



Johanna Constantini

Die Leistung ihrem Zweck entbinden

Wie die Luft zum Atmen – Daten über Daten

Gar nicht so einfach... in einer modernen Welt, in der jeder Schritt getrackt, jeder Atemzug aufgezeichnet und jedes Muskelzucken analysiert wird. Die „Quantifizierung des Selbst“ nennt der viel zitierte Philosoph Richard David Precht all jene Phänomene, die den eben aufgezählten gleichen. Gemessen wird, was gemessen werden kann. Doch ist die messbare Seite der Welt nicht lediglich die messbare Seite der Welt?, wie Philosoph Martin Seel es so treffend formuliert...

Im Sport findet sich die digitale Technologie in vielerlei Form von Tracking-Apps bis zu den verschiedensten Möglichkeiten des schier übermächtigen Informationsabrufs. Video-Tutorials, Wettkampfstatistiken oder individualisierte Work-outs via App: Was einst unseren Atemrhythmus beschrieben hat, lässt sich heute wohl als eine Art „Daten-Rhythmus“ begreifen:

Daten abgeben, Daten aufnehmen, Daten abgeben, Daten aufnehmen...

Diese Art der „datenbasierten Sauerstoffzufuhr“ bietet sich dem modernen Sportler an, um Höchstleistungen erbringen zu können, sowohl durch präzise Wettkampfanalysen als auch um im Vorhinein nichts dem analogen Zufall zu überlassen – Daten werden im Sport mittlerweile wie die Luft zum Atmen genutzt und benutzt, um des Sportes Willen, um Erfolge zu generieren.

Einen analogen Schritt zurück...

Ob im antiken Griechenland oder im alten Ägypten – schon seit jeher beinhaltet der Sport ein Rekord-, Leistungs- und Konkurrenzprinzip. Im Zeitalter der digitalen Moderne finden wir uns in jenen drei Prinzipien mehr denn je wieder. Prinzipien, die dabei mittlerweile nicht mehr nur im Sport, sondern auch in unserer Gesellschaft Einzug gefunden haben. Das „Höher-Schneller-Weiter-Denken“ beschreibt schon lange nicht mehr nur die Grundpfeiler der sportlichen Ertüchtigung, immer mit dem bestmöglichen



Resultat vor Augen.

Tracking, wo immer die Daten reichen

„Digitale Helferchen“ bleiben in der aktionistischen Gesellschaft von heute nicht aus. Wir tracken uns beim Schlafen, beim Essen, beim Spaziergang mit dem Partner oder der Partnerin und sogar beim Fernsehen auf der Couch. Daten bestimmen den sportlichen, beruflichen und privaten Alltag der modernen Menschen. Daten, wie sie noch vor wenigen Jahren niemals hätten produziert, gespeichert und distribuiert werden können, geben uns unsere Tagespläne vor. Big Data und Data Mining sei Dank? So ist, was für den Urmenschen einst die Sonne war, für den Techno sapiens der Fitnessstracker am Handgelenk.

Ästhetik der Zeit, Ideale im Sport

Heute erleben wir diese Ästhetik in Form von Daten. Wir bauen uns anhand von Algorithmen ganze Menschen-Modelle, um digitale Werte in ihrer schönsten Form bündeln zu können. Der Mensch als Daten- quelle mit all seiner Vorhersagbarkeit gilt weitläufig als Ideal unserer Zeit. Der Mensch, der als Maschine begriffen und in seinem Sein immer berechenbarer wird – Schritt für Schritt, Datenspur für Datenspur – bewegt sich damit aus seinem ureigenen, kreativen Spiel-Raum hin- aus.

Der Gamifikation-Aspekt?

Dabei bildet gerade das Spiel seit jeher die Quintessenz, so oft es den Sport beschreibt. Ob als Fussball-Spiel, als End-Spiel der Saison, oder lediglich als Aufwärm-Spiel im schulischen Turnunterricht, das Spiel sollte weder im Sport, noch im Leben zu kurz kommen müssen. Durch das Spiel lernen wir, durch das spielerische Tun erkunden und entdecken wir.

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“, pflegte Schiller in seinen Briefen „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“ zu sagen.

Mehr Spiel-Räume im Sport – ein Versuch der analogen (Wieder-)Berechtigung

Wo können Spiel-Räume besser genutzt werden als im sportlichen Kontext? Wo sonst darf der Körper mehr Beachtung finden? Wo kann die Wahrnehmung der Sinne mehr Aufschluss über die eigene Befindlichkeit

geben? Seit jeher bildet der Sport ein Abbild der Gesellschaft, bekommt dort Platz, wo Raum für die kreative körperliche Entfaltung

geschaffen werden kann und wird dort automatisiert und restriktiv in Regelwerke gefasst, wo Gesellschaften keinerlei Platz mehr für Phantasie dulden. Die digitale Moderne umhüllt durch ihre universale Datenverfügbarkeit nicht nur gesellschaftsübergreifend den Spiel-Raum, sondern bietet durch genaue Berechnungen gleichzeitig immer weniger Platz für Kreativität und Phantasie.

Wer will schon fühlen, wenn er tracken kann? Um die eigene (sportliche) Leistung Sekunden später weltweit zu verfügbar zu wissen...

Im Zeitalter und unter dem allesumfassenden Daten-Deckmantel der modernen Universalgesellschaft findet sich der Spielcharakter weniger in der Entfaltung der eigenen Wahrnehmung und Kreativität als viel- mehr in der Erfüllung der drei gegenwärtigen Grundsatz-Prinzipien:

Rekorde, Leistungen, Konkurrenz, oder – und dies mag geläufiger erscheinen – *höher, schneller, weiter.*

Tiefer, langsamer, kürzer, ...

... um sich selbst wahrnehmen zu dürfen, um Tracker auch mal Tracker sein lassen zu können und der messbaren Seite der Welt nicht mehr als ihre Messbarkeit zuschreiben zu müssen.

... um den *tieferen* Sinn eines Rekords überhaupt erst erfassen zu können, die *Langsamkeit* der Leistungswelt entgegenzustellen und die *Kurzsichtigkeit* jeglichen Konkurrenzdrucks erfassen zu können.

... um sich damit wieder freie – frei von jeglicher Datenwelt – Spiel- Räume zugestehen zu können, Spiel-Räumen einer analogen Realität wieder mehr Raum einzugestehen, in denen Leistung jeglichem Zweck entbunden werden darf.

... um damit, und nur damit, die Leichtigkeit des eigenen, wenn auch sportlichen, Seins (wieder) entdecken zu können.

Zurück zum Spiel.