnier wie der Weltmeisterschaft der Profispieler, bei welchem es viele Zuseher gibt, ist eine ordentliche Garderobe wichtig und auch für ihn nachvollziehbar. In der österreichischen Snooker- und English Billiards-Szene sieht er dies jedoch nicht als notwendig an (ebd.).

Nicht alle Befragten empfinden Snooker als wahren Gentlemen's sport. Markus ist der Ansicht, dass das lautstarke Ärgern von einigen Spielern in Opposition zu diesem Gedanken steht. Manche Athleten versuchen durch ihren Unmut bei Fehlern darauf aufmerksam zu machen, dass sie nur Pech haben und eigentlich besser spielen. Sie rechtfertigen damit ihre eigene schlechte Leistung, wie Markus sagt. Durch dieses Verhalten kann es dazu kommen, dass sie das Spiel des Anderen negativ beeinflussen. Sofern beide Konkurrenten zu ihren Fehlern stehen und die Matches fair ablaufen, kann Snooker als Gentlemen's sport bezeichnet werden (Interview Markus, 03.06.2014).

Patrick S. schließt sich dieser Sichtweise an. Er berichtet davon, dass sich einige Spieler nicht im Griff haben. Er hat einmal beobachten können, wie der Queue als „Lichtschwert“ verwendet und damit herumgestikuliert wurde. Wenn diesem Spieler der Stab aus der Hand rutscht, sind alle umstehenden Personen in Gefahr getroffen zu werden. Solche Aktionen stehen nicht für ein Gentleman-Verhalten:

„Ich finde, das gehört nicht in den Snookersport hinein. In dem Fall bräuchten wir uns nicht alle fein anziehen, mit Fliege und Gilet. Irgendwo spielt diese Etikette-Frage eine Rolle.“ (Interview Patrick S., 20.05.2014).

Für Patrick S. hat sich die Vorstellung von Snooker als Gentlemen's sport gewandelt. Ursprünglich haben fein gekleidete Soldaten und britische Herren diesen Sport ausgeübt. Heute ist dies kein Kriterium mehr. Jeder kann im Snookersport aktiv sein, Herkunft und Manieren spielen keine Rolle. Patrick betrachtet die aktuellen Spieler daher nicht als Gentlemen.

„Ich glaube heutzutage sind Snooker und English Billiards keine ‚Gentlemen's sports‘ mehr.“ (ebd.)

Durch die Verhaltensregeln und den Dresscode wird dieser Eindruck jedoch weiter aufrechterhalten. Patrick meint, dass die Athleten lediglich die Rolle des Gentlemans spielen (ebd.).

An dieser Stelle verweise ich erneut auf Roland L. Grimes, der Performance als die Aufführung einer Rolle definiert. Zu performen bedeutet ein formelles Verhalten durchzuführen (Grimes 2008: 381). Der Äußerung von Patrick S. kann somit zugestimmt werden. Als Snookerspieler ist es notwendig, sich an die Vorgaben zu halten und die Regeln des Spiels zu befolgen. Ein Kriterium dabei sind die zuvorkommenden und fairen Umgangsformen. Selbst wenn die Snookerspieler in Wien keine „wahren“ Gentlemen sind, so sind sie sich dennoch bewusst, dass sie als Sportler in diesem Feld gentlemanlike agieren müssen. Auch auf Fairplay wird dabei großen Wert gelegt. Kritiker wie der deutsche Philosoph Hans Lenk stehen dem Fairness-Verhalten kritisch gegenüber.

Informelle Fairness

Eine faire Praxis im Konkurrenzkampf ist nicht nur für Sport von Bedeutung, sondern auch für das soziale Leben. Der deutsche Philosoph Hans Lenk betrachtet Fairness als eine Norm in zwischenmenschlichen Auseinandersetzungen. In der Praxis ist ihre Anwendung jedoch nicht gänzlich etabliert. In unserer heutigen westlichen Gesellschaft sind herausragende Performance und Erfolge das Wichtigste. Um dies zu erreichen, wird oftmals auf Betrug gesetzt. Im sportlichen Bereich bedeutet dies beispielsweise Doping anzuwenden oder taktische Fouls zu begehen (Lenk 2012b: 93f).

Fairness lässt sich nach Lenk mithilfe von fünf Bedingungen beschreiben:

1. Die **grundsätzlichen Spielregeln** müssen eingehalten werden. Tut man dies nicht, führt der Spieler den Sport nicht korrekt durch (z. B. Handspiel beim Fußball).
2. Die **regulativen Spielregeln** müssen eingehalten werden. Unfaire Spielzüge sind nicht erlaubt.
3. **Schiedsrichterentscheidungen** müssen angenommen werden.
4. Es muss **Chancengleichheit** gegeben sein; alle haben die gleichen Erfolgschancen.
5. Der Gegner wird als **Spielpartner** und nicht als Feind betrachtet.
(ebd.: 96f).

Die ersten vier Bedingungen haben formellen Charakter, sie sind somit zentrale Kriterien und müssen von den Sportlern eingehalten werden. Ist dies nicht der Fall, werden die Athleten bestraft. Die letzte Bedingung ist als informell anzusehen.

Sie ist nicht verpflichtend einzuhalten, doch wünschenswert. Lenk sieht sie als „Gentleman-Einstellung oder –Verhalten, als ‚Ritterlichkeit‘ bzw. als ‚Sportsgeist‘“ (ebd.: 97).

Der Philosoph kritisiert, dass unfaires Verhalten im Sportgeschehen verbreitet ist. Wie bereits erwähnt hängt dies mit dem Wunsch zusammen, besser als die Konkurrenz zu sein und zu gewinnen. Dafür gehen viele Athleten an das Äußerste und begehen unter anderem bewusst Fouls (ebd.: 98).

„Die Fairness-Idee ist in dieser Hinsicht nur formal-funktionaler Wert, eine Leitidee, wie sie eben nun insbesondere in sportlichen Wettkämpfen gefordert ist, dabei oft eben aber auch verletzt, übertreten wird. Die Übertretung soll sanktioniert (gestraft), der Übertreter bestraft werden – auch, um die formal gleichen Chancen zum Erfolg wiederherzustellen.“ (ebd.: 102)

In der Realität ist Fairness oftmals lediglich ein Gedanke, der kaum praktiziert wird. Lenk schlägt daher vor, die Sanktionen bei Nichteinhaltung der informellen Fairness zu intensivieren, um damit wirksam gegenzusteuern (ebd.: 112).

Der ideale Snookerspieler

„Er muss wissen, was er kan, und was er nicht kann und dementsprechend seine Stöße auswählen.“ (Interview Markus, 03.06.2014).

Die Frage nach dem idealen Athleten ist zentral für die vorliegende Forschungsarbeit. Dadurch werden die Erwartungen der Spieler an die Performance im Snookersport verdeutlicht.

Markus setzt voraus, dass der Idealtyp seine Fertigkeiten kennt und einzusetzen weiß. Ebenso sollte er flexibel sein und sein Spiel an den Gegner anpassen können. Markus nennt diese Fähigkeit „Spielintelligenz“ (ebd.). Natürlich braucht der perfekte Snookerspieler auch einen guten Stoß, sonst wäre er kein guter Athlet (ebd.).

Ebenso meint Andreas, dass der ideale Spieler eine hervorragende Technik braucht. Seiner Meinung nach ist dies der wichtigste Aspekt, der eine solche Person kennzeichnet. Zusätzlich ist Vertrauen in das eigene Spiel zentral, nur so kann der Spieler in schwierigen Situationen gelassen bleiben.

