

# ONLINE FALLARCHIV SCHULPÄDAGOGIK

www.fallarchiv.uni-kassel.de

AutorIn: Helga Kelle

Interner Titel: Geschlechterterritorien- Das Spiel bei 9-12 jährigen Schulkindern in der Pause, Fall 1

Methodische Ausrichtung: Ethnographie

Quelle: Kelle, H. (1999). Geschlechterterritorien. Eine ethnographische Studie über Spiele neun- bis zwölfjähriger Schul Kinder. In Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 2.Jg (2), S. 211-228.

## **Nutzungsbedingungen:**

Das vorliegende Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, bzw. nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt – es darf nicht für öffentliche und/oder kommerzielle Zwecke außerhalb der Lehre vervielfältigt, bzw. vertrieben oder aufgeführt werden. Kopien dieses Dokuments müssen immer mit allen Urheberrechtshinweisen und Quellenangaben versehen bleiben. Mit der Nutzung des Dokuments werden keine Eigentumsrechte übertragen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

---

## Falldarstellung mit interpretierenden Abschnitten

In koedukativen Schulen kommt es allerdings auch zu geschlechtergemischten Aktivitäten und Spielen, die als ausgesprochene „Geschlechterspiele“ zu bezeichnen sind, wenn nämlich nicht einfach Jungen und Mädchen miteinander spielen, sondern die Spiele durch die mannschaftsförmige Gegenüberstellung der Geschlechter strukturiert werden. Verschiedene Varianten von Fangspielen mit mehr oder weniger festen Regeln funktionieren als „Jungen-gegen-die-Mädchen, Mädchen-gegen-die-Jungen“. Solche Spiele binden häufig mehr Mitspieler und Mitspielerinnen als andere Sorten Pausenspiele und sind mit entsprechender Aufregung und Aufmerksamkeit verbunden. Anhand der folgenden Beschreibung geht es um solch eine herausgehobene spielerische Aktivität, in der jedoch, keine explizite Mannschaftsbildung betrieben wird und auch keine Regeln verabredet werden.

*In der Pause füllt sich die Fläche mit mehr Kindern als sonst: Neben fast allen Kindern aus der beobachteten Gruppe [1] halten sich auch noch die Kinder aus anderen Gruppen hier auf, da diese Woche Projektwoche ist und die Kinder gruppenübergreifend an Projekten arbeiten. Die Situation vermittelt einen Eindruck von ‚buntem Treiben‘ und Fülle.*

*Auf Maltes und Björns Tisch werde ich aufmerksam, als Malte ein Mädchen aus einer anderen Gruppe, dessen Namen ich nicht kenne, von diesem runterschubst. Als nächstes setzen sich zwei der fremden Mädchen auf den Tisch, worauf Malte und Björn den Tisch umkippen, um sie zu vertreiben. Als der Tisch wieder steht, sind auch sofort wieder zwei Mädchen darauf. Spätestens jetzt ist mir klar, daß ein ‚Geschlechterspiel‘ im Gange ist. Malte ruft: „Nee, ich hab' ne bessere Idee!“ Er geht um den Tisch herum und zieht ein Mädchen an den Füßen vom Tisch, was nicht ungefährlich ist, weil sie auf dem Hintern landen könnte. Björn tut es ihm nach, eins der Mädchen landet*

auf dem Boden, doch alle haben strahlende Gesichter. Inzwischen wollen drei Mädchen sich immer wieder auf den Tisch setzen, Björn und Malte schubsen sie immer wieder runter. Björn: „Geht doch an den Tisch oder den oder den, aber nicht an unseren.“ Björn hält die Fiktion aufrecht, daß er und Malte tatsächlich wollen, daß die Mädchen verschwinden. Björns und Maltes neue Taktik ist, sich selbst auf den Tisch zu setzen und von dort aus zu treten, wenn ein Mädchen der Tischfläche nahekommt.

Jetzt wächst die spielende Gruppe rapide an: Uwe, Daniel und Thomas kommen auf der Seite der ‚Verteidiger‘ hinzu, die Mädchen sind inzwischen zu sechst (keine aus unserer Gruppe). ... Die Mädchen ziehen sich jetzt zurück, jedoch nur, um in einiger Entfernung dicht im Kreis stehend und flüsternd ihre Taktik zu besprechen. Auf einmal stürmen sie alle gleichzeitig auf den Tisch los und hoffen anscheinend, damit ihre Chancen, ihn zu erobern, zu erhöhen. Malte springt auf und fletscht die Zähne, es ist ein wildes Geschubse und Gezerre, immer mal wieder schafft es eins der Mädchen, sich auf den Tisch zu setzen, jedoch nur für einen ganz kurzen Moment, schon wird sie wieder vertrieben.

