

**Norbert
Elias**

A stylized green soccer ball with several curved segments, positioned behind the title text.

***Der Fußball-
sport im
Prozeß der
Zivilisation***

suhrkamp

SV

Fußball ist ein Kampfspiel, das im Laufe seiner langen Entwicklung rohe Gewalt in regelbasierte Spannung transformiert hat. Es leistet, so Norbert Elias, einen Beitrag zur gesellschaftlichen Zivilisierung und steht tatsächlich in der Form, in der wir es heute kennen, auf einer recht hohen Stufe der Zivilisation. Im prekären Bereich zwischen rüder Unordnung und gähnender Langeweile sorgen die Regeln für die Aufrechterhaltung des passenden Tonus. Und aus der richtigen Balance zwischen Spannung und Entspannung ergibt sich, dass das Spiel Spiel bleibt – und wir es lieben.

Norbert Elias (1897-1990) war ein deutsch-britischer Soziologe. Sein bahnbrechendes Werk wird bis heute breit rezipiert. Im Suhrkamp Verlag liegen u. a. vor: *Gesammelte Schriften* in 19 Bänden.

Norbert Elias
Der Fußballsport im Prozeß
der Zivilisation

Suhrkamp

Erste Auflage 2026

Originalausgabe

© Suhrkamp Verlag GmbH, Berlin, 2026

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch eine Nutzung des
Werks für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG vor.

Umschlaggestaltung und -illustration: Studio HanLi, Berlin

Satz: Satz-Offizin Hümmer GmbH, Waldbüttelbrunn

Druck: C. H. Beck, Nördlingen

Printed in Germany

ISBN 978-3-518-58861-1

Suhrkamp Verlag GmbH

Torstraße 44, 10119 Berlin

info@suhrkamp.de

www.suhrkamp.de

Inhalt

Der Fußballsport im Prozeß der Zivilisation

7

Editorische Notiz

40

Der Fußballsport im Prozeß der Zivilisation

Wenn man heute sagt, daß das Fußballspiel ein Symptom einer relativ hohen Zivilisationsstufe sei, so mag das auf den ersten Blick vielleicht als etwas unwahrscheinlich erscheinen. Was wir heute vor allem sehen, was beim Fußball ins Auge fällt, sind die vielfältigen Gewalttätigkeiten, sei es von seiten des Publikums, sei es mitunter innerhalb der Mannschaften selber. Die Aufmerksamkeit lenkt sich also, wie so oft, mehr auf die Ausnahmen und das Außergewöhnliche als auf die normalen Spiele, von denen ja sehr viele eben doch eine Form des Kampfes nach Regeln darstellen, die gewissermaßen die Nachahmung von Kämpfen sind. Denn das ist nun einmal ein Fußballspiel: Im Kern ist es eine Figuration von Menschen, die in einer kontrollierten Spannung zueinander stehen, und die Frage ist, wie diese Spannung eigentlich unter Kontrolle gehalten wird. Daß die Spannungen zwischen zwei Mannschaften

so oft unter Kontrolle und in Balance gehalten werden können, das ist mindestens eine ebenso erstaunliche Tatsache wie die, daß diese Kontrolle eben manchmal zerbricht. Fußballspiele sind also kontrollierte Kampfspiele, die ganz allgemein durch eine bestimmte »Spannungsbalance« charakterisiert sind. Dieser Begriff der Spannungsbalance scheint mir deshalb recht nützlich zu sein, weil die Fußballspiele ja ganz offensichtlich zwischen zwei Polen ausgespannt sind: die Spannungsbalance muß dasein, das Spiel muß einen gewissen Tonus haben, so wie antagonistische Muskeln einen gewissen Tonus haben müssen, um zu funktionieren. Wenn dieser Tonus des Spiels erschlafft, dann tritt Langeweile ein, wenn er sich erhöht, wenn die Kontrolle der Spannung mißlingt, dann tritt umgekehrt Unordnung, Chaos, Anarchie und wirklicher Kampf an die Stelle des geregelten Kampfspiels. Man könnte sagen, daß Fußballspiele »ausgespannt« sind zwischen der Skylla der Unordnung und der Charybdis der Langeweile.