Die Akzeptanz, das es im Sport oft nicht so läuft wie geplant, komplettiert die Fähigkeiten:

„Es kann ja einmal schlecht laufen, der Gegner hat Glück oder was auch immer. [...] Hier sollte der ideale Spieler weiterhin ruhig bleiben und auf seine Technik vertrauen. Ob es eine übergeordnete Macht gibt, dass man diesen Frame nicht gewinnen darf, weil das oder das passiert, oder ihm fehlt die Weisheit, oder der Gegner hat Glück - dann ist es eben einfach so. Ich glaube die Technik und die Situationen am Tisch einfach hinzunehmen, so wie sie sind; dann hat man den idealen Snookerspieler.“ (Interview Andreas, 06.06.2014)

Körperkontrolle, Erfahrung und Fokussierung sind für Robert Kriterien für den idealen Snookerathleten. Auch kleine Nuancen im Stoß verändern zu können, darauf kommt es an. Außerdem sollte seine Performance an die Fairplay-Regeln angepasst sein. Der Spieler muss höflich sein und sich selbst unter Kontrolle haben. Ein Pokerface aufsetzen zu können ist von Vorteil (Interview Robert, 11.06.2014).

Auch Alexander nennt ähnliche Aspekte auf die Frage, wie der ideale Snookerspieler zu sein hat. Ein Verhalten entsprechend dem „Gentlemen’s code“ ist für ihn wichtig. Die Anerkennung der Leistung des Anderen und das Zugeben von eigenen Fehlern sind dabei von Bedeutung. Zudem sollte der Spieler Freude bei jedem Match verspüren, auch wenn dies nicht immer einfach ist. Alexander spricht außerdem an, dass der Idealtypus nicht nur für sich agieren, sondern sein Wissen über das Spiel teilen sollte: *„[...] dass er das, was er weiß, nicht als Geheimnis sieht, sondern an die anderen Spieler – also nicht an den direkten Gegner, sondern an Jugendspieler – weitergibt.“* (Interview Alexander, 26.06.2014).

Ruhe und Ausgeglichenheit sind in Kurts Augen maßgeblich für einen idealen Spieler im Snookersport. Ebenso sollte diese Person diszipliniert sein und viel Motivation besitzen, ohne sich selbst zu viel Druck aufzubauen. Kurt nennt diese Fähigkeit *„motiviert, ohne verbissen zu sein“* (Interview Kurt, 14.04.2014).

Clemens hebt die mentalen Fähigkeiten von guten Snookerspielern hervor. Natürlich braucht es Talent und motorisches Können. Doch alleine reicht das nicht aus, um wirklich ein Topathlet zu werden:

„Den Guten macht aus, dass er die mentalen Voraussetzungen hat. Mentale Stärke ist für unseren Sport ganz wichtig. Weil eben gerade das Körperliche bei uns – das kann ja quasi jeder, das ist keine Voraussetzung.“ (Interview Clemens, 19.04.2014)

Damit meint Clemens, dass ein Gespür für den richtigen Stoß zu haben kein Garant dafür ist, auch ein richtig guter Snookerspieler zu werden. Die Zuversicht zu gewinnen, sowie Ruhe und Disziplin im Denken sind wichtige mentale Fähigkeiten (ebd.).

Der ideale Snookerspieler vereint technische Fertigkeiten, Gelassenheit, Spielverständnis und Menschlichkeit, wie Felix zusammenfasst. Fairplay und ein angemessenes Verhalten gegenüber dem Gegner ist dabei besonders zu beachten (Interview Felix, 24.04.2014).

Zwei der Befragten nennen andere zentrale Eigenschaften des idealen Snookerspielers. Damit heben sie sich etwas von den restlichen Interviewten ab, die allesamt Disziplin und korrektes Verhalten hervorgehoben haben.

Thomas sieht die Fähigkeit, den gegenwärtigen Stoß und die Vorausplanung der nächsten Stöße gleichzeitig und intuitiv durchzuführen, als besonders bemerkenswert an. In seinem eigenen Snookerspiel stellt dies eine Schwierigkeit für ihn dar. Weniger versierte Athleten zweifeln während der Stoßvorbereitung oftmals ihren Plan an und unterbrechen die Konzentrationsphase, um erneut zu überlegen, welchen Ball sie anspielen. Zu dieser Gruppe zählt sich Thomas ebenso dazu. Ein guter Spieler hat diese Probleme nicht. Er lässt sich nicht durch Gedanken verunsichern und steht zu seinem Plan, welche Kugeln er als nächstes und übernächstes anspielen wird.

„Sie haben eine Konzentration und eine Vorausplanung, die einfach steht und nicht mehr umkippt, je nach Unsicherheit oder Sicherheit. Wenn er das regelmäßig tun kann, dann wird er ein guter Snookerspieler.“ (Interview Thomas, 08.04.2014)

Konzentrationsfähigkeit und Technik spielt dabei ebenso eine große Rolle. Hat ein Snookerspieler nicht das notwendige spielerische Können, wird er des Öfteren Zweifel während der Stoßvorbereitung bekommen (ebd.).

Patrick P. empfindet eine offensive Spielweise und eine ebenso offene Umgangsart als ideal für einen Snookerspieler. Er favorisiert Athleten, die gut spielen können, und ebenso einen gewissen Spielwitz besitzen.

Patricks Meinung nach muss es nicht immer ernst ablaufen, auch wenn Snooker eine Konzentrationssportart ist. Für ihn ist wichtig, dass ein Spieler „komplett“ ist.

Damit ist gemeint, dass er nicht nur technisch versiert, sondern auch mental stabil ist und sich nicht aufgibt, wenn ein Frame nicht zu seinen Gunsten verläuft. Patrick berichtet in diesem Zusammenhang von einem berühmten Profiathleten:

„Wenn es ihn nicht mehr freut, dann hat er auch schon einmal ein Spiel aufgegeben, einfach so, weil er nicht mehr wollte. [...] Das sollte ein Snookerspieler nicht machen, finde ich, auch im Sinne des Gentlemen's sport. Man muss eben weiterspielen, auch wenn man nicht mehr will.“ (Interview Patrick P., 03.04.2014).

Dieser Profispieler gilt als einer der besten Snookerspieler der Welt. Sein unangepasstes Verhalten hat ihm den Ruf eines „Enfant terrible“ verschafft. Zwar bewundern ihn viele Amateurspieler für sein Können, doch den idealen Snookerspieler verkörpert er mit seiner oft undisziplinierten Art nicht. Für die zehn befragten Personen vereint das Ideal technisches Können, mentale Stärke, Disziplin, regelkonformes Auftreten sowie Motivation und Selbstvertrauen. Auch genannt wurde Individualität (Spielwitz) sowie Gelassenheit. Der ideale Spieler verbindet als eine Art Baukastensystem die zentralen Werte und Ideale der jeweiligen Sportcommunity und der Kultur, aus der der Sport entstanden ist.

Idealtypus Sportler

Der Sportler als heroische Persönlichkeit findet sich bereits in der Entstehungsgeschichte vieler Sportarten wieder, wie Sharon Rowe darstellt. In Mythen und Kunst gibt es Hinweise zu sportlichen Wettkämpfen in verschiedenen Disziplinen. Nicht alle Sportarten sind in ihrer Entstehung eindeutig nachvollziehbar, doch gibt es Legenden dazu, wie sie womöglich entstanden sind. In diesen Mythen gibt es stets Geschichten von besonderen Spielern, die großartige Leistungen vollbracht haben. Sie wurden dafür heldenhaft gefeiert. Der Sportler und seine besondere Performance haben starke symbolische Wirkungskraft:

„We do not remember and do not really care about their individuality, if we understand individuality in terms of personal history. [...] Our experience of the athlete as athlete is not an experience of an individual but of a symbol, an emblem.“
(Rowe 2008: 135, zitiert nach Peacock 1985: 81).

