UNIVERSITÄT BIELEFELD
Fakultät für Soziologie

**Arbeitsbereich Mediensoziologie**

Working Paper Series

WPS@ABMediaSoz, WP1 09/25

# Die Arena als Ordnungsmatrix polemogener Konstellationen

Heike Greschke

**Impressum**

Universität Bielefeld
Fakultät für Soziologie
Arbeitsbereich 7 – Mediensoziologie
Universitätsstr. 24
33613 Bielefeld

Preprint eines Beitrags in Ellerbrock, Dagmar/Kruse, Jan-Philipp/Greschke, Heike (Hg.). *Schlüsselkonzepte der Invektivität. Begriffe, Perspektiven, Potentiale.* Campus-Verlag

## 1. Einleitung

Die Invektivitätsforschung basiert auf der Grundannahme, Gesellschaften kennzeichneten sich durch Konflikthaftigkeit und Konkurrenz[1]. Beleidigungen und andere Kommunikationsgattungen, die dazu geeignet sind herabzusetzen, werden vor diesem Hintergrund als produktive, gesellschaftliche Ordnungen stabilisierende, dynamisierende oder gar transformierende Erscheinungsformen des Sozialen angesehen, die epochenübergreifend beobachtbar sind. Invektivität stellt mithin eine mächtige jedoch zugleich riskante Ressource dar, für die es gesellschaftliche Institutionen der Regulierung bedarf. Inspiriert von den klassischen öffentlichen Arenen der Antike hat sich der Begriff Arena für die Invektivitätsforschung als sehr fruchtbar erwiesen, um unterschiedliche räumliche oder soziale Konstellationen vergleichend zu untersuchen, in denen Gesellschaften bzw. gesellschaftliche Teilbereiche zeitgenössische Erscheinungsformen von Invektivität institutionell bearbeiten. In einem breiten Spektrum an Fällen, von der antiken „Popularарena“ der römischen Republik und Kaiserzeit[2], über das Gegenwartstheater[3], die Medien Film und Literatur[4], die didaktischen Arenen der interkulturellen Bildung[5] bis zu den mediatisierten und räumlich entgrenzten Fankulturen des Fußballs[6] wurden vielfältige Arenen im wörtlichen, wie im metaphorischen Sinne als Resonanzräume gesellschaftlicher Konflikte untersucht. Im Zentrum stand in den meisten Fällen allerdings das Geschehen in den Arenen und weniger die spezifischen Ordnungsleistungen der Arenen selbst. Im Folgenden soll der Begriff Arena eine mediensoziologische Schärfung erhalten. Der Begriff gewinnt an analytischem Potenzial, so das Argument, wenn er konsequent als spezifische räumlich-, respektive kommunikativ-architektonische Form auf seine jeweiligen strukturierenden Effekte für invektive Konstellationen und Dynamiken befragt wird. Nach einer kurzen herkunfts- und begriffsgeschichtlichen Herleitung soll dies anhand des Stadions, dem Idealtypus der physisch-räumlich verfassten Arena und Ort der Austragung sportlicher Wettkämpfe, sowie des Plenarsaals, als Ort der Austragung politischer Wettkämpfe

[1] Ellerbrock u.a. 2018
[2] Jehne 2020
[3] Häusler u.a. 2020
[4] Deinzer u. a. 2023
[5] Fouad/Greschke 2021
[6] Meier-Vieracker 2023

exemplifiziert werden. In den Arenen der öffentlichen Austragung von sportlichen und politischen Wettkämpfen verschachteln sich Interaktions-, Versammlungs- und Medienöffentlichkeiten[7] auf komplexe Weise ineinander. Dies führt zu Interferenzen zwischen den Ordnungsleistungen physisch-architektonischer und informationstechnologischer Infrastrukturen.[8] Der Beitrag endet mit einer zusammenfassenden Definition der Arena als Schlüsselbegriff der Invektivitätsforschung.

## 2. Auf Sand gebaut: Herkunft und Metaphorik des Begriffs „Arena“

Ursprünglich bezeichnet der Begriff Arena [lat. Sand] den runden oder ovalen Sandplatz im Zentrum des römischen Amphitheaters. Über einen sehr langen Zeitraum bleibt der Begriff exklusiv zur Bezeichnung antiker Kampf- oder Spielstätten in denen Gladiatoren- oder Tierkämpfe, Wagenrennen oder Theateraufführungen stattfanden. Erst ab Mitte des 19. Jahrhunderts wird der Begriff auf „moderne Vorführungs- und Kampfplätze übertragen.“[9] Abgeleitet aus seiner ursprünglichen Verwendung ist mit Arena im *wörtlichen* Sinne eine bestimmte räumlich-architektonische *Form* gemeint, deren Idealtypus in der Gegenwart der typische Rundbau des Stadions bildet. Es handelt sich hierbei meist um große trichterförmige Gebäude, die für sportliche oder andere kulturelle Großveranstaltungen konzipiert sind. In seinen Grundzügen wird diese typische Form jedoch in vielen anderen

[7] Gerhards und Neidhard (1990, S. 20ff) unterscheiden die genannten drei Ebenen von Öffentlichkeit nach dem Grad ihrer strukturellen Verfestigung und ihrer Reichweite und damit auch der Möglichkeit der Beeinflussung öffentlicher Meinung. Demnach sind *Interaktionsöffentlichkeiten* zufällige Begegnungen zwischen Unbekannten, etwa an der Bushaltestelle oder in der Kneipe, die weder personell noch thematisch determinierbar oder verstetigbar sind. Öffentliche Veranstaltungen (z.B. Lesung oder Demonstration) sind hingegen themenzentrierte *Versammlungsöffentlichkeiten*, deren Teilnehmerschaft sich durch Selbstselektion regelt und die eine größere Reichweite und Verfestigung als Interaktionsöffentlichkeiten aufweisen. *Massenmediale Öffentlichkeiten* erlangen insbesondere durch ihre technische Infrastruktur und Organisation den größten Verfestigungsgrad und die größte Reichweite. Damit einhergeht allerdings eine Veränderung der Publikumsrolle, das in massenmedialen Öffentlichkeiten nur noch eine abstrakte Größe mit geringen Handlungsmöglichkeiten ist. Diese Einteilung muss freilich vor dem Hintergrund der Digitalisierung überdacht werden: So sind in der Gegenwart nahezu alle Öffentlichkeiten im Prinzip Medienöffentlichkeiten, die potentiell intermedial aneinander angeschlossen bzw. ineinander verschachtelt sind. Auch kommt es zu einer Entdifferenzierung in Bezug auf die, für die Massenmedien konstitutive Unterscheidung von (professionellen) Leistungsrollen einerseits und einem Laienpublikum andererseits.

