

Dolf Zillmann

## DIE BEANBLOSSOM-HYPOTHESEN

"Wenn der Gedanke endet,  
gehe ich auch."

Diese Schlußzeilen der "Letzten Implikation" von Max Bense sind persönlich und individuell endgültig. Noch immer bin ich in tiefster Trauer über das plötzliche Hinscheiden meines brillanten Lehrers und guten Freundes.

Glücklicherweise kommen Gedanken, in Zeichen ausgedrückt und sozial übertragen, nicht mit dem Tode des Denkers zum Stillstand. Max Benses Gedanken leben in seinem Nachlaß. Sie leben im Denken seiner Schüler. Sie leben im Denken seiner Freunde. Sie leben in mir.

Als Schüler verdanke ich Professor Bense präzises Denken und rigoroses Argumentieren. Als Kollege und Freund verdanke ich Max ungezählte Anregungen. In den achtziger Jahren verbrachten wir oft gemeinsame Ferien. In Bloomington im USA-Staat Indiana oder in Little Switzerland im USA-Staat North Carolina. Auch in Suzette in Frankreich oder an der Weinsteige in Stuttgart. Wir diskutierten und debattierten Themen der Semiotik und Verhaltensforschung im Urwald, auf Bergen und an Seen. Langweilig war es nie. Und oft kamen wir zu originellen Resultaten.

Am Beanblossomsee sitzend, auf Waschbären wartend, kam es zu einem Gespräch über den Ursprung des Sports und der Messung der sportlichen Leistung. Wir stellten Hypothesen auf. Und wir taten es mit ungewöhnlicher Einstimmigkeit. Ich werde diese Hypothesen in Kurzfassung wiedergeben. Ich tue es in der Annahme, daß Max dies meinen Versuchen, seine Existenz und Karriere mit allgemeinen Nettheiten zu glorifizieren, vorgezogen hätte.

Prämisse 1: Die Jäger- und Sammlergesellschaften führten die geschlechtliche Arbeitsteilung ein. Die von Frauen bewältigten Aufgaben waren, mit wenigen Ausnahmen, verhältnismäßig unaufwendig und unkompliziert. Die Aufgaben der Männer waren hauptsächlich agonistisch, das heißt mit Kampf und Aggression verbunden (Jagd und Verteidigung), und dementsprechend energieverbrauchend und geschicklichkeitsfördernd.

Prämisse 2: Es war im Interesse der Gemeinschaft, die bestgeeigneten Männer für bestimmte Aufgaben zu finden: Die schnellsten zum Jagen, die stärksten zum Schleppen der Beute, die ausdauerndsten zum Nachrichtenübertragen, die flinksten und koordiniertesten zum Kämpfen mit allen möglichen Waffen, usw.

Hypothese 1: Die agonistisch Fähigsten wurden im Kampfspiel ermittelt. Da eigentlicher Kampf zu Verstümmelung und Tod vergleichbarer Kämpfer aus derselben Gemeinschaft führen konnte, wurden Sicherheits- und Schutzregeln eingeführt. Es sind diese den Rivalen aufgezwungenen und von neutralen Instanzen überwachten Schutzregeln, die den Wettkampf in Spiel oder Sport umwandelten.

Schutzregeln führten zunächst zur Verpanzerung von Kämpfern, wie zum Beispiel beim Fechten, oder zu Maßnahmen die Angriffskraft zu vermindern, wie zum Beispiel beim Boxen. Diese Regeln wurden aber bald abstrahiert und verallgemeinert. Die Körper der Kämpfer wurden durch Attrappen ersetzt. Die Ikonizität dieser Attrappen verlor sich sukzessive, und Linien, Kreise, Löcher, oder ähnliche Demarkierungen wurden als Ziele akzeptiert. Der agonistische Ursprung des Sports wurde damit verschleiert. Frauen konnten nun in den Wettkampf mit ihresgleichen einbezogen werden.

Hypothese 2: Der Schwierigkeitsgrad einer Wettkampfleistung wurde so angesetzt, daß Zielhandlungen nicht mühelos und mit vorhersagbarer Regelmäßigkeit vollbracht werden konnten. Der Schwierigkeitsgrad war jedoch nie derart hoch, daß niemand jemals die Zielhandlung ausführen konnte.

Hypothese 3: Die Zielhandlung im agonistischen Wettkampf war zunächst die Unschädlichmachung eines Gegners. Als Kriterium (und Ende des Wettkampfes) wurden Ohnmacht, Entwaffnen, zu Boden Werfen, aus einer Kampfzone Stoßen, blutige Nasen oder ähnliche Ergebnisse akzeptiert. Ausgänge dieser Art bedurften keiner weiteren Messung oder Quantifizierung. Der Wettkampf ist ein Nullsummenspiel, in dem eine Partei auf Kosten einer anderen gewinnt. Das Gewinnen ist durch die Erfüllung eines Nominalkriteriums definiert.