Sharon Rowe sieht Sport als kollektives kulturelles Phänomen an. Die Werte und Normen der Gruppe werden durch sportliche Performances wiedergegeben. Die Nationalsportart eines Landes fungiert gleichzeitig als Symbol für die eingeschriebenen kulturellen Wertvorstellungen. So kann sich ein Kollektiv von Personen für die jeweilige Sportart begeistern und damit identifizieren. „*Athletes serve as symbolic representations of ourselves. Through their efforts we witness ourselves in defeat and in sublime transcendence.*“ (ebd.: 136). Die Identifikationsmöglichkeit mit dem erfolgreichen oder auch bezwungenen Athleten geht damit einher. Herausragende sportliche Leistungen von Athleten wirken als Vorbild und bestimmen neue Limits, was der Mensch leisten kann (ebd.).

Der deutsche Philosoph Hans Lenk nimmt sich der Thematik ebenfalls an. Das Publikum eines Wettkampfes findet sich in einem „*mythischen Epos*“ wieder, „*erfüllt und leidenschaftlich geladen durch das Zusammenspiel von sozialer Konfrontation und Verbindung, von Parteinahme und persönlicher Identifikation*“ (Lenk 2012a: 11). Der Rolle des Athleten schreibt Lenk dabei große Bedeutung zu. Für Menschen ist es wichtig, sich kulturell zu verwirklichen und anhand von Werten und Normen der Gesellschaft, der sie angehört, zu leben. Sportliche Leistungen bieten die Möglichkeit, diese Ziele zu erreichen. Der Sportler, der sich individuell verwirklicht und das Angestrebte erreicht, ist als ein Idealbild der westlichen Kultur zu betrachten. „*Der ideale Athlet repräsentiert die Menschheit in ihrem Streben nach Höchstleistungserfolgen.*“ (ebd.: 20). Natürlich muss zwischen den verschiedenen Sportarten sowie deren Spielmodi unterschieden werden. Mannschafts- oder Einzelsport, Kraft- oder Schnelligkeitssport sowie Ausdauer- oder Kunstsportarten haben andere Normen und Leitbilder (ebd.: 22).

Für den Snookersport ist der Gentleman der Idealtypus, der angestrebt wird. Er steht für den fairen Turnierteilnehmer, der die gegnerische Leistung anerkennt, und dennoch gewinnen möchte. Dies erreicht er durch disziplinierte Performance und die Automatisierung guter Umgangsformen.

Nachdem die empirischen Forschungsdaten in diesem zweigeteilten Kapitel eingehend diskutiert wurden, sollen die Ergebnisse in einer abschließenden Betrachtung zusammengeführt werden. Des Weiteren wird ein kurzer Ausblick auf weiterführende mögliche Forschungsthemen angestellt.

6 Conclusio

Ziel der vorliegenden Arbeit war es, die Emotionen und die Performance von Snookerspielern in Wien zu analysieren. Dabei sollte herausgearbeitet werden, welche Bedeutung der Ausdruck von Emotionen während des Spiels hat. Außerdem sollte festgestellt werden, welche Erwartungen die Befragten an die Performance der Akteure im Snookersport haben. Konkret ging es um die Beantwortung folgender Fragestellungen:

- Welche Rolle spielt der Ausdruck von Emotionen im Sport? Was sind erwünschte/unerwünschte Emotionen für Snookerspieler?
- Welche Erwartungen werden hinsichtlich des Ausdrucks von Emotionen und der Performance an die Snookerspieler gestellt?

Während der viermonatigen Forschung konnte ich feststellen, dass der Ablauf der Sportart ausschlaggebend für die Art und Weise ist, wie Emotionen während des Spiels ausgelebt werden. Zentral ist hierbei jedoch, dass es zwischen dem gewünschten und dem tatsächlichen Ausdruck der Gefühle Abweichungen gibt.

„Die Emotion ist da“

Aufgrund des direkten Duells mit dem Gegenspieler ist es vonnöten, als Athlet dieser Sportart mit den eigenen Emotionen gut umgehen zu können. „Emotion management“ (siehe Hochschild 1979) ist besonders wichtig, um dem anderen Spieler wenig Angriffsfläche zu bieten. Hat ein Sportler seine Emotionen nicht gut im Griff und signalisiert seinen Unmut deutlich nach außen, kann der Andere dies für sich nutzen und daraus Kraft schöpfen, dass der Gegner resigniert. Ebenso wird durch das Ärgern und Zweifeln an den eigenen Fähigkeiten das Selbstvertrauen minimiert. Für das persönliche Spiel ist das Ausleben von negativen Emotionen somit nicht förderlich, sondern vielmehr hinderlich zu bewerten.

Arlie Hochschild definiert „emotion management/work“ als einen Anpassungsversuch von Menschen an die vorherrschenden sozialen Regeln und Gepflogenheiten der Gruppe, in der sie sich gerade bewegen (ebd.: 561). Die eigenen tatsächlichen Emotionen sollen dabei hintenangestellt und durch verschiedene Techniken den Anforderungen des Feldes entsprechend verändert werden.

Zentral ist dabei nicht nur die bloße öffentliche Darstellung der Emotionen zu verändern, sondern auch die realen Empfindungen anzupassen (ebd.: 562f).

Dieses Konzept ist für die Snookerspieler in Wien ebenso zutreffend wie für die verschiedenen Berufsgruppen, die Hochschild in ihrem Werk aufzählt. Besonders in der Situation des Misserfolges sind die Athleten versucht, ihren Ärger und ihren Unmut nicht zu zeigen, um sich nicht verwundbar zu machen. Emotionalität gehört sich im Snookersport nicht, sagen viele der Befragten. Der Großteil hat jedoch Probleme damit, die tatsächlich empfundenen Gefühle zu verändern. Es wird meist nur an der Darstellung der Emotionen gearbeitet, sodass der Gegenspieler nicht mitbekommt, dass in Wirklichkeit viel angestauter Ärger in der Person auf der anderen Seite des Tisches zirkuliert.

„Wenn du aber mehr oder weniger genau vor dem Loch liegst und verpottest, weil du einfach zu blöd warst – dann hat man auch die entsprechenden Emotionen dazu. Wie auch immer man sie nach außen trägt oder nicht, die Emotion ist da!“
(Interview Kurt, 14.04.2014)

Die Aussage von Kurt spiegelt das Bild wieder, dass alle Befragten vermitteln. Sie versuchen, sich emotional zusammenzureißen – und somit „emotion work“ zu leisten – doch sie verspüren dennoch Verärgerung und Enttäuschung, wenn ihnen ein Stoß nicht gelingt. Mit völliger Gelassenheit in der Situation des Misserfolges kann kaum jemand reagieren. Hinweise darauf finden sich im Verhalten der Personen. Durch Gesten, verbale Ausdrücke oder mimische Veränderungen kann rasch erkannt werden, dass die Snookerspieler sich über ihre Performance ärgern. Verzernte Gesichter, verdrehte Augen, Schläge mit der Hand auf den Tisch oder auch leise Selbstbeschimpfungen zeugen davon, dass „emotion management“ im Wiener Snookersport noch in den Kinderschuhen steckt. Mit der eigenen Emotionalität umzugehen ist für die Amateurspieler eine Herausforderung, wie die Interviews und Beobachtungen zeigen. Wenn der Ärger über Fehlstöße groß ist, läuft das sprichwörtliche Fass an einem Punkt über, und die Gefühle werden nach außen hin sichtbar. Oftmals verläuft dies störend für andere Teilnehmer, denn der Frust über das eigene Fehlverhalten oder das Pech, das man hat, generieren heftige emotionale Verhaltensweisen. Schläge mit dem Queue auf den eigenen Hinterkopf oder Boden zählen dabei zu den aggressivsten Abreaktionen (siehe u.a. Grand Prix, HSEBC, 03.05.2014).