Björn hat eine neue Idee. Zusammen mit Malte stellt er den Tisch auf den Kopf, als Malte jedoch meint: „Dann können wir ja auch nicht mehr drauf sitzen“, stellen sie ihn wieder auf die Füße. Jetzt bilden sich auf beiden Längsseiten des Tisches verschiedene Parteien und schieben den Tisch; in einer Art ‚umgekehrtes Tauziehen‘ wandert er hin und her....

Thomas, Daniel, Malte und Björn sitzen jetzt in einer Reihe auf dem Tisch, so daß er ‚blockiert‘ ist. Eins der Mädchen krabbelt unter den Tisch, das umkämpfte Terrain ist damit erweitert. Sie wird unter dem Tisch hervorgezerrt. Björn meint zwar noch: „Malte, laß' sie ruhig drunter“ (und scheint dabei etwas im Schilde zu führen), doch schon ist diese Variante in vollem Gange.

Plötzlich geht die Mädchengruppe ein paar Schritte weg, ein Mädchen setzt sich auf den Mülleimer. Björn ruft: „Malte, mach' mal den Mülleimer auf.“ Malte geht hinüber, aber die Mädchen rufen „das ist unser Mülleimer“ und umdrängen ihn dicht. Darauf kommen auch die anderen Jungen herüber und - glänzender Schachzug - die Mädchen stürmen auf den nun freien Tisch der Jungen los. Ihr Erfolg hält naturgemäß nicht lange vor, die Jungen vertreiben sie wieder. Also treffen sich die Mädchen noch einmal im Kreis zur Strategiebesprechung.

Als die Lehrerin nun erscheint, bedrängen die Jungen sie sofort und machen eine Beschwerde über die Mädchen. Die Ernsthaftigkeit, mit der sie diese vortragen, überrascht mich, weil sie offensichtlich ihren Spaß hatten. Karin, die Lehrerin, erinnert an die Regel, daß auch in der Pause auf der Fläche nicht getobt werden dürfe.

Bereits die einmalige Lektüre dieses Beobachtungsprotokolls läßt keinen Zweifel daran, daß die Geschlechtszugehörigkeit der Akteure hier von Bedeutung ist - auch ohne den zusammenfassenden Hinweis im Protokoll, daß es sich um ein ‚Geschlechterspiel‘ handle. Die situative Bedeutung der Kategorie Geschlecht liegt darin, daß sie als Klassifikationskriterium die Verteilung auf zwei Parteien in einem spontanen Spiel organisiert. Die Binarität - es gibt nur zwei Geschlechter - macht die Kategorie Geschlecht dort attraktiv, wo Spiele von der Polarität zweier Parteien und komplementärer Rollen leben. Denn die Komplementarität regt das Spiel an. Für diesen Effekt ist nicht entscheidend, daß die Rollen dauerhaft ausgefüllt werden. Solche Spiele stellen einen Ablauf von Aktivitäten dar, die auch genau umgekehrt auf die Geschlechter verteilt sein könnten. In unserem Beispiel wechselt im Verlauf des Spiels einmal die Verteidigerrolle von den Jungen kurz zu den Mädchen und wieder zurück, insgesamt sind die Mädchen stärker in der Rolle der Angreiferinnen. Thorne (1993, S. 76) berichtet in ihrer Studie allerdings, daß Jungen sehr viel häufiger die Rolle der „Invasoren“ übernehmen.

Doch welche Bedeutung hat die Verteilung der Rollen auf die Geschlechter für die Interpretation solcher spielerischen Praktiken? Weil die Spielrollen *prinzipiell* reversibel konzipiert sind und insofern wechseln (können), legen sie auch nicht per se eine Identität mit Geschlechtsrollen nahe. Man könnte sagen, daß solche Spiele von ‚nackter‘ Polarität gekennzeichnet sind, sie rekurrieren nämlich nicht auf einen bestimmten Gehalt der Geschlechtszugehörigkeit.