Ordinale Vergleiche konnten durch sukzessives Anwenden der Kriteriumsbeurteilung angestrebt werden. Zum Beispiel: Nach Siegen von A über B und C über D können A und C, A und D, B und C und B und D konfrontiert werden, um die Bestimmung einer Rangfolge zu versuchen. Derartige Bestimmungen sind jedoch nicht eindeutig und von Widersprüchen geprägt. Zum Beispiel könnte A B und B C besiegen, C aber über A triumphieren.

Der direkte ordinale Vergleich aller beteiligten Wettkämpfer schließt solche Schwierigkeiten aus. Nach gleichzeitigem Start, zum Beispiel, ist der schnellste Läufer der, der das Ziel zuerst erreicht; der zweitschnellste der, der als zweiter ankommt, usw. Im Gegensatz zur Nominalbewertung (die Zielhandlung ist vollzogen oder nicht vollzogen) definiert die Erstheit, Zweitheit, ... , Letztheit des Vollziehens der Zielhandlung den Status des Wettkämpfers. Das Ergebnis ist offensichtlich kein Nullsummenspiel.

Hypothese 4: Der nominale und ordinale ursprüngliche Vergleich sportlicher Leistungen wurde bald durch Leistungsquantifizierung und Leistungsvergleiche mit Maßeinheiten verfeinert und zum Teil ersetzt. Das Zählen von erfolgreichen Zielhandlungen ging der Messung von Distanzen und im besonderen von Zeiten voraus.

Es war technisch gesehen verhältnismäßig einfach abzuzählen, wie oft ein bestimmtes Kriterium von der einen oder anderen Wettstreitpartei erfüllt wurde. Mannschaftswettkämpfe werden in der Regel noch immer in dieser Art bewertet. Es wird zum Beispiel gezählt, wie viele Tore oder Körbe in einer gegebenen Zeiteinheit geschossen wurden. Oft werden mehrere Aspekte einer sportlichen Leistung unterschieden, wie zum Beispiel im Turnen, und mit Hilfe von Punktesystemen bewertet. Im Prinzip wird die Erfüllung verschiedener Kriterien gewertet, diese Erfüllung je nach Schwierigkeitsgrad mit Punkten belohnt und die Punktesumme bestimmt.

Die Messung von Distanzen war durch das Abrollen beliebiger Maßstäbe schon lange möglich. Bis zur Einführung bestimmter Normen war sie jedoch sehr uneinheitlich. Die präzise Messung von Zeiteinheiten, besonders von kurzen Zeiteinheiten, ist dagegen eine relativ neue Errungenschaft.

Nachtrag: Der moderne Sport zeichnet sich durch eine Art Quantifizierungssucht aus. In allen möglichen Messungsmischformen werden alle erdenkbaren Ereignisse quantifiziert. Im amerikanischen Baseball zum Beispiel werden detaillierte Statistiken über die Errungenschaften einzelner Ligaspieler geführt: wie oft sie den Ball geschlagen oder verfehlt haben, wie oft sie den Ball gefangen oder fallengelassen haben, wie oft der Ball wie weit und wohin geschlagen wurde, usw., und all dies für bestimmte Spiele und auf Lebenszeit. Im amerikanischen Fußball ist es ähnlich. Man weiß genau, wie viele Yards ein Ballträger in einzelnen Spielen und auf Lebenszeit bewältigt hat. Die Distanz- und Zeitmessung ist gleichermaßen detailliert. Rennen sind oft mit bloßem Auge nicht entscheidbar. In diesem Falle macht die Zielphotographie das Unsichtbare sichtbar. Oft ist die Präzision der Messung illusorisch. Im amerikanischen Basketball zum Beispiel wird die Spielzeit in Zehntelsekunden gemessen; und Schiedsrichter müssen versuchen, in diesen Zeiteinheiten zu bewerten, ob der Kontakt zwischen Finger und Ball unterbrochen ist oder nicht. All dies wirft die Frage auf: Warum interessiert sich das Publikum für diese Einzelheiten? Warum wollen so viele wissen, mit welcher Stundengeschwindigkeit ein Tennisball nach dem Aufschlag der Spieler X oder Y durch die Luft sauste oder wie viele Millisekunden schneller als sein Rivale ein Skifahrer den Hang hinunterraste?

Eine allgemeine Analyse der Popularität verschiedener Sportarten ist in diesem Zusammenhang sehr informativ. Neben den archaischen agonistischen Wettkämpfen wie Boxen und Ringen sind die verbreitetsten Arten solche, in denen ein Ball oder ballähnliches Objekt auf bestimmte Ziele hin manövriert werden muß. Gele-

gentlich geschieht das mit den Händen, wie zum Beispiel im Handball und Korbball, oder mit Füßen und Köpfen, wie zum Beispiel im Fußball. Meist geschieht es aber unter Zuhilfenahme eines Werkzeugs, wie zum Beispiel im Baseball, Hockey, Tennis und Golf. Das Gemeinsame dieser populären Sportarten ist das Befördern eines Objektes, mit oder ohne Werkzeug, in ein schwer zu erreichendes, oft verteidigtes Ziel. Noch weiter abstrahiert ist es das gezielte Befördern eines Objektes.