[8] Für den Sport zeigt Meier-Vieracker 2023 wie sich diese Interferenzen nicht nur auf das konkrete Wettkampfgeschehen auswirken, sondern der Sport insgesamt in einen moralisch bewertenden Beobachtungshorizont gerät, in welchem das Publikum an Macht gewinnt. Dem folgenden Beitrag dient das Fußballstadion daher primär als Vergleichsfolie, vor deren Hintergrund sich die spezifischen Eigenschaften des Plenarsaals als hybride Arena des politischen Wettkampfs deutlicher abheben.

[9] Pfeifer 1993, o.S.

Räumen des sportlichen oder politischen Wettkampfs beziehungsweise des theatralen Schauspiels nachempfunden.[10]

Im *metaphorischen* Sinne wird Arena häufig verwendet, um Konstellationen zu beschreiben, die durch Wettbewerb oder Konflikt geprägt sind und in denen konkurrierende Parteien um Recht, Geltung, Macht oder Ressourcen kämpfen. Die empirischen Sozialwissenschaften kennen den Arenenbegriff als Analysekategorie. So stellt der Erziehungswissenschaftler Jörg Zirfas fest: „Der Arenenbegriff erscheint methodisch als ein heuristischer, analytischer und nominalistischer Begriff, der einen Sachverhalt unter diskurstheoretischen, machtpraktischen, inszenatorischen, ludischen und kritischen Perspektiven aufzuklären in der Lage ist."[11] Auch in der Grounded Theory Methodologie ist Arena ein etablierter analytischer Begriff, der „Konfliktbearbeitungszonen" bezeichnet, „die an den Schnittstellen sozialer (Teil-)Welten entstehen, sobald Handlungs- und Deutungsprobleme auftreten."[12] Eine enge Verwandtschaft besteht zum Begriff der (politischen) Öffentlichkeit, etwa bei Jungherr und Schroeder, die in Abgrenzung zu Habermas Öffentlichkeitsbegriff, von öffentlicher Arena sprechen und damit Streit als das konstitutive Merkmal von politischer Öffentlichkeit hervorheben.[13] Öffentliche Arenen sind demnach die einer Gesellschaft verfügbaren medialen Infrastrukturen, die auf je spezifische Weise „die Beziehung zwischen Bürger:innen bzw. der Zivilgesellschaft einerseits und politischen Eliten bzw. dem Staat andererseits [vermitteln]."[14]

---

[10] Mitunter verhält es sich auch umgekehrt und bieten ehemalige Sportstätten Raum für andere Veranstaltungsarten, wie etwa im Fall der französischen Nationalversammlung, die von 1789-1793 in der Salle de Manège tagte, einer Reithalle in der typischen architektonischen Form einer Arena. (Schönberger 2022, S. 50f).

[11] Zirfas 2015, S. 10.

[12] Strauss 1993, S. 225ff, zitiert nach Zifonun 2012, S. 237.

[13] Im Vorwort zur Neuauflage von „Strukturwandel der Öffentlichkeit" verwendet Habermas selbst den Begriff, um die medieninduzierten Transformationen bürgerlicher Öffentlichkeit zu problematisieren: „Die durch Massenmedien zugleich vorstrukturierte und beherrschte Öffentlichkeit wuchs sich zu einer vermachteten Arena aus, in der mit Themen und Beiträgen nicht nur um Einfluss, sondern um eine in ihren strategischen Intentionen möglichst verborgene Steuerung verhaltenswirksamer Kommunikationsflüsse gerungen wird." (Habermas 1990, S. 28). Er meint hier allerdings weniger die Formen politischer Auseinandersetzung per se, als vielmehr deren Überformung durch die Funktionslogiken der elektronischen (und kommerzialisierten) Massenmedien und ihrer „zunehmenden Fusion von Unterhaltung und Information." (Ebd., S. 27).

[14] Jungherr und Schroeder 2022, S. 3 (Übersetzung H.G.). Kitschelt (1979) schlägt vergleichsweise früh in einer Studie zum Konfliktgegenstand Kernenergie ein alternatives Modell der Politikanalyse vor, das sich um den Begriff der Arena zentriert. Darunter versteht Kitschelt einen „politischen Handlungsraum, in dem bestimmte gesellschaftliche Problemklassen politisch thematisiert werden" (Kitschelt 1979, S. 600).