Es stellt sich daher die Frage, wie die Geschlechtszugehörigkeit zum Strukturierungsprinzip für die Bildung der Spielparteien wird. Ein spezifischer Reiz des Spiels scheint in seinem spontanen Entstehen zu liegen: daß ein Junge ein Mädchen vom Tisch schubst, wird zum willkommenen Auslöser. In der Folge läßt sich eine wachsende Zahl von Mitspielern und Mitspielerinnen unproblematisch integrieren. Es bedarf keiner Aushandlungsprozesse über die Zuordnung zu einer Mannschaft, denn sein Geschlecht kennt und hat man, es wird dauerhaft und konstant zugeschrieben (vgl. Breidenstein/Kelle 1998, S. 41). Damit ist „Geschlecht“ ein ausgesprochen *flexibel* einsetzbares Unterscheidungskriterium, und zwar nicht zuletzt deshalb, weil es dem Körper zugeschrieben wird, den man sozusagen immer und überall dabei hat (vgl. ausführlicher zu den „pragmatischen Vorteilen der Geschlechterklassifikation“ Breidenstein 1997, S. 349).

Die körperliche Präsenz an einem spezifischen Ort nutzen die Kinder im Spiel dazu, diesen Ort geschlechtlich zu signifizieren, ohne ihn benennen zu müssen. Dieser Prozeß vollzieht sich schleichend. Der Tisch wird in dem Moment zum ‚Jungentisch‘ (vorher war er ‚Maltes und Björns Tisch‘), in dem ein von Malte zuvor heruntergeschubstes Mädchen sich Verstärkung holt und den Tisch zum zweiten Mal besetzt. In der Anfangsphase wird die Geschlechteropposition erst allmählich, Zug um Zug etabliert, andere Optionen sind noch ‚im Spiel‘. Wäre das Mädchen z.B. nach dem ersten Platzverweis von dannen gezogen, würde man die Szene so interpretieren müssen, daß Malte und Björn erfolgreich ihr Recht in Anspruch nehmen, über ‚ihren‘ Tisch zu verfügen. Wie im Falle des Tennisspiels werden auch hier anderweitige Territorien - der Tisch kann mit Goffman (1982, S. 61) als eine „Box“, als ein Mehrpersonenterritorium verstanden werden - zur Ressource für die Rahmung als Geschlechter. An dieser Stelle wird noch einmal deutlich, inwiefern die Tennisspielsituation das Potential zum Geschlechterspiel in sich trägt und als Aufforderung zum Kampf/Tanz verstanden werden kann. Während im Falle des Tennisspiels kein kollektives Geschlechterspiel zustandekommt, entsteht es hier spontan. Es zeigt sich, daß in der Etablierungsphase nicht ‚neutraler‘ Raum zum Geschlechterterritorium gemacht wird, sondern daß andere territoriale Ansprüche beliehen und auf die Geschlechtsgruppe verschoben werden. Diese Sorte Spiele werden etwa in der Zeit vom vierten bis zum sechsten Schuljahr gespielt und verschwinden dann (vgl. Sutton-Smith 1972; Opie 1994). Während sie im vierten Schuljahr eine avancierte Spiel- und Pausenaktivität darstellen, werden sie im sechsten Schuljahr bereits den „ruhigeren“ Kindern zugeschrieben (vgl. Breidenstein/Kelle 1998, S. 249). Die beiden Neun- bis Zwölfjährigen vorherrschende Geschlechtergeographie der Pausen stimuliert vermutlich in eigener Weise die Territorienspiele.

In der zweiten Runde des Spiels sind die Grundlagen gelegt, auf die die folgenden Territorialisierungen qua Geschlecht aufbauen. Ist das Spiel einmal etabliert, können sich so beliebige Vorstellungen durchsetzen wie z.B. die, daß die Mülltonne Mädchengebiet ist. Das Geschlecht der Akteure färbt auf ihre Aufenthaltsorte ab, es wird gewissermaßen externalisiert. Umgekehrt ist die ‚Geschlechtlichkeit des Ortes‘ auf die Präsenz (der Körper) der Akteure angewiesen, um Bestand zu haben. Der Antrieb des Spiels liegt darin, die *Besetzung* eines Ortes qua Geschlecht zu umkämpfen.