Zur Frage welche erwünschten und unerwünschten Emotionen die Athleten definieren muss festgehalten werden, dass es keine explizit *erwünschten* Gefühle für Snookerspieler gibt. Für den spielerischen Erfolg gelten Emotionen als hinderlich und werden daher vermieden. Negative Gefühle durch misslungene Potts sind unvermeidbar, doch ihre öffentliche Darstellung durchaus. Spannend ist diesbezüglich der Umstand, dass ebenso das positive Pendant nicht sichtbar wird. Hat ein Spieler Erfolg und ihm gelingt beispielsweise ein schwieriger Stoß, verspürt er allerhöchstens Genugtuung. Gesten oder verbale Ausdrücke des Glücks sind im Snookersport nicht üblich. Dies liegt zum einen an der sofort einsetzenden Vorbereitung des nächsten Stoßes. Nach einem Pott wird keine Pause zum Jubilieren eingelegt, sondern es wird sogleich der nächste, bereits vorausgeplante Shot durchgeführt. Durch die Vorarbeit und Planung ist es für die Spieler keine Überraschung, wenn ihnen ein Spielzug am Snookertisch gelingt. Zum anderen ist es zentral, die Konzentration für die Durchführung des nächsten Stoßes aufrechtzuerhalten. „Im Spiel zu bleiben“, sich nicht ablenken zu lassen, ist wichtig, um die geplanten weiteren Schritte im Ablauf erfolgreich einhalten zu können.

„Nach einem guten Stoß ist es die Herausforderung, dass du noch einen guten Stoß machst, und dass du deine Konzentration aufbaust. Und dann kannst du dich nicht lange damit aufhalten, wie gut der Stoß war. Er bleibt einfach irgendwie noch präsent, wenn er wirklich gut war.“ (Interview Markus, 03.06.2014)

Neben der Erwartungshaltung, Vorausplanung und Konzentrationsphase ist auch die Kultur des Snookersports dafür ausschlaggebend, weshalb sogar positive Emotionen unerwünscht sind. Snooker ist grundsätzlich eine gefühlsreduzierte Sportart. Die Spieler versuchen während des Frames ihr Pokerface aufrechtzuerhalten und wenige Gefühlsregungen zu zeigen. Daher freuen sie sich innerlich über ihren Erfolg.

„True Gentlemen?“

Für das Verhalten von Snookerspielern sind „feeling rules“ und „display rules“ von Bedeutung (siehe Hochschild 1979, Ekman 1972). Erstere bestimmen “(...) *who should feel what, when, how long and to which degree of intensity*” (Ismer 2011: 550f zitiert nach Hochschild 1979: 551). Letztere legen fest, ob und wie Emotionen in der Öffentlichkeit gezeigt werden (ebd. zitiert nach Ekman 1972). Diese Regeln sind ausschlaggebend dafür, welche Gefühle in einer bestimmten Situation angepasst sind. Außerdem sind ihre Dauer, Intensität und Sichtbarkeit geregelt.

Für den Snookersport spielen diese Bestimmungen und Erwartungen eine zentrale Rolle. Die Athleten sollen sich beim Spielen ruhig verhalten und nicht durch störende Handlungen auffallen. Jeder hat als guter Sportler aufzutreten und sich an die Fairplay-Richtlinien zu halten (Snooker-Regeln, 12.01.2016: 30). Starke emotionale Reaktionen gelten als unpassend. Zum einen liegt dies an der ruhigen Atmosphäre in den Spielstätten, die durch laute Geräusche massiv gestört wird. Zum anderen ist das Bild, das sowohl die Öffentlichkeit als auch die Athleten selbst von einem Snookerspieler haben, dafür ausschlaggebend.

Durch den Dresscode und die Verhaltensnormen wird die Vorstellung von Snookerspielern als Gentlemen aufrechterhalten. Respektvoller Umgang mit den Mitspielern, höfliche Umgangsformen und das passende Outfit sind wichtige Elemente der Performance. Doch nicht alle Befragten empfinden die Kleidungs Vorschriften als wichtig für den Sport. Viele wünschen sich eine gelockerte Regelungen und dass es nicht mehr notwendig ist, bei hochrangigen Turnieren mit Gilet und Fliege zu erscheinen. Ebenso hat das Bild eines Gentleman für die interviewten Personen einen weniger hohen Stellenwert als angenommen. Markus und Patrick S. sprechen Snooker sogar ab, ein Gentlemen's sport zu sein. Fehlendes Fairplay durch auffälliges Verhalten und absichtliches Stören sowie mangelhafte emotionale Kontrolle sind für diese Ansicht ausschlaggebend. In Patrick S. Augen spielen die Sportler lediglich die Rolle eines Gentlemans (Interview Patrick S., 20.05.2014). Mit dieser Einschätzung hat er nicht Unrecht. Zu performen bedeutet nach Grimes, sich einer Form entsprechend zu verhalten und mit einem Ziel vor Augen eine bestimmte Rolle zu spielen (Grimes 2008: 380f).

Die Snookerspieler in Wien sind sich bewusst, dass es notwendig ist sich fair und gentlemanlike zu verhalten, da diese Sportart und ihre Regeln es erfordern. Die meisten der Befragten können dem Gentleman-Image etwas abgewinnen und versuchen sich auch daran zu halten. Der Fairplay-Gedanke und die Disziplin sowie die Genauigkeit sprechen die Männer am meisten an. Der Dresscode bereitet mehreren Personen Schwierigkeiten, doch er wird in Kauf genommen, um an Snookerbewerben teilnehmen zu können.

Auch das Fairplay hat formellen Charakter. Die grundsätzlichen und regulativen Spielregeln sind verpflichtend, ebenso wie die Anerkennung von Schiedsrichterentscheidungen. Zusätzlich hat generelle Chancengleichheit gegeben zu sein. Doch den Gegner als Spielpartner zu betrachten und nicht als Konkurrenten, ist eine informelle Bedingung des Fairplay (Lenk 2012b: 96f). „Sportsgeist“ wäre wünschenswert, doch ist nicht einfach umsetzbar, geht es doch im Turniergeschehen um den Sieg und darum, der Beste zu sein. Fairness oder Gentleman-Sein hat in diesem Denken nur wenig Platz (ebd. 97f).

Der Gentleman hat in meinen Augen eine Vorbildfunktion für die Snookerspieler und ist verknüpft mit einer Vielzahl an Idealen und den zugrundeliegenden Werten der Sportart. Der perfekte Snookerathlet verbindet motorische Fertigkeiten, Disziplin, Spielverständnis, Selbstvertrauen, Individualität und Gelassenheit. Ein wahrer Gentleman ist ein feiner Mann mit manierlichem und zuvorkommendem Verhalten (Gentlemanlike, Duden, 15.04.2016). Als Vorbild für den Snookersport ist er somit ideal geeignet. Als Identifikationsfigur gilt es für die Teilnehmer, das Ideal anzustreben. Sie erreichen dies durch reglementiertes Verhalten. Daher schlüpfen sie für die Zeit, die sie in der Snookerhalle verbringen, bewusst in die Rolle des Gentlemans.

Strukturierte Performance

Die drei beschriebenen Abläufe im Snookersport – der routinierte Stoßprozess, das Kreiden und das Fairplay – sind automatisierte Denk- und Verhaltensstrukturen. Vorausplanung, Haltung beim Stoß und das Einschwingen sind erlernte Techniken, durch die der Stoßablauf automatisch abläuft. Je weniger der Athlet über die Durchführung nachdenken muss, desto besser kann er sich konzentrieren und spielen. Lediglich das Einschwingen unterscheidet sich bei den meisten Befragten. Ansonsten läuft die Stoßroutine ohne viel Differenz bei allen auf dieselbe Art und Weise ab.