Ungeachtet heterogener Verwendungskontexte bezeichnet der Begriff der Arena zusammengefasst stets – sowohl ad litteram, als antike und rezente Spiel-, Sport- und Kampfstätte, als auch als räumliche Metapher – einen institutionalisierten Austragungsraum für Kämpfe beziehungsweise konflikthafte Konfrontation. Auch wenn Konflikt keinesfalls mit Invektivität gleichzusetzen ist, so haben kommunikative Praktiken der Herabsetzung einen wesentlichen Anteil daran „das Soziale in seiner Konflikthaftigkeit emotional und performativ hervor[zu]bringen."[15] Invektive Praktiken sind mithin eine zentrale, mehr oder weniger sozial (un)erwünschte, (un)erlaubte oder geduldete, potentiell zu Eskalation neigende und daher riskante Ressource in polemogenen Konstellationen, die sich in Arenen konstituieren.[16]

## 3. Arena als Architektur der Regulierung von Invektivität

Versteht man Architekturen mit Ziemann als „[städte]bauliche Ordnungsmedien,"[17] lässt sich der Begriff Arena unter dieser Perspektive analytisch scharfstellen: Arena dient dann nicht nur im metaphorischen Sinne dazu, die polemogene Natur des Sozialen zu verbildlichen, sondern kann auch als eine räumlich-architektonische Form begriffen werden, welche die sozialen Beziehungen ihrer „Insassen" im Binnenverhältnis, wie zur Außenwelt auf spezifische Weise ordnet. Mit einem derart erweiterten Medienbegriff lassen sich neben physischen Gebäuden, auch informationstechnische Infrastrukturen, wie etwa die kommunikativen Architekturen massenmedialer respektive digitaler Plattform-Öffentlichkeiten als Arenen untersuchen. Stadion, Theater und Boxring können ebenso wie Fernsehstudio oder *social media* Plattform daraufhin analysiert werden, wie ihre spezifischen räumlich-architektonische Formen das soziale Geschehen in ihrem Inneren organisiert und dabei invektive Dynamiken evoziert, kanalisiert, eskaliert oder auf andere Weise an ihrer Regulierung beteiligt ist. Ein solcher mediensoziologisch fundierter Begriff der Arena eröffnet neue Fragehorizonte: Auf welche Weise tragen etwa architektonische bzw.

[15] Ellerbrock u.a. 2017, S. 6.
[16] ebd., S. 8.
[17] Ziemann 2012, S. 20.

infrastrukturelle Ordnungen[18] dazu bei, eine Arena zu konstituieren, die der Masse Gelegenheit gibt, zu brüllen, zu beleidigen und Gegnerschaften aggressiv auszuleben? Wie unterscheiden sich die Architekturen bzw. Infrastrukturen solcher eskalativen Arenen von jenen, die Massenmobilisierung gerade zu verhindern und stattdessen der einzelnen Stimme Gehör verschaffen sollen? Wie sind jene Arenen verfasst, die Interaktion und Partizipation vieler einzelner Beteiligter ermöglichen sollen? Auch Verbindungen zwischen physisch-räumlich und informationstechnologisch generierten Arenen und den sie tragenden Kommunikationen können so in den Blick genommen werden. Vor dem Hintergrund einer allgegenwärtigen und alles Soziale umfassenden Mediatisierung[19] ist ein solcher konzeptioneller Zugang hilfreich, um techno-soziale Hybridformen[20] von Arenen, wie sie für die Gegenwart typisch sind, angemessen beschreiben zu können. Eine genauere Bestimmung der Ordnungsstrukturen von physisch oder informationell verfassten Arenen ermöglicht schließlich auch die arenalen Logiken von graduell weniger stark verfestigten Interaktionsöffentlichkeiten zu identifizieren, wie sie sich etwa als spontane Schlägerei auf einem Schulhof realisiert.

Wenn wir von Arena als Schlüsselbegriff der Invektivitätsforschung sprechen, meinen wir folglich einerseits räumlich-architektonisch spezifisch gestaltete Räume, in denen sich Invektivgeschehen abspielt. Wir betrachten selbige gleichzeitig als gesellschaftliche Institutionen der Regulierung und Steuerung, mithin des Umgangs mit Invektivität als performativem Ausdruck des „grundsätzlich konflikthaften und polemogenen Charakter[s] politischer und sozialer Ordnung“[21]. Durch die begriffliche Linse der Arena als Ordnungsmatrix polemogener Konstellationen lässt sich vergleichend untersuchen, welchen Einfluss die materielle Beschaffenheit eines Kommunikationsraums auf die Sozialstruktur und soziale Dynamik in seinem Inneren hat, beziehungsweise umgekehrt, wie sich bestimmte kommunikative Ordnungen und Dynamiken räumlich und praktisch verstetigen

[18] Diese Ordnungen erwachsen und stabilisieren sich selbstverständlich nicht allein aus dem architektonischen Design einer Arena, sie werden vielmehr unterstützt durch Regelsysteme, wie Geschäfts-, Nutzungs- oder Sitzordnungen, welche die Rechte und Pflichten der Beteiligten und Konsequenzen deren Nichtbeachtung regeln, ebenso wie Spielpläne oder Tagesordnungen,“welche die materialen Artefakte erst benutzbar machen“ (Stäheli 2012, S. 114), ebenso wie aus der jeweiligen Kultur einer Arena, die als Praxiswissen performativ an nachfolgende Generationen weitergegeben bzw. durch Nachahmung erlernt wird.

[19] Krotz 2007

[20] Greschke/Motowidlo 2020.

[21] Ellerbrock u.a. 2017, S. 7.

und verstärken lassen. Schließlich kann auf diese Weise auch in den Blick genommen werden, wie sich physisch und infrastrukturell verfasste Arenen ineinander verschachteln und welche Folgen dies für invektive Verlaufsdynamiken hat.
Ich möchte dies im Folgenden an zwei Beispielen diskutieren. Zunächst werden Architektur und Sitzordnung des Sportstadions auf seine Prägekraft für die soziale Ordnung und die Regulierung von Invektivdynamiken beschrieben. In einem Zwischenschritt wird das Sportstadion als politischer Raum befragt. Das Hauptaugenmerk gilt im Anschluss der räumlich- und infrastrukturellen Architektur und Sitzordnung des hybriden Plenarsaals, der als mediatisierter Austragungsort politischer Geltungskämpfe beleuchtet wird.