Interessanterweise wird die Darstellung eines Jungenterritoriums als solches erst in der Verteidigung möglich. Über die Ad-hoc-Definition von Geschlechterterritorien wird die Geschlechtergrenze aktiviert, in verschiedenen Varianten wird dann in das ‚fremde‘ Territorium einzudringen beziehungsweise dieses Eindringen zu verhindern versucht. Die Entindividualisierung der Geschlechtlichkeit, ihre Entäußerung an den Aufenthaltsort, die aber gerade nicht auf die Präsenz der Mädchen oder Jungen verzichten kann, präfiguriert die körperliche Konfrontation der unterschiedenen Parteien. Es wird geschubst, gezogen, getreten, gezerrt, bedrängt. Die Struktur des Spiels, die das umkämpfte Territorium im Raum situiert und nicht in oder an der Person der Spieler und Spielerinnen, ermöglicht es, daß man ungehemmter vorgeht, ist doch das Ziel nicht die Verletzung und ‚Eroberung‘ der gegnerischen Körper, sondern ‚nur‘ die Aneignung von Tischen, Mülltonnen u.ä. Das Spiel organisiert auf diese Weise einen körperlichen Kontakt, der sich unter anderen Umständen verböte und als Übergriff gewertet werden würde. Es verschiebt die Grenzen des Akzeptablen und der Verletzlichkeit: Während Hauen, Treten und dergleichen unter normalen Umständen ganz untersagt sind, ist im Spiel alles erlaubt, solange es nicht richtig wehtut. Die Körper sind hier, in Paraphrase des deutschen Titels von Butler (1995), „von Gewicht“: Die Kinder ‚werfen‘ sie ins Spiel und setzen sie dem Spielverlauf aus.

Sie gehen Risiken ein, die sie im gewöhnlichen Leben gerade zu meiden suchen, die aber durch die Möglichkeit, den spielerischen Rahmen wieder aufzulösen und Interaktionen als ernst zu interpretieren, auch kalkulierbar bleiben.

Die einfallsreiche Arbeit an der Grenze bezeichnet Thorne (1993, S. 84) als „borderwork“, bei der eine Wahrnehmung für die Bedeutung von *gender* als Teilung und Opposition gepflegt werde. Neben „Invasionen“ beschreibt Thorne auch „Jagden“ und „Beschmutzungsrituale“ als Arbeit an der Grenze zwischen den Geschlechtern, um schließlich die Frage aufzuwerfen, warum man bei solchen Episoden das Gefühl habe, sie seien das Herzstück dessen, worum es bei *gender* überhaupt gehe. Sie entwickelt eine Argumentation, der die Autorin dieses Beitrags jedoch nicht in allen Schritten zustimmen kann. Zunächst einmal betont Thornes Argumentation, nach Meinung der Autorin zu recht, daß die ritualisierte Form dieser Spiele – denn borderwork tauche immer im Rahmen von Spielen auf – ihnen eine hohe Aufmerksamkeit sichere. Sie seien als Konflikt markiert und mit intensiven Gefühlen sowie verbotenen Wünschen verknüpft. Borderwork-Aktivitäten haben einen Namen (z.B. „Jungen-jagen-die-Mädchen“) und ein Format (ein Repertoire an Formen der Provokation und Formen der Antwort). Sie erhielten ihre Gestalt durch stilisierte Bewegungen und Sprüche. Solche Spiele evozierten ein stereotypes Bild von Geschlechterrelationen: Sie betonten den Dualismus und übertrieben die Geschlechterunterschiede (vgl. Thorne 1993, S. 86).

Mit Blick auf das genannte empirische Beispiel ist es jedoch nicht möglich, Thorne in jeder Hinsicht zu folgen. Denn die Spielrollen erscheinen zwar als stereotyp – oder vielleicht besser als komplementär – aber auch als reversibel. Sie können insofern nicht einfach den alltagsweltlichen Glauben an fundamentale Unterschiede zwischen den Geschlechtern und die Geschlechterhierarchie untermauern. Ein Hinweis darauf, daß dieser Fall anders zu interpretieren ist, ergibt sich auch daraus, daß der Sinn des Spiels nicht in der Ermittlung von Siegern und Verlierern besteht, denn die Augenblicke des Triumphes sind jeweils nur sehr kurz, um dann die Aufmerksamkeit der Akteure an eine neue Variante des Spiels zu binden. Der kollektive Spaß an den wiederholten und immer wieder neuen Grenzüberschreitungen ist nur deshalb möglich, weil sich die Ressourcen für Angriff und Verteidigung potentiell *symmetrisch* auf die Geschlechtergruppen verteilen.

Im Zusammenhang der Schilderung der körperlichen Aktivitäten fällt im Beobachtungsprotokoll ‚militärisches‘ Vokabular auf: Da wird vertrieben, im Kreis die Taktik oder Strategie besprochen, man stürmt los oder zieht sich zurück. Die Spiele selbst legen diese Metaphorik nahe: Sie vergegenständlichen die Körper und bringen sie in ‚Stellung‘

### *Spieltheoretische Überlegungen*

In neueren Studien zur Körpersozialisation befaßt man sich ganz überwiegend mit der je individuellen „Aneignung“ der Geschlechtsidentität. Demgegenüber zeigen die hier analysierten Beispiele von Kinderspielen, daß Geschlechtlichkeit in der Erzeugung geschlechtsdefinierter Territorien auch in spezifisch spielerischer Weise ‚entäußert‘ wird. Diese Praktika sind im Zusammenhang einer Kulturtheorie der Zweigeschlechtlichkeit bedeutsam. Um ihre Bedeutung zu ermessen, sollen abschließend die spieltheoretischen Überlegungen ausgeweitet werden.