Die oftmals angesprochene Unsicherheit bei der Schwunganzahl lässt sichtbar werden, dass die befragten Personen noch nicht viel Routine aufgebaut haben und der Automatismus noch nicht perfektioniert ist. Da die zehn Snookerspieler allesamt keine Profiathleten sind, ist dies nachvollziehbar. Auch das häufige Kreiden ist Zeichen dafür, dass die Befragten noch Schwierigkeiten haben und sich absichern möchten. Zu viel zu kreiden kann zu Rückständen auf der weißen Kugel und somit zu unsauberem Kontakt zwischen den Bällen führen. Das Kreiden ist ein Vorgang, der Vorbereitung auf den nächsten Stoß signalisiert und dadurch die Zuversicht hervorruft, dass das Spielmaterial bestens präpariert ist. Die dritte automatisierte Handlung ist der Fairplay-Gedanke. Respektvolles Händeschütteln vor und nach dem Match, sowie das Zugeben von Fehlern und Missgeschicken zählen dazu. Besonders zentral bleibt das Loben des Gegenspielers für seine Performance. Dazu wird mit den Fingern geschnipst, auf die Bande des Tisches geklopft oder auch „Shot“ gesagt. Die Anerkennung der Leistung nimmt tendenziell ab, je mehr der Bewerb dem Ende zugeht, schildern die Befragten. Konkurrenzdenken und Siegeswille sind die Gründe für das abnehmende Lob. Während eines Turniers versucht sich dennoch jeder Teilnehmer an die Spielregeln zu halten – außer er hat seine Emotionen nicht im Griff.

Der Ablauf, das Kreiden und das Fairplay stellen meines Erachtens verinnerlichte Strukturen dar, die als Teil des Habitus eines Snookerspielers automatisiert wurden. Er kann sie ohne viel Nachdenken wieder abgerufen, sobald sich der Athlet im Feld bewegt. Sie werden im Zuge von Praxisübungen erlernt und gefestigt, da andere Clubmitglieder als Vorbilder und Trainer fungieren und zeigen, wie Snooker korrekterweise gespielt wird. Regelkurse und Basistrainings tun ihr Übriges, um die Grundlagen und Normen zu vermitteln.

Für die Erklärung muss der Habitus-Begriff einbezogen werden. Er wirkt als strukturierende Struktur auf den Menschen. Er ist die Summe der kollektiven Praktiken einer bestimmten Gruppe, die durch die Sozialisation weitergegeben wird (Bourdieu 1987a: 98f). Durch den Habitus verhält sich ein Mensch anhand einer zugrundeliegenden Ordnung, ohne dass er direkte Anweisungen erhält (ebd.: 101). In Verbindung mit den Begriffen Feld und Hexis wird der Habitus in der Praxis sichtbar. Ein Feld ist ein von den Akteuren bestimmter Raum, der die Handlungs- und Denkmuster der Personen beeinflusst, die sich darin bewegen (Bourdieu/Wacquant 1996: 160f). In der Hexis, der tatsächlichen Aufführung des Habitus, kann die praktische Darstellung der verinnerlichten

Strukturen und Regeln erkannt werden (ebd.: 129). Besonders zentral ist der Gedanke Bourdieus, das Verhältnis von Feld und Habitus als ein Spiel zu betrachten. Hat ein Akteur „Sinn für das Spiel“, kann er ohne Nachzudenken agieren und verhält sich entsprechend der Spielregeln, die das Feld definiert (Bourdieu 1987b: 122f).

Die theoretische Annahme, dass Habitus, Feld und Hexis als Verbindungsglieder zwischen Emotionen und Performance fungieren, lässt sich somit bestätigen (siehe Zembylas 2007: 446 zitiert nach McNay 1999). Ein Snookerspieler erlernt durch seine Praxis im Feld die Regeln und Werte, die im Raum erforderlich sind. Der Habitus des neuen Spielers vereint diese und formt daraus seine Denk- und Handlungsmuster, die nun dem Feld entsprechen. Somit ist nicht nur seine tatsächliche Performance mit den automatisierten Handlungen, sondern auch die emotionale Reaktion während des Spiels dahingehend strukturiert. „Emotion management“ ist ein Anspruch des Feldes an die Akteure, heftige Gefühlsausbrüche sind nicht gerne gesehen. Die Athleten erlernen dies im Zuge ihrer Sozialisation als Snookerspieler und festigen dieses Wissen in ihren Handlungsweisen. Ebenso gehört das Gentleman-Verhalten zu den Spielregeln des Feldes, und dies beeinflusst den Habitus und folglich die Praxis der Snookerathleten.

Ausblick

Im Zuge des Forschungs- und Analyseprozesses konnte ich einige Themengebiete bestimmen, die Potential für eine weitere wissenschaftliche Auseinandersetzung haben. Dazu zählen der Vergleich mit anderen Snookerspielern im In- und Ausland, die Erforschung des Vereinslebens, sowie das Thema Gender.

Da ich meine Zielgruppe auf Amateurspieler in Wien beschränkt habe, wäre ein Vergleich mit anderen Regionen Österreichs denkbar. Ebenso wäre eine Studie zum Verhalten von professionellen Snookerathleten interessant. Insbesondere der Vergleich mit den britischen Stars, die als Inbegriff des Gentlemans im Snookersport gelten, wäre spannend.

Weiteres ist eine längerfristige Forschungsarbeit zum Vereinsleben von Snookerspielern vorstellbar. Zu Beginn meiner Datenerhebung hatte ich eine solche Fragestellung eingeplant, jedoch konnte ich diese während meines begrenzten Erhebungszeitraums nicht beantworten. Der Club 15 Reds veranstaltete zum Zeitpunkt meiner Forschung keinen Clubabend. Ebenso hatte der HSEBC Probleme mit dem Vereinstreffen am Dienstag.

Es kamen immer nur sehr wenige Personen, und es gab kaum Austausch, sondern es wurden stets nur kurze Matches gegeneinander gespielt. Das Verhalten als Kollektiv wurde in diesem Fall nicht sichtbar. Vorstellbar wäre es, zur Erforschung der Gruppendynamik für längere Zeit ins Feld zu gehen und noch aktiver am Clubgeschehen teilzunehmen.

Eine Forschungsarbeit zu Gender im Snookersport bietet sich ebenso an. Die Tatsache, dass es nur so wenige Frauen in der Österreichischen Snooker- und English Billiards-Szene gibt, wirft Fragen auf.³⁰ Die Konnotation von Snooker als Gentlemen's sport zeigt, dass weibliche Athletinnen nur wenig Medienpräsenz haben und nicht als Teilnehmerinnen dieser Sportart wahrgenommen werden. Einige Kultur- und Sozialanthropologen haben sich bereits mit dem Thema Sport und Gender auseinandergesetzt und dabei festgestellt, dass Sport Ausdruck von Männlichkeit und Weiblichkeit ist (siehe Archetti 2014, MacClancy 1996). Frauen und Männern werden unterschiedliche Fähigkeiten zugesprochen, und dadurch gelten sie für bestimmte Sportarten als besonders oder wenig geeignet. Frauen werden vielmehr sexualisiert und anhand ihrer Attraktivität bewertet und nicht anhand ihres sportlichen Könnens. Für Snooker als Gentlemen's sport spielen weibliche Akteurinnen daher eine untergeordnete Rolle. Diesen Umstand gilt es in einer separaten Forschungsarbeit zu analysieren.

³⁰ In Österreich sind knapp 5% aller LizenzspielerInnen Frauen (Austrian Snooker-Rangliste 05.01.2016).

7 Bibliographie

7.1 Literatur

Abu-Lughod, Lila / Lutz, Catherine. 1990. Introduction: Emotion, Discourse, and the Politics of Everyday Life, in Abu-Lughod/Lutz (Eds.): *Language and the Politics of Emotion*. Cambridge University Press, Cambridge.

Ahmed, Sara. 2004. Affective Economies, in *Social Text* 2004, Vol. 22 (2): 117-139.

Barbalet, J. M. 1998. *Emotion, Social Theory, and Social Structure: A Macrosociological Approach*. Cambridge, Cambridge University Press.