## 4. Das Fussballstadion als Arena sportlicher Wettkämpfe

Als Gebäude sind Fußballstadien markante Gebilde: sie erzeugen im Stadtbild aufgrund ihrer Größe eine imposante Präsenz und schließen gleichzeitig das soziale Geschehen in ihrem Inneren durch ihre Bauweise hermetisch nach außen hin ab. Canetti zufolge ist die Arena – und er hatte hier zweifellos das Fußballstadion vor Augen - der Raum, der die „zwiefach geschlossene Masse“[22] bildet. Die Spannung zwischen Präsenz im Stadtbild und sozialer Geschlossenheit wird im Binnenverhältnis der Arena noch verstärkt. So ist der Zugang zwar grundsätzlich allen möglich, jedoch an Bedingungen geknüpft und dementsprechend reglementiert und kontrolliert. Auch die Sitz- und Blickordnung verstärkt die soziale Geschlossenheit im Inneren der Arena.[23]
Das Stadion teilt sich in Bühne und Tribüne. Diese interdependenten Teilräume differenzieren die Anwesenden in Publikum und Spielbeteiligte, zwei komplementäre und nicht austauschbare Rollen. Das Publikum ist dennoch aktiv in das Spielgeschehen involviert, indem es seine Identifikation mit der jeweiligen Mannschaft lautstark zum Ausdruck bringt. Der körperlich ausgetragene Wettkampf auf dem Spielfeld wird durch den Jubel, die Fangesänge und Sprechchöre der Fans auf der Tribüne verstärkt, wobei invektive Adressierungen der gegnerischen Mannschaft und ihrer Fans ein wichtiges Element sind.[24]

[22] Canetti 2021, S. 25.
[23] Ebd.
[24] Vgl. Meier-Vieracker i.E.

Hierzu zählen auch invektive Ausdrucksformen, wie die Verwendung von Plakaten, Transparenten, Gesängen und Pyrotechnik, die sowohl für die gegnerische Mannschaft, ihre Fans, aber auch für die nicht physisch anwesende massenmediale Öffentlichkeit wahrnehmbar sind. Die Fans des gastgebenden Vereins und jene der Gastspielenden sind einander in der Regel in größtmöglicher physischer Distanz, jedoch in guter Sichtnähe einander zugeordnet. Die Plätze in der Arena sind so angeordnet, dass die Zuschauenden sowohl das Spiel verfolgen, als auch sich wechselseitig dabei beobachten können, wie sie das Spiel verfolgen. Durch die spezifische räumlich-architektonische Form in Verbindung mit der Sitzordnung wird eine affektstimulierte und -stimulierende Interaktionssituation erzeugt, die auf Ebene der Identifikation zwei antagonistische Gruppen schafft, auf Ebene der Empfindung und des Verhaltens jedoch Angleichung bewirkt.[25]

Während die antike Arena eine auf körperlicher Kopräsenz basierte Interaktions- und Versammlungsöffentlichkeit war, deren Grenzen die bauliche Architektur vorgab, sind die Arenen der Gegenwart mediatisierte Schauplätze, deren Öffentlichkeit meist weit über den physischen Ort und die Situation des Ereignisses hinausreicht. Dies hat Folgen für die Akteurskonstellationen und Invektivdynamiken, insbesondere bezogen auf die Rolle des Publikums, das nun nicht mehr nur die Spieler:innen unterstützt und sich gegenseitig affiziert. Es nutzt die Tribüne selbst als Bühne, um den Publika der Medienöffentlichkeit[26] etwas darzubieten bzw. mitzuteilen.[27] Dadurch wird das Geschehen im Sportstadion re-politisiert, wie im folgenden Abschnitt argumentiert wird.

## 5. Die Sportarena als politischer Raum

Die Arena war bereits in der Antike weit mehr als ein Austragungsort für Theateraufführungen oder Gladiatorenkämpfe. Für das Römische Reich gilt die Arena als wichtige Institution zur Festigung und Reproduktion der politischen Ordnung und Hierarchie. Die festgelegte Sitzordnung im römischen Theater bildete „die Gesellschaftsordnung in den Grundzügen“[28] ab. Während der Kaiser und die Senatoren auf dem Podium nah an der Arena

[25] Canetti 2021, S. 25.
[26] zu denen sie selbst freilich auch gehören.
[27] Meier-Vieracker i.E.
[28] Jehne 2020, S. 47.

Platz nahmen und von dort aus mitunter durch Gesten steuernd ins Geschehen eingriffen, waren den Männern „der einfachen, wenig begüterten Bevölkerungsschicht“[29], der die Mehrheit der Besucher*innen angehörte, die oberen Ränge vorbehalten. In den obersten Rängen schließlich fanden, in der patriarchalen römischen Gesellschaft streng von den Männern getrennt, die Frauen Platz. Die Distanz der Plätze von der Arena, dem Zentrum des Spektakels, steht als räumliche Metapher für die gesellschaftliche und sozioökonomische Position der Zuschauenden, die diese besetzten.[30]

Als Ort, an dem Bürger und politische Entscheidungsträger zusammenkamen, boten die antiken Sport- und Spielstätten der römischen Republik reichlich Gelegenheit zu politischer Kommunikation, die auch rege genutzt wurde, etwa um Zustimmung oder Kritik gegenüber der Regierung zu äußern. Dabei kam es auch zu invektiven Adressierungen, die sich gegen einzelne Personen richteten. So kam es vor, „dass Senatoren beim Betreten des Theaters vom schon versammelten Publikum mit einer Reaktion bedacht wurden, die normalerweise in Beifallklatschen und/oder positiven Sprechchören bestand, aber gelegentlich auch negativ sein konnte.“[31] Auch war es üblich, dass Schauspieler und Publikum inhaltliche oder personelle Bezüge zwischen den in der Aufführung behandelten Themen und der aktuellen gesellschaftlichen oder politischen Situation herstellten.[32]

Während die sozialstrukturelle Hierarchie der Gesellschaft mit der Zuweisung bestimmter Plätze in der Arena eindeutig hervorgehoben wurde, die räumlich-architektonisch beförderte Affizierungsdynamik hingegen die Anwesenden zu einer Masse verschmelzen ließ, war das Recht zu kommunikativen Herabsetzungen, Jehne zufolge, sogar entgegengesetzt zur sozialen Hierarchie verteilt. So mussten Oberschichtangehörige es sich in „Popularenen“[33]