Spiele unterbrechen den gewöhnlichen Alltag, und doch sind sie in den Alltag eingelassen. Sie etablieren eine Ebene, bei der die Aktivitäten nicht nur nicht bedeuten, was sie, ernstgemeint, bedeuten würden, sondern die Aktivitäten sind auch fiktiv (vgl. Bateson 1985, S. 247) - der Geschlechterkrieg findet damit im doppelten Sinne nur zum Spaß statt. Und doch sprechen Spieltheoretiker vom „heiligen Ernst im Spiel“ (Huizinga 1987, S. 27; vgl. auch Turner 1995). Für Huizinga sind es v.a. die „formalen Kennzeichen des Spiels“, die seine ‚Heiligkeit‘ konstituieren: es stellt „freies Handeln“ dar, ist keine Pflicht, es ist uninteressiert, erfüllt also keine unmittelbaren Zwecke, und es ist zeitlich und räumlich abgeschlossen und begrenzt. Vor allem diesen letzten Aspekt betont Huizinga (1987, S. 18f.): „Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d.h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen. Innerhalb des Spielplatzes herrscht eine eigene und unbedingte Ordnung. ... (Das Spiel) schafft Ordnung, ja es ist Ordnung. In die unvollkommene Welt und in das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige, begrenzte Vollkommenheit.“

Ein wichtiges Element der Durchführung von Spielen, auf das Spieltheoretiker ebenfalls übereinstimmend hinweisen, ist die Selbstvergessenheit der Mitspieler, die Hingabe ans Spiel. So gilt, was Turner (1995, S. 90) allgemein über den Zustand des „Fließens“ sagt, den man in Spiel und Sport erleben kann, in Ansätzen wohl auch für die beschriebenen Geschlechterspiele: „Das ‚Selbst‘, das normalerweise Vermittler zwischen den Handlungen zweier Personen ist, wird einfach irrelevant... kein Ich ist vonnöten, das ‚aushandelt‘, was getan oder was nicht getan werden soll. Die Regeln sorgen für eine Reduktion devianten oder exzentrischen Verhaltens.“ Dabei ist auf eine Differenz hinzuweisen: Die Verhandlung über Regeln ist nicht das Spiel selbst. Das „Fließen“, das Turner so emphatisch beschreibt, wird pragmatisch gesehen häufig durch einen Ebenenwechsel unterbrochen, denn Regeln wollen ausgelegt sein und werden nicht selten im Spielverlauf in Aushandlungen modifiziert. Ein Gegenstand der spieltheoretischen Überlegungen bei Bateson (1985) sind außerdem die meist implizit bleibenden „metakommunikativen Mitteilungen“ im Rahmen von Spielen, auf die sich Goffman (1977) in der „Rahmenanalyse“ bezieht. Anders als Turner (1995) es nahelegt, handeln die Mitspielerinnen demzufolge fortlaufend auch dann etwas aus - nämlich wann und wie der Boden des Spiels verlassen wird -, wenn sie vordergründig nichts auszuhandeln scheinen.

Der Hinweis auf *explizite* Regelaushandlungen macht umgekehrt noch einmal auf den ritualisierten Charakter der hier beschriebenen Spiele aufmerksam: Jene Aushandlungen

gen erübrigen sich, weil die Grundstruktur der Territorialität und Polarität der Geschlechter klar ist und die sozusagen implizite Aufgabe darin besteht, neue Variationen zu erfinden. Insofern sind Turners Ausführungen zu differenzieren und nicht etwa ganz zu verwerfen: Die Individuen werden qua (implizitem oder explizitem) Regelwerk entlastet und können sich insofern dem Spiel ‚hingeben‘.