Besnier, Niko / Brownell, Susan. 2012. Sport, Modernity, and the Body, in *Annual Review of Anthropology* 2012, Vol. 41: 443-459.

Blanchard, Kendall / Cheska, Alyce Taylor. 1985. The Meaning of Sport: A Cultural Approach, in Blanchard/Cheska (Eds.): *The anthropology of sport : an introduction*. Bergin & Garvey, South Hadley, Mass: 29-61.

Bourdieu, Pierre. 1987a. 3. Kapital, Habitusformen, Praktiken, in Bourdieu, Pierre (Hrsg.): *Sozialer Sinn: Kritik der theoretischen Vernunft*. Suhrkamp, Frankfurt am Main: 97-121.

Bourdieu, Pierre. 1987b. 4. Glaube und Leib, in Bourdieu, Pierre (Hrsg.): *Sozialer Sinn: Kritik der theoretischen Vernunft*. Suhrkamp, Frankfurt am Main: 122-146.

Bourdieu, Pierre / Wacquant, Loïc J.D. 1996. 3. Habitus, *illusio* und Rationalität, in Bourdieu/Wacquant (Hrsg.): *Reflexive Anthropologie*. Suhrkamp, Frankfurt am Main: 147-174.

Breidenstein, Georg / Hirschauer, Stefan / Kalthoff, Herbert / Nieswand, Boris. 2013. Distanzierungen: Strategien der Analyse, in Breidenstein et al. (Hrsg.): *Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung*. UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz/München: 109-176.

Butler, Judith. 1990. Performative Acts and Gender Constitution – An Essay in Phenomenology and Feminist Theory, in Case, Sue Allen (Ed.): *Performing Feminism*. Baltimore/London: 270-282.

Cialdini, Robert B. 2007. Descriptive social norms as underappreciated sources of social control, in *Psychometrika* 2007, Vol. 72 (2): 263-268.

DeGrazia, Sebastian. 1962. Of Time, Work, and Leisure. The Twentieth Century Fund, New York.

Ekman, Paul. 1972. Universals and cultural differences in facial expressions of emotion, in Cole, James K. (Ed.): *Nebraska Symposium of Motivation*. University of Nebraska Press, Lincoln: 207-283.

Emerson, Robert M. / Fretz, Rachel I. / Shaw, Linda L. 1995. Writing Up Fieldnotes I: From Field to Desk, in Emerson et al. (Eds.): *Writing Ethnographic Field Notes*. University of Chicago Press, Chicago: 39-65.

Fischer-Lichte, Erika. 2003. Performance, Inszenierung, Ritual: Zur Klärung kulturwissenschaftlicher Schlüsselbegriffe, in Martschukat, Jürgen / Patzold, Steffen (Hrsg.): *Geschichtswissenschaft und „performative turn“: Ritual, Inszenierung und Performanz vom Mittelalter bis zur Neuzeit*. Böhlau Verlag, Köln: 33-54.

Fischer-Lichte, Erika. 2013. Teil 1: Zur Geschichte der Theorien des Performativen und der Aufführung, in Fischer-Lichte, Erika (Hrsg.): *Performativität: Eine Einführung*. transcript Verlag, Bielefeld: 37-72.

Geertz, Clifford. 1972. Deep play: notes on the Balinese cockfight, in *Dædalus* 101 (1): 1–37.

Glaser, Barney G. / Strauss, Anselm L. 1998. Theoriegenerierung mittels komparativer Analyse, in ebd. (Hrsg.): *Grounded Theory. Strategien qualitativer Forschung*. Verlag Hans Huber, Bern: 37-172.

Grewatsch, Werner / Rosenstein, Marcus. 2001a. Die Entstehung und Entwicklung des Snookerspiels, in Grewatsch / Rosenstein (Hrsg.): *Snooker ... Billard „made in England“*. Verlag Weinmann, Berlin: 11-17.

Grewatsch, Werner / Rosenstein, Marcus. 2001b. Kurzbeschreibung des Spiels, in Grewatsch / Rosenstein (Hrsg.): *Snooker ... Billard „made in England“*. Verlag Weinmann, Berlin: 25-26.

- Grewatsch, Werner / Rosenstein, Marcus. 2001c. Material und Zubehör, in Grewatsch / Rosenstein (Hrsg.): Snooker ... Billard „made in England“. Verlag Weinmann, Berlin: 27-31.
- Grimes, Roland L. 2008. Performance, in Kreinath, Jens / Snoek, Jan / Stausberg, Michael (Eds.): *Theorizing Rituals: Classical Topics, Theoretical Approaches, Analytical Concepts*. Leiden, Boston: 379-394.
- Hochschild, Arlie. 1979. Emotion Work, Feeling Rules, and Social Structure, in *American Journal of Sociology* 1979, Vol. 85 (3): 551-575.
- Hopf, Christel. 2008. Qualitative Interviews – ein Überblick, in Flick, Uwe et al. (Hrsg.): *Qualitative Forschung: Ein Handbuch*. Rowohlt, Hamburg: 349-360.
- Ismer, Sven. 2011. Embodying the nation: football, emotions and the construction of collective identity, in *Nationalities Papers* 2011, Vol. 39 (4): 547-565.
- Lenk, Hans. 2012a. Mythos Sport: herakleisch oder prometheisch? Mythische Elemente in Sport und Technik, in Lenk, Hans / Schulte, Dietmar (Hrsg.): *Mythos Sport*. Wilhelm Fink Verlag, München: 11-29.
- Lenk, Hans. 2012b. Erfolgreich und fair? in Lenk, Hans / Schulte, Dietmar (Hrsg.): *Mythos Sport*. Wilhelm Fink Verlag, München: 93-115.
- Lewis, J. Lowell. 2013. Embodiment, Emplacement, and Cultural Process, in Lewis, J. Lowell (Ed.): *The Anthropology of Cultural Performance*. Palgrave Macmillan, New York: 93-121.
- Lupton, D. 1998. *The Emotional Self: a Sociocultural Exploration*. Sage, London.
- Lutz, Catherine A. 1988. *Unnatural Emotions: Everyday Sentiments on a Micronesian Atoll and their Challenge to Western Theory*. University of Chicago Press, Chicago.
- Lutz, Catherine A. 2007. Emotion, Thought, and Estrangement: Emotion as a Cultural Category, in Wulff, Helena (Ed.): *The Emotions: A Cultural Reader*. Berg, Oxford/New York: 19-29.
- MacClancy, Jeremy. 1996. Sport, Identity and Ethnicity, in MacClancy, Jeremy (Ed.): *Sport, Identity and Ethnicity*. Berg. Oxford: 1-20.

- Martschukat, Jürgen / Patzold, Steffen. 2003. Geschichtswissenschaft und “performative turn”: Eine Einführung in Fragestellungen, Konzepte und Literatur, in Martschukat, Jürgen / Patzold, Steffen (Hrsg.): *Geschichtswissenschaft und „performative turn“: Ritual, Inszenierung und Performanz vom Mittelalter bis zur Neuzeit*. Böhlau Verlag, Köln: 1-31.
- Massumi, B. 2002. *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press, Durham and London.
- Mason, Jennifer. 2002. Observing and participating, in Mason, Jennifer (Ed.): *Qualitative Researching*. Sage, London: 84-102.
- McCormack, Coralie. 2000. From Interview Transcript to Interpretive Story: Part I – Viewing the Transcript through Multiple Lenses, in *Field Methods* 2000, Vol. 13 (4): 282-297.
- McNay, L. 1999. Gender, habitus and the field: Pierre Bourdieu and the limits of reflexivity, in *Theory, Culture and Society* 1999, Vol. 16 (1): 95–117.
- Norbeck, Edward. 1974. The Anthropological Study of Human Play, in *The Rice University Studies* 1974, Vol. 60 (3): 1-8.
- Peacock, James. 1985. An Anthropologist Goes to the Olympics, in *Social Science Newsletter* 1985, Vol. 70 (2): 77-81.
- Rowe, Sharon. 2008. Modern Sports: Liminal Ritual or Liminoid Leisure? in St. John, Graham (Ed.): *Victor Turner and contemporary cultural performance*. Berghahn Books, New York/Oxford: 127-148.
- Schechner, Richard. 1988. Introduction: The Fan and the Web, in Schechner, Richard (Ed.): *Performance Theory*. Routledge, London/New York: xvii-xix.
- Schechner, Richard. 2013. What is Performance? in Schechner, Richard (Ed.): *Performance Studies – An Introduction*. Routledge, London/New York: 28-51.
- Singer, Milton. 1959. *Traditional India: Structure and change*. Philadelphia: XII.
- Singer, Milton. 1972. *When a Great Tradition Modernizes*. Praeger, New York.