---

[29] Hönle/Henze 1984, S. 74

[30] Auch für die Gegenwartsgesellschaft bieten Sitzordnungen in Fußballstadien aufschlussreiche Hinweise auf ihre sozialstrukturellen Ordnungen, die sich gewinnbringend miteinander bzw. mit ihren historischen Vorläufern vergleichen lassen. So wie es auf dem Rasenplatz eine Platzordnung gibt, die den Bewegungsradius der Spielenden und ihre Interaktionsformen genau regelt, gibt es auf der Tribüne eine festgelegte Sitzordnung, die das Publikum in unterschiedliche soziale Kategorien einteilt und als Angehörige dieser zugewiesenen Kategorie erkennbar werden lässt, sobald der Platz eingenommen wurde. Die Tribüne ist mehrfach binnengegliedert, u.a. nach Himmelsrichtungen, Preis- und Personenkategorien. Neben den obligatorischen Fan- und VIP-Bereichen, sind in vielen Stadionplänen auch Bereiche für Familien, sowie andere für Menschen mit Geh-, Seh oder Hörbeeinträchtigungen ausgewiesen (Die Angaben beruhen auf dem Vergleich von fünf Stadionplänen zufällig ausgewählter Bundesliga-Vereinen).

[31] Jehne 2020, S. 45

[32] Ebd.

[33] Jehne 2020, S. 46.

gefallen lassen, von einfachen Bürgern beleidigt zu werden. Umgekehrt war es ihnen allerdings nicht erlaubt, das „Volk“ zu beleidigen.[34]

Im Gegensatz zu den Arenen der Antike, die immer beides waren: Austragungsorte für sportliche Wettkämpfe und politische Kommunikationsräume zugleich, haben sich in der funktional differenzierten modernen Gesellschaft Sport und Politik als separate Funktionssysteme entwickelt[35], die je eigene, für die Gesamtgesellschaft unverzichtbare, Funktionen übernehmen. Gleichwohl hat der Sport auch politische Dimensionen. So lässt sich die demokratische Verbandsstruktur als ein Übungsfeld politischer Partizipation ansehen, in dem das Publikum, genauer gesagt, die verbandlich organisierten Fans durch ihre Vereinsmitgliedschaft Beteiligungsrechte an der Gestaltung der Organisation des Fußballs und seiner Finanzierungsstruktur reklamieren und im Stadion während des Spiels öffentlichkeitswirksam zum Ausdruck bringen.[36] Umgekehrt lassen sich etwa Sportwettkämpfe mit einer hohen öffentlichen Aufmerksamkeit politisch nutzen, „weil die Politik Interesse am Publikum des Sports hat, das man der eigenen Handlungslogik entsprechend in Wähler transformieren und darüber hinaus auch die Leistungen des Sports zur Identifikationsstiftung und nationalstaatlichen Repräsentation nutzen möchte.“[37] Eine besondere Ausdrucksform der strukturellen Kopplung zwischen Politik und Sport, die eine frappierende Ähnlichkeit mit dem Gladiatorenkampf in der römischen Arena aufweist, wird in der folgenden journalistischen Beschreibung eines Sportereignisses in den USA suggeriert:

> *„Die Arena ist ausverkauft. Die Leute stehen auf ihren Plätzen. Sie jubeln und klatschen, doch nicht etwa für die Kämpfenden, die zu ihrer Unterhaltung gegeneinander antreten. Und doch klatschen sie für einen Star. Umringt von Sicherheitsmännern läuft er in das ausverkaufte Kaseya Center in Miami ein, die Faust*

[34] Jehne 2020, S. 48.

[35] Zur Theorie funktionaler Differenzierung siehe Luhmann 1986. Zum Sport als Funktionssystem siehe die zusammenfassende Diskussion von Borggrefe 2022, S. 409-413

[36] Als aktuelles Beispiel soll hierfür das Vorhaben der Deutschen Fußball Liga (DFL) dienen, die Finanzierung der 36 Fußballvereine der ersten und zweiten Bundesliga durch eine Beteiligung eines Investors am DFL-Tochter-Unternehmen zur Verwertung der Bundesliga-Medienrechte zu sichern. Dieses Vorhaben scheiterte nach massiven Protesten von Fans, die befürchteten, dass durch die Beteiligung von finanzkräftigen Investoren die Interessen der Basis verletzt würden. Die Protestaktionen fanden im Stadion statt und konnten sich so einer großen medialen Aufmerksamkeit sicher sein, zumal sie mehrmals erfolgreich Spielunterbrechungen verursachten. (Vgl. Becker, Christoph/Wittershagen, Michael, „Die Masse ist am längeren Hebel“, FAZ, 01.03.2024, https://www.faz.net/-gtn-bn5uf)

[37] Borggrefe 2022, S.412

*gestreckt, begleitet von „USA“-Rufen aus dem männlich dominierten Publikum. Es ist Donald J. Trump, der die Masse begeistert.“*[38]

Der Präsidentschaftskandidat Donald J. Trump nutzt im Wahlkampf (aus dem er erfolgreich als Sieger hervorgehen und seine zweite Amtszeit als Präsident der Vereinigten Staaten antreten würde) das Affizierungspotential der räumlich-architektonischen Form der Arena und die sporttypischen Affekterwartungen des Publikums, um seine Anhänger:innen emotional an sich zu binden und sich als Star öffentlich zu inszenieren. Sein Überraschungsauftritt bietet der Masse eine jener Gelegenheiten zur spontanen Entladung, die nach Canetti dessen affizierende Wirkung enorm steigert und als wesentliches Triebmittel der Masse und seiner Mobilisierungsfähigkeit gilt. Mit seinem überraschenden Auftritt und dem Jubel, den er entfacht, verwandelt Trump den sportlichen Wettkampf in einen agonalen Wahlkampf gegen seinen Kontrahenten Joe Biden. Denn die Jubelrufe, die ihm gelten, sind begleitet von „Sprechchören gegen Joe Biden.“[39] Das spielinteressierte Publikum wird somit in die politisierte Masse seiner Anhängerschaft transformiert und das so erzeugte Dokument seiner Beliebtheit wird wiederum als solches medial verbreitet.