Auch Turner merkt an, daß Realität in Spielen tendenziell so stark vereinfacht werde, daß sie verständlich, definierbar und handhabbar werde. Schon bei Huizinga und Turner klingt damit an, was Retter (1991, S. 40) neuerdings in systemtheoretischer Perspektive wie folgt beschreibt: Spiele reduzieren Komplexität, „indem sie den Handlungsspielraum auf ein gewisses Maß an Kontingenz einschränken“, indem die Aktivitäten also über ausgesuchte Ordnungsmerkmale gesteuert werden. In den beschriebenen Spielen wird die Unhinterfragbarkeit der Geschlechtszugehörigkeit zur Ressource und sorgt für die Entlastung der Akteure. Die Gegenüberstellung der Geschlechter besorgt die Orientierung. Nicht qua persönlicher Entscheidung regeln sie ihre Handlungen im Spiel, sondern gemäß den ‚Vorschriften‘ des Spiels, die bis zu einem gewissen Grad die Spieler und Spielerinnen depersonalisieren. Sie sind im Moment des Spiels *ausschließlich* Angehörige ihrer Geschlechtsgruppe. [2]

Die Geschlechterspiele rekurren dabei nicht einfach auf die alltägliche Geschlechterordnung, die sich viel komplexer darstellt, sondern vereinfachen sie bis zur (Un)kenntlichkeit. Retter (1991, S. 61) weist darauf hin, daß in Spielen nicht nur Komplexität reduziert, sondern auch gesteigert wird, sie stellen einen Prozeß der Verdichtung dar, insofern sie durch ein „Höchstmaß an Selbstorganisation und Selbstreferenz“ bestimmt sind. Orientiert man sich stärker an Begriffen ästhetischer Theorie, so kann man sagen, daß die hier untersuchten Geschlechterspiele die gewöhnliche, außerspielerische Geschlechterrealität weder „abbilden“ noch „nachspielen“ - und sie bereiten in der Form auch nicht auf den erwachsenen Geschlechteralltag vor. In der Vereinfachung liegt vielmehr der ästhetische Reiz der Spiele: Solange sie dauern, bewegen sich die Spieler und Spielerinnen in einer eigenen Welt, einer Welt für sich. Wesentlichen Anteil an der Vereinfachung, Verfremdung und damit auch Ästhetisierung des Geschlechterarrangements hat die Entäußerung des Geschlechts an den Aufenthaltsort. Und wenn Uwe sich als Netz zum Objekt macht, verfremdet er zum einen die Bedeutung des Körpers als Ort von Persönlichkeit und Individualität und zum anderen den Objektstatus, den die Geschlechter wechselseitig in vielfältigen Zuschreibungen bekommen. Paradoxaerweise nutzen die Kinder im Spiel ihre Geschlechtszugehörigkeit und entledigen sich ihrer zugleich.

Thorne (1993, S. 78f.) stellt fest, daß alle von ihr als „borderwork“ bezeichneten Aktivitäten im Rahmen von Spielen stattfinden. Der spielerische Rahmen Sorge für die Ambiguität der Aktivitäten und die Erzeugung von Spannung, dahinter stünden „aggression and sex as dangerous desires“. An dieser Stelle orientiert Thorne ihre Interpretation ausnahmsweise an psychoanalytischen Betrachtungsweisen und identifiziert im (heterosexuellen) Begehren einen Dynamo der in Rede stehenden Spiele. Der enge Konnex von Körpersozialisation und Sexualität, der sich in neueren Jugendstudien findet (vgl. z.B. Helfferich 1994; Kolip 1999), bestimmt hier also auch die Perspektive Thornes: Die Aneignung der Geschlechtsidentität ist für eine Reihe von sozialisationstheoretischen Studien gleichbedeutend mit der Ausbildung heterosexueller Orientierung.

Dennoch wäre vermutlich das Fest, das die Kinder mit solchen Spielen feiern, weniger glanzvoll, wenn sich einfach je individuelle Bedürfnisse dahinter verbergen würden, die sich im gemeinschaftlichen Spaß ausleben ließen. Breidenstein demonstriert im Zusammenhang seiner Studie zum „Sexualitätsdiskurs“ unter Schulkindern, daß „es (so-

zialwissenschaftlich) produktiver“ sein kann, (Hetero)Sexualität nicht als Motiv und Voraussetzung, sondern als Produkt sozialer Praktiken zu betrachten (Breidenstein/ Kelle 1998, S. 155). Er untersucht vielfältige Formen - Anspielungen, Beleidigungen u.a. - in denen Kinder Sexuelles thematisieren.