Daß eine solche Spielerfindung Menschen überhaupt gelungen ist, daß es möglich ist, die gefährlichen Bedrohungen der Menschen füreinander im Spiel so zu regulieren, daß sie sich gegenseitig in Schach halten und miteinander spielen, ohne sich direkte Gewalt anzutun, ohne daß also gewissermaßen die Balance sich zu sehr nach der Seite der Unordnung hin entwickelt, das ist in der Tat eine zivilisatorische Leistung, eine kollektive Leistung, die man nicht als solche übersehen sollte. Es ist ähnlich, wenn Sie so wollen, wie beim Schach. Es ist ganz außerordentlich schwer, Kampfspiele zu entwickeln, die im Rahmen ein und desselben Regelnetzwerkes jeweils so viele Variationen erlauben, daß immer wieder etwas Neues, immer wieder neue unerwartete Figurationen der Menschen auf dem Spielfeld – oder der Figuren auf dem Schachbrett – möglich sind, daß das Spiel sich im Grunde nie erschöpft – das ist eine gerade unter zivilisatorischen Gesichtspunkten ganz außerordentliche Leistung von Menschen. Die Spannung des Spiels er-

schöpft sich nie. Das ist in der Tat eine große Erfindung.

Natürlich geht die Entwicklung eines solchen Spiels, eines solchen Netzwerkes von Regeln für Kämpfe von Menschen auf einen langen Prozeß zurück. Es ist eigentlich ganz selten, daß faszinierende Kampfspiele einfach so »erfunden« werden, daß jemand sich hinsetzt und sie künstlich erfindet. Nur durch eine lange Entwicklung über Generationen hin bildeten sich so erfolgreiche Kampfspiele in einer Weise heraus, daß sie festen Regeln unterworfen sind und gleichzeitig immer von neuem die Spannung der Spieler wie die Spannung der Zuschauer aufrechterhalten. Das ist, wenn Sie so wollen, ein Kunstwerk, ein kollektives Kunstwerk, das sich, wie gesagt, erst allmählich entwickelt hat.

Ich habe von »kontrollierter Spannungsbalance« gesprochen. Es gibt beim Fußball nicht nur eine, sondern eine ganze Fülle von Polaritäten; ich will nur einige hier erwähnen. Die umfassende Spannung ist natürlich die zwi-

schen den beiden Mannschaften, wobei beide Mannschaften durch ein Regelwerk so eingezäunt sind, daß sie zwar einander bekämpfen müssen, gleichzeitig aber in ihrem Gewaltgebrauch immer gewissermaßen an der unmittelbaren Verletzung des anderen, an der wirklichen Verwundung eines anderen vorbeigehen müssen.

Natürlich, wir alle wissen, daß es im Regelwerk des Fußballspiels eine Grauzone gibt, wo die einzelnen Menschen näher an die Gewalttat herankommen. So ist es zum Beispiel für einen Schiedsrichter manchmal schwer zu entscheiden, ob eine bestimmte Aktion nun ein beabsichtigtes Anrempeln war oder ob der Spieler so gerannt ist, daß er aus Versehen jemanden angerempelt hat. Dieser Graubezirk, wie das Treten ans Schienbein zum Beispiel, aus Versehen oder mit Absicht, ist zweifellos vorhanden. Aber es ist eben ein Graubezirk, und wenn diese Neigung zur wirklichen Verletzung, zur direkten Gewalttätigkeit zu weit geht, dann



Abb. 1: Fußballspieler

greift »in der Regel« der Schiedsrichter ein oder auch die Verbände oder das Publikum oder sogar die Mannschaften selber. Hier ist also ein Schutzschild von Kontrolle gegeben, die diese Spannungsbalance normalerweise davor bewahrt, nach der Gewaltseite hin umzukippen. Aber natürlich kommt das vor. Wundern wir uns gelegentlich darüber, daß es nicht öfter vorkommt.

Ich habe von der umfassenden Spannungsbalance der beiden Mannschaften gesprochen, aber es gibt natürlich auch die Spannungsbalance innerhalb jeder einzelnen Mannschaft, die Spannungsbalance zwischen dem Verlangen des Einzelnen, sich auszuzeichnen, sich selber einen Namen zu machen, und der Notwendigkeit, sich den Bedingungen des Mannschaftsspiels – also dem, was im Englischen »teamwork« heißt – zu unterwerfen. Auch dies ist ein Grundmerkmal des Spiels: der Einzelne will sich auszeichnen, aber er muß zugleich ständig auf seine Mitspieler eingehen, es gibt also, wenn Sie so wollen, auch eine ständige Span-

nungsbalance zwischen Konkurrenz und Kooperation innerhalb einer Mannschaft selber. Das alles ist ein Kennzeichen für ein relativ hohes Zivilisationsniveau: das Spiel verlangt vom Einzelnen ein außerordentliches Geschick in der Beherrschung seines Körpers, etwa, so genau am anderen vorbeizurennen oder so genau seine eigenen Glieder im Zaum zu halten, daß er nicht zu weit geht; und selbst dann, wenn er in einer Situation ist, wo es um Sieg oder Niederlage geht, muß er sich soweit beherrschen, die Regeln nicht zu durchbrechen, weil er andernfalls die Niederlage – zum Beispiel durch Platzverweis – herbeiführen könnte.