## 6. Der Plenarsaal als Arena politischer Wettkämpfe[40]

Während sich die Sportarena zwar auch für den politischen Wettkampf instrumentalisieren lässt und gerade im Kontext von Wahlkämpfen auch gern zur Mobilisierung genutzt wird, ist der Plenarsaal die eigentliche, zum Zweck politischer Auseinandersetzung erschaffene, Arena. Hier versammeln sich in demokratisch verfassten Gesellschaften gewählte Volksvertreter:innen und kämpfen um den größtmöglichen Einfluss auf die politische Gestaltung des Gemeinwesens. Die invektive Grundkonstellation des Kampfgeschehens im Stadion lässt sich als agonaler Wettkampf zwischen zwei gegnerischen Mannschaften beschreiben, bei dem es um Sieg oder Niederlage geht. Die Aufgabe des ebenfalls agonal relationierten Fan-Publikums ist es, den Kampf der ‚eigenen‘ Mannschaft mit allen

[38] Seng, Martin, „Ganz nah am Käfig“, taz, 24.03.2024, https://taz.de/Sport-im-US-Wahlkampf/!5997442/
[39] Ebd.
[40] Die folgende Darstellung basiert auf eigenen Recherchen und explorativen Beobachtungen, von insbesondere archivierten Videoaufzeichnungen des Parlamentsfernsehens des Deutschen Bundestags, einiger bundesdeutscher Landtage, sowie des parliamentlive.tv, das die Debatten des Britischen Parlaments öffentlich zugänglich archiviert.

verfügbaren Mitteln zu unterstützen, wozu auch die kommunikative Abwertung der gegnerischen Mannschaft und ihrer Fans gehört. Im Plenarsaal ist die invektive Grundkonstellation ungleich komplexer. Anders als im sportlichen Wettkampf, soll die politische Auseinandersetzung im Parlament in einer Demokratie idealiter die Interessen einer heterogenen Wählerschaft bestmöglich vermitteln. Die gewählten Volksvertreter:innen müssen also kooperieren und Kompromisse finden. Sie müssen Koalitionen bilden und sich zugleich selbst in Regierungs- und Oppositionsbündnissen stets erkennbar voneinander unterscheiden und miteinander konkurrieren, um die partikularen Eigeninteressen ihrer Wählerschaft zu vertreten.

Politische Macht wird allerdings nicht nur im Streit um Geltung von weltanschaulichen Positionen und politischen Forderungen manifest. Sie kommt auch im Ringen um den buchstäblich angemessenen Platz im Parlament zum Ausdruck. Dieser wiederum gewinnt im Zuge dieser Kämpfe an symbolischer Bedeutung für die politische Verortung der streitenden Parteien.[41] Christoph Schönberger vergleicht Transformationsprozesse der politischen Ordnung in Relation zur Plenarsaal-Architektur in Frankreich, Deutschland, Großbritannien und den USA. „Die Topographie des Plenarsaals“, so der Autor, „ermöglicht physisch das parlamentarische Geschehen und prägt zugleich die Vorstellungen, welche sich Teilnehmer und Zuschauer davon machen.” (S. 14) In Frankreich sei die politische Transformation von der Monarchie zur Demokratie auch durch räumlich-architektonische Veränderungen vollzogen worden.[42] Die Sitzordnung habe sich vom zentralistischen Staatsmodell ungleicher Stände zum „Parlament als Versammlung gleichberechtigter Abgeordneter”[43] gewandelt. Selbst die Herabsetzung des Königs, die seiner Vernichtung vorausgeht, sei räumlich vollzogen worden: „Der König hatte im Plenarsaal auf hohem Thron begonnen, dann den Ehrensessel am Platz des Parlamentspräsidenten eingenommen, um sich schließlich auf einem Stühlchen an der Schranke als Angeklagter wiederzufinden.“[44] In der Bundesrepublik Deutschland knüpft die Plenarsaal-Architektur an die Tradition der Weimarer Republik und des Kaiserreichs an. Der Erstentwurf für einen kreisrunden Plenarsaal wurde vom ersten Bundeskanzler Konrad Adenauer abgelehnt, stattdessen wurde ein „Halbkreis mit den