Im Falle des Gegenstandsbereichs nichtsprachlicher spielerischer Aktivitäten stellt sich die Umsetzung der angesprochenen Heuristik auf den ersten Blick als schwieriger dar, geht es doch darum, einen Zugang dazu zu finden, was die Kinder hier tun, ohne darüber zu sprechen. Gleichwohl ist die von Breidenstein vorgeschlagene Perspektive auch hier anwendbar. Bereits Huizinga (1987, S. 25) richtet seine Kritik gegen kulturtheoretische Reflexionen, die entweder danach fragen, welche Triebe oder Instinkte Spielen zugrundeliegen, oder danach, welchen Zweck sie erfüllen. Darin sieht er, mit Frobenius, „schlimmste Kausalitätstyrannie“ und „eine veraltete Nützlichkeitsvorstellung“. Mit Fuhs (1997, S. 27) läßt sich diese Argumentation ergänzen: „Die Verschiebung der Bedeutung des Spielens auf nicht sichtbare, innerpsychische Funktionen aber führt zu einer unterschwelligeren Abwertung des Spielens selber“. Solcherart auf die *immanente* Analyse von Spielen als *Praxis* verwiesen, läßt sich für die vorliegenden Beispiele sagen, daß erotische und sexuelle Konnotationen nicht deshalb immer schon in den beschriebenen Spielen mitschwingen, weil die Kinder eben einen ‚geschlechtlichen‘ Körper und heterosexuelle Bedürfnisse haben, sondern weil die binäre Struktur der Kategorie Geschlecht mit einer entsprechenden (heterosexuellen) Aufladung von Situationen besonders gut korrespondiert, die sich über dieses Klassifikationskriterium strukturieren. [3]

Die Kollektivierung der Akteure in Geschlechtsgruppen, die diese Spiele betreiben, ist nicht eingleisig als Zweck für anderes - Erfüllung individueller Bedürfnisse - mißzuverstehen. Die territorialen Praktiken ermöglichen gerade, das Selbst zurückzunehmen - und die eigene Person ‚in den Dienst‘ einer Sache zu stellen. Der Kampf um die zum Spaß geschlechtlich definierten Territorien ermöglicht es, Praktiken anzuwenden - treten, hauen, zergeln u.a.m. -, für die man unter normalen Umständen ganz anders persönlich zur Verantwortung gezogen würde. So betrachtet sind Territorialisierung und Kollektivierung Zwecke in sich selbst: Sie setzen die gewöhnliche Interaktionsordnung außer Kraft bzw. verschieben ihre Schwellen und erweitern damit den Handlungsspielraum aller einzelnen. Sie entindividualisieren die Akteure und dissoziieren den Zusammenhang von Geschlecht und Individuum.

In Bezug auf das Zusammenspiel von Individualisierung und Kollektivierung stellen die hier untersuchten Spiele damit einen besonderen Fall unter den Geschlechterspielen dar. Verliebtheitsspiele (Zettelspiele, Lotterien) organisieren die Zusammenstellung *eines* Jungen mit *einem* Mädchen zu einem Paar, und zwar nach dem Zufallsprinzip - sie konterkarieren darin erwachsene Vorstellungen von Partnerwahl als individuelle und private Angelegenheit (vgl. Breidenstein/Kelle 1998, S. 183ff). „Mädchen-fangen-Jungen“, „Knutschpacken“, „Kiss-and-Chase“ (Spiele, die Fangen und Küssen verbinden) kollektivieren ebenfalls die Mitspieler in Geschlechtsgruppen, funktionieren aber nicht als Lotterie - man hat in der Hand, wen unter den Mitspielern des anderen Geschlechts man fängt (und küßt). Diese Spiele betonen im Effekt also das Element individueller Attraktivität beim anderen Geschlecht, behaupten aber nicht, ein Liebespaar zu formieren. Indem immer nur einer oder eine agiert, der oder die aber zu einer Geschlechtsgruppe gehört, erlauben es diese Spiele, individuelle Präferenzen im kollektiven spielerischen Rahmen zugleich unterzubringen und zu ‚verstecken‘ (vgl. Breidenstein/Kelle 1998, S. 38ff; vgl. auch Sutton-Smith 1972, S. 489). Beide Formen eröffnen je spezifische Möglichkeiten individueller ‚Objektwahl‘ oder ‚Partnerzuordnung‘ im Schutze und eingeschränkten Geltungsbereich des Spiels. Anders die Territorienspiele: Sie betonen weder den Aspekt individueller Wahl noch Attraktivität, sie können

die einzelnen im Gegenteil für Momente vergessen machen, vor welchen Anforderungen sie als Individuen (in einer heterosexuell akzentuierten Kultur) stehen. Die Form der Kollektivierung, die sie weitgehend ohne sprachliche Vermittlung und ohne Bezug auf die einzelnen als Personen, vielmehr durch gemeinschaftlichen Körpereinsatz betreiben, formieren die Geschlechtsgruppen als Mannschaften, die gemeinsam agieren müssen, um dem Sinn des Spiels zu entsprechen. Wenn in diesen Spielen Sexuelles mitschwingt, dann in Form eines kollektivierten, relativ entgrenzten Körperkontakts - der in den anderen Spielen entweder nicht vorkommt oder nur als stark reglementierter und auf das Küssen fokussierter.