Demzufolge ist der Sport nicht nur, wenn überhaupt, eine Verherrlichung menschlicher Geschwindigkeit, Stärke, Ausdauer, Agilität oder graziler Bewegung, sondern primär eine Verherrlichung der Fähigkeit, Objekte gezielt zu befördern, und das unter erschwerten, charakteristischerweise feindseligen Bedingungen. Diese Verherrlichung kommt nicht von ungefähr. Sie hat eine fundamentale, primitive Basis in der Bipedalität des Menschen (vgl. Zillmann, 1979). Menschen haben eines den Affen und allen anderen Arten voraus: Sie können Objekte in intendierte Richtungen werfen. Menschen können zielen. Affen können nur fallen lassen. Und sie können nur sich selbst um statische Objekte herumwerfen. Menschen dagegen können mit ihren Händen Objekte in Bewegung setzen und zur rechten Zeit zielend loslassen. Und sie können Objekte geplant anstoßen - mit Händen, Füßen, Köpfen, anderen Körperteilen oder einer Unmenge von Apparaten und Werkzeugen - und ihnen damit eine Bewegungsrichtung aufzwingen.

Dieser Analyse zufolge ist der Sport im wesentlichen eine Verherrlichung von äußerst elementaren menschlichen Fähigkeiten, nämlich dem auf Bipedalität basierenden Zielen, das meist mit agonistischen Verhaltensweisen vermischt wird (vgl. Zillmann, Bryant, & Sapolsky, 1989).

Die Vollbringung sportlicher Leistungen kann eine Vielzahl positiver Gesundheitskonsequenzen haben. Das Zuschauen ist ohne solche Vorzüge. Warum gibt es dann diese kulturuniverselle Begeisterung für das Anschauen von Wettkämpfen und sportlichen Leistungen aller Art? Warum gibt es diese Faszination durch detaillierte Messungen der sportlichen Leistung? Warum gibt es die Faszination durch Sportstatistiken?

Der ursprüngliche sportliche Wettkampf hatte Nutzen für die Gemeinschaft. Dieser Nutzen besteht nicht mehr für den modernen Sport. Es ist belanglos geworden zu bestimmen, wer der Stärkste oder der Schnellste ist. Mit Hilfe von Maschinen kann der Schwächste stärker und der Langsamste schneller sein. Warum sind dann unsere nationalen Helden die, die besser als andere Tore schießen oder härter als andere den Tennisball ins gegnerische Feld schlagen können? Mit Max Bense stelle ich die Fragen: Warum empfindet die Gesellschaft Verehrung für Athleten, die sich durch unnütze Fertigkeiten auszeichnen? Warum nicht für die Wissenschaftler und Ingenieure unserer Zeit? Warum nicht für die, die Probleme lösen und direkt zum Wohlstand der menschlichen Gesellschaft beitragen?

## LITERATUR

Zillmann, D. (1979). *Hostility and aggression*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Zillmann, D., Bryant, J., & Sapolsky, B.S. (1989). Enjoyment from sports spectatorship. In: J.H. Goldstein (Ed.), *Sports, games, and play: Social and psychological viewpoints* (2nd. ed., pp. 241-278).

# SEMIOSIS

57  
58

Internationale Zeitschrift  
für Semiotik und Ästhetik  
15. Jahrgang, Heft 1/2, 1990

## INHALT

Max Bense:	Der Zweifel und der Ernst	3
Udo Bayer:	Max Bense zum Gedenken	5
Felix von Cube:	Der riskierte Geist. Max Benses Entropieansatz im Aspekt der Verhaltensbiologie	7
Udo Bayer:	Ontologie, Metaphysik und Semiotik im Werk von Max Bense	17
Barbara Wörwag:	Die Autopoiesis der Kunst als semiotisches Problem	29
Manfred Esser und Wolfgang Kiwus:	Max Bense - Das radikale Wörterwesen	37
Francis Ponge:	Pour Max Bense	43
Manfred Zippel:	Essay über die zehnte Muse	47
Harry Walter:	M - Punkt, O - Punkt, I - Punkt - Ausrufezeichen	55
Beate von Pückler:	Der große Verführer des 20. Jahrhunderts in Relation zu einem großen Verführer des 19. Jahrhunderts	59
Helmut Kreuzer:	Nachruf auf Max Bense	63
Siegfried Maser:	Erinnerung an Max Bense	67
Dolf Zillmann:	Die Beanblossom-Hypothesen	69
Gérard Deledalle:	De la créativité	75
Christian J.W. Kloesel:	A Note on Peirce and Positives, and 1910	81
Michel Balat:	Type, Trace et Ton: Le ton peircien	85
Cornelie Leopold:	Kategoriethoretische Konzeption der Semiotik	93
Dinkar Magadum:	Peirce und seine Vorstellung von Zeit	101
Rul Gunzenhäuser:	Max Bense: Wegbereiter für eine moderne Informatik-Bildung	111
Elisabeth Walther:	Aus meinem Tagebuch von 1947	115