Sutton, John. 2007. Batting, Habit, and Memory: The Embodied Mind and the Nature of Skill, in *Sport in Society* 2007, Vol. 10 (5): 763-786.

Svašek, Maruška. 2005. Introduction: Emotions in Anthropology, in Milton/ Svašek (Eds.): *Mixed Emotions: Anthropological Studies of Feeling*. Berg, Oxford: 1-23.

Turner, Victor. 1987a. Images and Reflections: Ritual, Drama, Carnival, Film and Spectacle in Cultural Performance, in Turner, Victor (Ed.): *The Anthropology of Performance*. PAJ Publications, New York: 21-32.

Turner, Victor. 1987b. The Anthropology of Performance, in Turner, Victor (Ed.): *The Anthropology of Performance*. PAJ Publications, New York: 72-98.

Walsdorf, Hanna. 2013. Performanz, in Brosius, Christiane / Michaels, Axel / Schrode, Paula (Hrsg.): *Rituale und Ritualdynamik*. UTB, Göttingen: 85-91.

Williams, S. 2001. *Emotion and Social Theory*. Sage, London.

Zembylas, Michalinos. 2007. Emotional Capital and Education: Theoretical Insights from Bourdieu, in *British Journal of Educational Studies* 2007, Vol. 55 (4): 443-463.

7.2 Internetquellen

Archetti, Eduardo P. 2014. *Anthropology of Sport*.

<http://www.forskningsradet.no/servlet/Satellite?c=Page&pagename=ForskningsradetEngelsk%2FHovedsidemal&cid=1179127750262&querystring=archetti&spell=true&filters=langcodes%2Cen&isglobalsearch=true&configuration=nfrsearchersppublished> (02.03.2014, um 16:15 Uhr): 1-8.

Austrian Snooker-Geschichte. <http://www.austriansnooker.at/node/14> (14.01.2016 um 20:57 Uhr)

Austrian Snooker-Vereine, Clubs. <http://www.austriansnooker.at/node/42> (14.01.2016 um 20:00 Uhr)

Austrian Snooker-Rangliste 05.01.2016.

http://www.austriansnooker.at/system/files/data/Sonstiges/OeSBV-Lizenzspieler_2015_160105.pdf (14.01.2016 um 19:34 Uhr)

Austrian Snooker-Sportreglement 2016.

http://www.austriansnooker.at/system/files/data/Downloads/OeSBV-Sportreglement_2016_v1.pdf (14.01.2016 um 19:50 Uhr)

Austrian Snooker - Ziel des Spiels. <http://www.austriansnooker.at/node/13> (12.01.2016 um 10:41 Uhr)

Billardtisch Maße. <http://www.billardtisch.com/billardtisch-masse> (12.01.2016 um 09:33 Uhr)

Eurosport Übertragung 2011. <http://www.quotenmeter.de/n/50654/eurosport-schliesst-neuen-snooker-vertrag> (14.01.2016 um 16:40 Uhr)

Gentleman, Duden. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Gentleman> (15.04.2016 um 11:13 Uhr)

Gentlemanlike, Duden. <http://www.duden.de/rechtschreibung/gentlemanlike> (15.04.2016 um 11:15 Uhr)

HSEBC Eröffnung Halle, 29.08.2013.

http://www.hsebc.at/index.php?option=com_content&view=article&id=1447:erfolgreiche-eroeffnung-am-27-august-2013&catid=16:club-news&Itemid=1 (15.01.2016 um 08:53 Uhr)

HSEBC-Mitgliederliste.

http://www.hsebc.at/index.php?option=com_comprofiler&task=userslist&Itemid=178 (14.01.2016 um 17:45 Uhr)

Snooker-Regeln, Version 2.4.2 vom Dezember 2014.

http://www.snooker.ch/upload/pdf/referee/downloads/Snooker-Regeln_2014_V_2-4-2-web.pdf (12.01.2016 um 11:43 Uhr)

Snooker-Spielen, Queue. <http://www.snooker-spielen.com/snooker-queue> (15.01.2016 um 08:35 Uhr)

Snooker Queue. <http://www.tutsch.at/files/054-419-sig-white-2.jpg> (12.01.2016 um 12:13 Uhr)

Sport. Oxford Dictionary. 2015.

<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/sport> (12.05.2015 um 16:44 Uhr)

15 Reds-Mitglieder.

http://www.15reds.at/WWW/index.php?option=com_mpsteckbrief&view=categories&id=5&Itemid=75 (14.01.2016 um 18:10 Uhr)

7.3 Sonstige Quellen

Faltblatt des WSBV (Wiener Snooker- und Billiardsverband), Version 2013.

Flyer des HSEBC (Heeres Snooker- und English Billiards Club), Version 2014.

7.4 Interviewverzeichnis

I01: mit Patrick P., am 03.04.2014 in Wien

I02: mit Thomas J., am 08.04.2014 in Wien

I03: mit Kurt L., am 14.04.2014 in Wien

I04: mit Clemens K., am 19.04.2014 in Wien

I05: mit Felix K., am 24.04.2014 in Wien

I06: mit Patrick S., am 20.05.2014 in Wien

I07: mit Markus B., am 03.06.2014 in Wien

I08: mit Andreas J., am 06.06.2014 in Wien

I09: mit Robert P., am 11.06.2014 in Wien

I10: mit Alexander G., am 26.06.2014 in Wien

7.5 Informelle Gespräche

IG01: mit Clemens K., am 21.02.2014 im Köö, 1070 Wien

7.6 Beobachtungen

BP01: Spiel von Clemens, am 21.02.2014 im Köö, 1070 Wien

BP02: Jugendtraining und Clubspiel, am 25.02.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

BP03: Clubtraining, am 13.03.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

BP04: 6 Reds Bewerb, am 15.03.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

BP05: Clubspiel, am 25.03.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

BP06: U21 Bewerb, am 05.04.2014 im Köö, 1070 Wien

BP07: Clubtraining, am 10.04.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

BP08: Clubspiel, am 15.04.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

BP09: Grand Prix, am 03.05.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

BP10: Vienna Snooker Open, erster Spieltag, am 08.05.2014 im Köö, 1070 Wien

BP11: Vienna Snooker Open, vierter Spieltag, am 11.05.2014 im Köö, 1070 Wien

BP12: Challenge, am 17.05.2014, in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien / im Köö, 1070 Wien

BP13: Clubtraining, am 05.06.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

7.7 Videos

V01: Clubabend, am 25.02.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

V02: Clubtraining, am 13.03.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

V03: 6 Reds Bewerb, am 15.03.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

V04: U21 Bewerb, am 05.04.2014 im Köö, 1070 Wien

V05: U21 Bewerb, am 05.04.2014 im Köö, 1070 Wien

V06: Clubabend, am 15.04.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

V07: Clubabend, am 15.04.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

V08: Vienna Snooker Open, am 08.05.2014 im Köö, 1070 Wien

V09: Vienna Snooker Open, am 08.05.2014 im Köö, 1070 Wien

V10: Challenge, am 17.05.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien / im Köö, 1070 Wien