Die Geschlechterspiele der Schulkinder müssen also im Hinblick auf ihre Struktur und Effekte sehr differenziert betrachtet werden. Dennoch soll in Bezug auf die Territorienspiele, um die es hier ging, auch noch ein etwas allgemeinerer Schlußpunkt gesetzt werden. Thorne (1993, S. 87) bemüht nicht nur - passagenweise - psychoanalytische Theorie, sondern sie bezieht sich auch auf Spiel- und Kulturtheorie, wenn sie darauf hinweist, daß Spiele und Rituale eine bestehende Ordnung der Wirklichkeit sowohl betonen als auch kommentieren und herausfordern können (vgl. auch Grugeon 1993, S. 30). Mit Bezug auf Geertz (1983) Interpretation des balinesischen Hahnenkampfes als „metasozialen Kommentar“ zu Hierarchisierungen schreibt Thorne borderwork-Aktivitäten eine vergleichbare kulturtheoretische Bedeutung zu.

Sie kommentieren in unseren Beispielen nicht nur die Geschlechterordnung (innerhalb der *peer culture*), sondern auch die schulische Hausordnung: Sie realisieren für kurze Zeit, was jene verbietet. Als die Lehrerin im zweiten Beispiel wieder auf der Bildfläche erscheint, kooperieren die Schüler mit ihr darin, diese Ordnung wieder herzustellen: All das, was gerade noch stattgefunden hat, ist nun nicht nur wieder verboten, sondern wird auch reinterpretiert und wieder in die schulische Ordnung eingepaßt. Darin manifestiert sich zugleich noch einmal der Sonderstatus des Spiels.

Im Zusammenhang der Praktiken der Geschlechterunterscheidung kommt Geschlechterspielen, die sich nicht vorrangig über Sprache organisieren, auch deshalb eine besondere Rolle zu, weil sie sich einer inhaltlichen Bestimmung der Geschlechtszugehörigkeit gerade enthalten. Fehlt den beschriebenen Praktiken die inhaltliche Definition der Geschlechterdifferenz, muß sich die Interpretation auf die formalen Effekte der spezifischen Unterscheidungen nach Geschlecht konzentrieren. Thornes kulturtheoretische Überlegungen erscheinen deshalb als treffend, weil sie die Interpretation für die in die Spiele eingelassenen Ambivalenzen und Mehrdeutigkeiten öffnen (vgl. auch Sutton-Smith 1997): Mädchen und Jungen gehören in diesen Spielen zu *gegnerischen* Parteien, und doch sind sie auch *symmetrisch* angeordnet und kooperieren in einem gemeinsamen Spiel. Im Sinne eines metakulturellen Kommentars auf die Geschlechterunterscheidung bringen Territorienspiele *der Form nach* das implizite Wissen zum Ausdruck, daß die Geschlechter sowohl verschieden als auch gleich sind.

### **Fußnoten:**

- 1) „Klassen“ heißen in der Laborschule „Gruppen“. Die „Fläche“ ist der einer Gruppe zugeteilte Klassenraum, der jedoch ganz überwiegend nicht durch Wände und Türen zu anderen Flächen abgegrenzt ist.
- 2) Geschlechtszugehörigkeit als interaktive Ressource ist nicht spezifisch für Spiele (vgl. Breidenstein/Kelle 1998). Spielspezifisch ist aber die ungebrochene, unreflektierte Polarisierung.



3) In seiner Einteilung von Untersuchungen des Phänomens Spiel unterscheidet Schäfer (1995, S. 161) zwischen funktionsorientierten und strukturdynamischen Positionen der Spielforschung. Legt man diese Einteilung zugrunde, so kann man meine Studie unschwer der zweiten Position zurechnen.

Quellenangabe dieses Dokumentes:

Kelle, H.: Geschlechterterritorien- Das Spiel bei 9-12 jährigen Schulkindern in der Pause  
In: [http://www.fallarchiv.uni-kassel.de/backup/wp-content/plugins.old/lbg\\_chameleon\\_video-player/lbg\\_vp2/videos//kelle\\_fang\\_ofas.pdf](http://www.fallarchiv.uni-kassel.de/backup/wp-content/plugins.old/lbg_chameleon_video-player/lbg_vp2/videos//kelle_fang_ofas.pdf), Datum des letzten Zugriffs 05.07.2014