Ich habe schon gesagt, daß ein solches kollektives Kunstwerk, wie es das Fußballspiel ist, sich natürlich nicht an einem Tage, in einem Jahre, sondern sehr allmählich entwickelt hat. Man sieht eigentlich das Zivilisationsniveau erst deutlicher, wenn man an die Kampfspiele früherer Zeiten denkt. Natürlich, Kampfspiele gibt es seit langen Zeiten, es gibt sie bei einfacheren Völkern, im alten Griechenland und na-

türlich in Rom. Aber wenn Sie zum Beispiel einmal systematisch das Niveau der Gewalttätigkeit der alten Olympischen Spiele mit dem Niveau der Gewalttätigkeit der heutigen Olympischen Spiele vergleichen, so wird dabei sofort deutlich, daß die alten griechischen Spiele ein relativ niedrigeres Zivilisationsniveau hatten; das Ausmaß an erlaubter Gewalt war viel beträchtlicher. Es gab extreme Fälle, wie etwa den Pankration, also eine Form des Ringkampfes, bei dem eigentlich alles erlaubt war. Man konnte dem anderen die Augen ausgraben, man konnte ihn im Griff halten, bis er erstickte, es gab nur eine Kautele: wenn jemand wirklich dabei den Gegner ermordete, dann wurde er der Siegerkrone beraubt, und der Tote bekam den Siegerkranz, was ihm vielleicht nicht mehr half, aber seiner Stadt, dem Äquivalent unserer Nation, half es: denn damals waren die Olympischen Spiele Kämpfe zwischen verschiedenen Stadtstaaten wie heute zwischen Nationalstaaten oder denen, die es werden wollen. Es war eine ganz große Sache für eine Stadt, einen Sieg

bei den Olympischen Spielen errungen zu haben, das war eine Tat, die über Generationen hinweg Ruhm und Ehre einbrachte. Aber man sieht sehr deutlich, wo der Unterschied zu den heutigen Olympischen Spielen liegt. Es gab wenig Messungen; die Strecken zum Beispiel beim Wettlauf wurden natürlich nicht mit Zeit gemessen. Man sah nicht so genau darauf, daß etwa die Gegner einigermaßen gleichgewichtig oder gleichaltrig oder gleich stark waren, kurz: der Begriff der Fairneß, der relativen Gleichheit des Teams oder der Kämpfenden, war noch wenig entwickelt. Es gab eine grobe Einteilung in Kämpfer unter 16 Jahren und darüber, aber darüber hinaus war es dann schon unwichtig, ob es ein Mann von 38 oder ein junger Mensch von 20 Jahren war, die einander gegenüberstanden. Es gab in Griechenland zwar Kampfrichter bei den Olympischen Spielen, die dabeistanden und auf die Einhaltung der überlieferten Regeln achteten, aber es gab noch keine schriftlich fixierten, derart detaillierten Regeln wie heute. Das Regelnetz war undicht und relativ

primitiv, Impulsen und Affekten war ein viel größerer Spielraum gegeben, was im übrigen auch dem entspricht, was wir über den Zivilisationsstandard der alten Griechen wissen. Gewiß, das Erstaunliche war ihre intellektuelle Leistung, aber sie waren eben letztlich doch ein Kriegervolk. Auch der Sport oder besser das, was wir heute Sport nennen, auch die Wettkämpfe waren zum guten Teil Vorbereitungen für Krieger, und es waren Krieger, zunächst einmal die Aristokraten, die die Modelle für diese Kampfspiele entwickelt hatten. Kampfspiele dienten zugleich auch der kriegerischen Ausbildung, im Laufe der Zeit professionalisierten sie sich. In der ursprünglichen militärischen Bedeutung liegt auch der zentrale Unterschied zu dem, was wir heute Sport nennen: man spricht so oft von dem antiken Sport, aber im Grunde hatten die Wettkämpfe der Antike nicht den Charakter des Sports, ebendeshalb, weil es für das, was wir heute Sport nennen, charakteristisch ist, daß es ein höchst kontrollierter Kampf, ein durch ein sehr genaues