V11: Challenge, am 17.05.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien / im Köö, 1070 Wien

V12: Challenge, am 17.05.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien / im Köö, 1070 Wien

V13: Clubtraining, am 05.06.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

V14: Clubtraining, am 05.06.2014 in der Clubhalle des HSEBC, 1140 Wien

8 Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1. The fan of Performance (Schechner 1988: xvii)</i>	13
<i>Abbildung 2 The Web of Performance (Schechner 1988: xvii)</i>	14
<i>Abbildung 3 Vienna Snooker Open, 24.05.2014: Auflage der Kugeln zu Beginn des Spiels (Foto von Karin Heschl)</i>	30
<i>Abbildung 4 Aufbau des Tisches und Grundposition der farbigen Kugeln (Grewatsch/Rosenstein 2001: 26)</i>	31
<i>Abbildung 5 Challenge HSEBC-15 Reds, 17.05.2014: Clemens ist ein Pott nicht gelungen, er ärgert sich und verzieht den Mund (Screenshot von Video 12, von Karin Heschl)</i>	41
<i>Abbildung 6 Challenge HSEBC-15 Reds, 17.05.2014: Ein Spieler der 15 Reds verzieht das Gesicht nach einem verpatzten Stoß (Screenshot von Video 10, von Karin Heschl)</i>	44
<i>Abbildung 7 6 Reds Bewerb, HSEBC, 15.03.2014: Roberts Gegner steht außerhalb seines Sichtfeldes beim Stoß (Foto von Karin Heschl)</i>	52
<i>Abbildung 8 6 Reds Bewerb, HSEBC, 15.03.2014: Alexander visiert die gelbe Kugel an (Foto von Karin Heschl)</i>	56
<i>Abbildung 9 Clubtraining HSEBC 13.03.2014: Robert erklärt einem Clubkollegen die korrekte Stoßhaltung und den richtigen Abstand zum weißen Spielball (Foto von Karin Heschl)</i>	60
<i>Abbildung 10 Clubtraining HSEBC, 05.06.2014: Makroaufnahme eines Kreidestücks (Foto von Karin Heschl)</i>	63
<i>Abbildung 11 Rückansicht eines Snookerspielers vor dem Stoß (Foto von Karin Heschl)</i>	67
<i>Abbildung 12 Challenge HSEBC-15 Reds, 17.05.2014: Ein Snookerspieler im Dresscode mit langärmeligem Hemd, Gilet, Stoffhose, und eleganten Schuhen (Foto von Karin Heschl)</i>	70

Anhang 1: Interviewleitfaden Snookerspieler/innen

- Stell dich einfach einmal kurz vor.
- Wie bist du zum Sport gekommen? Warum gerade Snooker?
- Was reizt dich an Snooker?
- Wie oft spielst du Snooker? Trainierst du auch, oder spielst du nur zum Spaß?
- Welche Ausrüstung verwendest du zum Snookerspielen?
- Warum bist du gerade Mitglied beim HSEBC/den 15REDS? Was magst du an deinem Club?
- Hast du eine Funktion im Verein/Verband? Warum? Was genau sind deine Aufgaben?
- Gibt es spezielle Vereinsangebote? (z.B. Clubtraining, internes Ranglistensystem ...) Nützt du diese?
- Spielst du gerne mit deinen Clubmitgliedern?
- Triffst du manche Clubmitglieder/andere Snookerspieler auch privat / in einem anderen Kontext?
- Trainierst du mit anderen Clubspielern? Wie oft/warum?
- Schaust du deinen Clubkollegen beim Spielen zu? Warum?
- Spielst du auch Bewerbe? Welche / warum?

- Schaust du dir Snooker im Fernsehen an?
- Schaust du dir Snookerbewerbe, bei denen du nicht spielst, live an?

- Bitte skizziere kurz, was du tust, wenn du an der Reihe zum Spielen bist.
- Wozu braucht man die Kreide?

- Wie gehst du mit Erfolg / Misserfolg um?
- Wie fühlst du dich, wenn du verpottest?
- Wie fühlst du dich, wenn du einen Pott machst?
- Achtest du darauf was dein Spielpartner macht? (während er spielt / wenn er nicht dran ist)
- Bekommst du es mit, wenn sich dein Gegner ärgert / freut? Wie fühlst du dich dabei?

- Wie ist für dich der ideale Snookerspieler? Wie sieht er aus, wie verhält er sich?
- Was macht einen guten Snookerspieler aus?
- Braucht man bestimmte Voraussetzungen, um Snooker spielen zu können?
- Hast du ein bestimmtes Vorbild im Snookersport?
- Snooker wird auch als „Gentlemen’s sport“ bezeichnet – was umfasst das deiner Meinung nach?

- Wo musst du dich deiner Meinung nach noch als Snookerspieler verbessern? (wo hast du noch Entwicklungspotenzial?)

Anhang 2: Zusatzleitfaden Experten / Funktionäre

- Was genau ist deine Funktion im Verband / Club? Warum hast du dich entschieden, diese Funktion zu übernehmen?
- Was sind deine Aufgaben in dieser Funktion?
- Wie lange bist du schon als Funktionär im Sport aktiv? Hast du davor schon einmal eine andere Rolle / Funktion innegehabt?

- Wie schätzt du die derzeitige Situation des Snookersports in Österreich/Wien ein?
 - würdest du etwas ändern wollen? Warum / warum nicht?

- Spielst du selbst auch aktiv Snooker?
- Spielst du auch Turniere?
- Bist du als Schiedsrichter aktiv?
 - wenn ja: Bist du gerne Schiedsrichter? Wo gibt es hier Schwierigkeiten für dich, und warum?
 - Wie bewertest du Missverhalten von SpielerInnen bzw. auffälliges Verhalten während eines Matches? Vergibst du für negatives Verhalten auch Fouls? Hast du schon einmal jemanden des Platzes verwiesen?

- Schaust du dir Bewerbe von anderen Spielern an?
- Schaust du dir Snooker im Fernsehen an? Warum / warum nicht?

- Snooker wird auch als „Gentlemen’s sport“ bezeichnet – was umfasst das deiner Meinung nach?

Abstract (deutsch)

Snooker ist eine Billardsportart, die durch eine Vielzahl von automatisierten Abläufen und Verhaltensregeln gekennzeichnet ist. Die Analyse der Emotionen und der Performance von SnookerspielerInnen in Wien gibt Aufschluss über die Rolle von Gefühlen für den Sport, sowie über die Erwartungshaltung und Idealbilder, die die AkteurInnen in Bezug auf Performance haben. Die Regeln zum Ausdruck von Gefühlen sind eine Anforderung des Feldes und daher im Habitus der SpielerInnen als strukturelle Vorlage eingeschrieben. Mithilfe von „emotion management“ können die SpielerInnen ihre negativen Emotionen verbergen, wodurch sie einen Vorteil gegenüber ihren OpponentInnen haben. Sich wie ein „Gentleman“ zu benehmen ist ein wichtiges Element der Verhaltensregeln und des Fairplay-Gedanken. Durch die Automatisierung der erwünschten Handlungsweisen werden die Normen und Werte des Snookersports verinnerlicht und bestimmen die Performance der AthletInnen.

Abstract (english)

The sport of Snooker is by many automated processes and etiquette characterised. Analysing the emotions and performance of snooker players in Vienna sheds light on the role feelings play in the sport and how their expectations and ideals influence their performance. Snooker requires specific rules about how emotions are expressed. These rules become an integral part of the player's habitus. By controlling their emotions, snooker players can hide their negative feelings to gain an advantage over their opponents. An important part of fair play is to act like a “gentleman”. By turning this into an automated process, it is possible to internalise the values and norms of snooker and thereby determine the performance of the athletes.