[41] Schönberger 2022, S. 15
[42] Ebd., S. 55
[43] Ebd., S. 54
[44] Ebd., S. 57

keilförmig auf das Rednerpult ausgerichteten Abgeordnetenplätzen"[45] gebaut. Diese Anordnung markiert eine Hierarchie, die dem Bundeskanzler und seinen Minister:innen höhere Plätze zuwies als den Parlamentarier:innen. 1969 wurde in der Legislaturperiode der gemeinsamen Regierung von SPD und CDU, diese räumlichen Rangordnungen nivelliert, indem die Regierungsbank herabgesetzt[46] und das Rednerpult auf die Höhe der Abgeordnetensitze gesenkt wurde. Während das runde Stadion dem Publikum die beste Sicht auf das Spielgeschehen und die reflexive Wahrnehmung seiner selbst ermöglicht und dadurch die Synchronisierung und Stimulation von Affekten befördert, ordnet das Halbrund des bundesdeutschen Plenarsaals die Abgeordneten nebeneinander und gegenüber der Bundesregierung und dem Bundesrat an. Im Mittelpunkt der Blickachse steht allerdings das Rednerpult und hinter ihm das Bundestagspräsidium, das die Sitzungen moderiert. Dessen Aufgabe ist die Einhaltung der Tages- sowie der Geschäftsordnung und es ist befugt, Ordnungswidrigkeiten zu sanktionieren. Zu letzteren zählen nicht nur die Überschreitung der Redezeit, sondern in zunehmendem Maße auch invektive Äußerungen, die sich gegen andere Abgeordnete oder Regierungsvertreter:innen oder gegen soziale Gruppen richten. Während die Architektur des Plenarsaals das soziale Gefüge des Bundestags im Hinblick auf Rollen, Machtbeziehungen und Aktivitätsformen ordnet, und seine historische Genese Aufschluss über konkurrierende Vorstellungen von Demokratie erlauben, markiert die Sitzordnung im Plenarsaal politische Zugehörigkeiten und sortiert die Fraktionen zwischen „Links" und „Rechts". Die politische Orientierung entspricht damit Richtungsbezeichnungen räumlicher Orientierung. Die Begriffsgenese wird auf den Internetseiten des Bundestags auf die Französische Revolution zurückgeführt. Sie markierte demnach ursprünglich die Unterscheidung zwischen dem Adelsstand, der in der *Chambre des députés* die Plätze rechts neben dem Präsidenten beanspruchte und dem Dritten Stand, der links des Präsidenten Platz fand.[47] Diese sozialstrukturelle Differenz der hierarchisch geordneten Ständegesellschaft verwandelt sich, folgt man dieser Genese, in der Transformation zur modernen Gesellschaft, in weltanschauliche Unterschiede. Der Bundestag verweist darauf, dass dieses Sitzordnungsschema im Grunde bis in die Gegenwart beibehalten worden sei,

[45] Ebda., S. 113.
[46] Sie verblieb allerdings immer noch leicht erhöht gegenüber den Parlamentarier:innen.
[47] DHB, Kap. 7.2, Sitzordnung im Plenum, (15.11.2018), https://www.bundestag.de/resource/blob/294074/2a87abec3ea7eb893143eb8f8aaf9f8d/kapitel_07_02_sitzordnung_im_plenum-pdf-data.pdf

jedoch hätten die Parteien sich in ihrem Selbstverständnis von diesem politischen Ordnungsschema teilweise gelöst, so dass „die Sitzordnung im Plenum des Bundestages, (…) nicht von vornherein ein Indiz für die von diesen Parteien aktuell vertreten Politik“[48] sei. Im amtierenden 20. Bundestag waren die Fraktionen im Plenum bis Dezember 2021 wie folgt angeordnet: Am linken Rand saß die Fraktion der Links-Partei daneben die SPD, gefolgt von den Grünen, auf der rechten Hälfte dann die CDU, daneben die im Jahr 2017 *wieder* in den Bundestag eingezogene FDP. Den Abschluss bildete, rechts außen, die ebenfalls im Jahr 2017 *erstmals* in den Bundestag eingezogene AFD. Da sich die Zusammensetzung der Parlamente mit jeder Wahl ändern kann, sind nicht immer dieselben Parteien vertreten, was ebenfalls Einfluss auf die Sitzordnung hat.[49] Insoweit passt also die Erläuterung des Bundestags zur Sitzordnung, sie entspricht im Groben dem klassischen Links-Rechts-Schema, aber nicht alle Parteien verorten sich hier eindeutig.

Am 16. Dezember 2021 beschloss der Bundestag auf Antrag von SPD, Bündnis 90/Die Grünen und FDP eine Änderung der Sitzordnung, in deren Folge die CDU/CSU-Fraktion gegen ihren Willen die Plätze mit den Abgeordneten der FDP-Fraktion tauschen musste.[50] An den Aufzeichnungen der Plenarsitzungen lässt sich nachvollziehen, dass unmittelbar auf die Änderung der Sitzordnung der Fraktionen eine architektonische Änderung der Sitzreihen folgte: seither klafft eine deutliche Lücke zwischen den Fraktionssitzen der AFD und jenen der CDU/CSU, wo zuvor die Sitzreihen nahtlos aneinander anschlossen. Offenbar wollte nicht nur die FDP nicht neben der AFD sitzen, auch die CDU/CSU-Fraktion sah sich anscheinend veranlasst, ihre politische Distanz zur AFD auch räumlich deutlich sichtbar zu markieren.

Die politische Kommunikation im Plenarsaal ist überwiegend öffentlich. Dementsprechend ähnelt seine räumlich-architektonische Form der Sportarena: er teilt sich in Bühne und Tribüne. Die Bühne ist in der Mitte des Rundbaus angesiedelt und ausschließlich den politischen Vertreter:innen und ihren administrativen Assistent:innen zugänglich. Die Tribüne liegt meist ringförmig und deutlich erhöht – um und über den Abgeordneten und ist den Besucher:innen vorbehalten. Wo im Stadion Fans sitzen, sind es im Plenarsaal interessierte Bürger und Pressevertreter:innen. Das Publikum im Stadion setzt sich aus Fans

[48] DHB, Kap. 7.2, Sitzordnung im Plenum, (15.11.2018).

[49] Dass die FDP rechts neben der CDU platziert war, entspricht nicht ihrer politischen Ausrichtung. Sie ist vermutlich dem Umstand geschuldet, dass die Partei in der Legislaturperiode davor nicht im Parlament vertreten war.

[50] Drucksache 20/268, https://dserver.bundestag.de/btd/20/002/2000268.pdf

der beiden gegnerischen Mannschaften und anderen am Spiel Interessierten zusammen. Die Bühne ist den Spieler:innen vorbehalten. Im Plenarsaal hingegen umfasst das Publikum Besuchende und alle Abgeordneten, bis auf die jeweiligen Redner:innen. Während im Stadion die Rollen Publikum und Spieler fest zugeschrieben sind, gilt dies im Plenarsaal nur für die Besuchenden. Die Abgeordneten sind grundsätzlich beides: Publikum und Redner:innen. Als Redner:innen gehört ihnen temporär die Bühne und die Aufmerksamkeit des gesamten Publikums. Als Publikum sind sie ‚Fans' ihrer Regierungs- bzw. Oppositionsparteien. Sie unterstützen i.d.R. die Positionen der ‚Spieler:innen' ihrer Partei durch körperliche Anwesenheit und zustimmenden Applaus, während Redebeiträge der gegnerischen Parteien meist nicht aktiv unterstützt, häufig sogar gestisch, mimisch oder durch Zwischenrufe negativ kommentiert werden. Zusätzlich zu dieser physischen Öffentlichkeit, die raum-zeitlich auf die Aktivitäten im Plenarsaal begrenzt ist, wird eine potentiell weitaus größere und anonymere Öffentlichkeit durch die Anfertigung von Videoaufzeichnungen und schriftlichen Protokollen hergestellt. Diese Aufzeichnungen fokussieren meist den:die Redner:in und umfassen allenfalls die Personen, die um das Rednerpult herum ihren Sitzplatz haben oder sich temporär durch das Bild bewegen. Die Protokolle dokumentieren zusätzlich zu den Reden auch die Zwischenrufe, die im Video meist zwar zu hören, aber kaum zu verstehen sind, auf welche die Redner:innen jedoch nicht selten inhaltlich, beziehungsweise die:der Präsident:in mitunter disziplinarisch reagieren.[51] Die Videoaufzeichnungen bilden schließlich einen Materialpool, aus dem sich Journalist:innen und andere bedienen können, um weitere Öffentlichkeiten herzustellen. So können Ausschnitte aus Parlamentsdebatten in Nachrichten im Fernsehen, Radio oder Zeitungen zitiert und medial verbreitet werden. In jüngerer Zeit spielen Plattformmedien für die Distribution eine immer wichtigere Rolle. Die politischen Auseinandersetzungen, die in der Arena Plenarsaal geführt werden, finden also in dem Wissen statt, dass alle Äußerungen potentiell von jedermensch reproduziert und, in unterschiedlichen Aussagekontexten eingebettet, distribuiert und von einem unbekannten Publikum rezipiert und kommentiert

[51] Das Parlamentsfernsehen des Deutschen Bundestags gibt es seit dem Umzug nach Berlin im Jahr 1999. Das Parlament Großbritanniens überträgt ebenfalls Parlamentsdebatten und archiviert diese bis ins Jahr 2007. Seit 2021 gibt es zudem die Metaplattform „Open Parliament TV", auf der die Aufzeichnungen von Debatten verschiedener Parlamente über Schnittstellen bereitgestellt werden können. Hier werden dann auch die Protokolle mit den Videos verknüpft und gleichzeitig angezeigt, so dass der Redebeitrag und die Zwischenrufe mitgelesen werden können. Bislang sind allerdings nur die Bundestagsdebatten dort verfügbar.

werden können. Der hybride Plenarsaal weist damit weit über die räumlichen und zeitlichen Grenzen der Parlamentsdebatten hinaus. Was von den Debatten in die breite Öffentlichkeit beziehungsweise in Teilöffentlichkeiten gelangt und wie daran kommunikativ angeschlossen werden mag, ist für die Abgeordneten nicht vorhersehbar und hängt nicht unwesentlich vom „Framing" ab, also von der kuratorischen Arbeit zur Herstellung von angemessenen „Interpretationsrahmen, mit denen politisches Handeln in nachvollziehbarer Weise öffentlich dargestellt wird."[52] Im Zeitalter der Massenmedien waren das vor allem Journalist:innen sowie in zunehmendem Maße auch Medienberater:innen von Politiker:innen, die politische Debatten in massenmediale Öffentlichkeiten kommunizierten. Im Zeitalter digitaler Plattformmedien sind das in wachsendem Maße Politiker:innen selbst, die ihre politischen Positionen über soziale Netzwerke verbreiten. Die Affordanzen der digitalen Plattformen, ihre interaktive Netzwerkstruktur, die nach algorithmischen Regeln organisierte Selektion, Distribution und Relationierung von Kommunikationsdaten, ebenso wie die Modi der Kommunikation, die durch die jeweilige Technologie nahegelegt werden, bilden eigene arenale Ordnungsstrukturen des politischen Kampfes aus. Dabei zeigt sich etwa bei TikTok, dass invektive Inhalte sich nicht zuletzt über Empörung und metainvektive Skandalisierung[53] besonders gut verbreiten. Die Antizipation der Fortsetzung der politischen Debatte unter anderen arenalen Bedingungen, die Möglichkeit der Verwendung des Aufzeichnungsmaterials für die Produktion von TikTok-Videos etwa, beeinflusst die Praxis der Parlamentsdebatten und deren Redegattungen. Das Politische wird medialisiert, das heißt die an der „Herstellung kollektiv bindender Entscheidungen[54] orientierte Logik des Politischen wird in der hybriden (informationstechnologisch entgrenzten) Arena Plenarsaal von der an Aufmerksamkeitserzeugung orientierten Logik der Verbreitungsmedien und der Selektionsalgorithmen der Plattformmedien überformt. Wenn sich Parlamentarier:innen zunehmend an der nachträglichen Kommunikation mit den potentiellen Wähler:innen und den arenalen Logiken der plattformisierten politischen Öffentlichkeit orientieren, die sie im Unterschied zur massenmedial erzeugten politischen Öffentlichkeit selbst gestalten können und über die sie ein hohes Maß an Deutungshoheit besitzen, werden Parlamentsdebatten immer weniger Orte der politischen Entscheidungsfindung sein. Sie werden vielmehr zu

[52] Pfetsch/Marcinkowski 2009, S. 28
[53] Greschke u.a. 2024.
[54] Sarcinelli 2022, o.S.

Orten der Erzeugung von audiovisuellem Rohmaterial, das ex-post in Eigenregie durch die Politiker:innen und ihre Medienberater:innen zur gewünschten politischen Botschaft verarbeitet wird. Durch die gefühlte Nähe zu den potentiellen Wähler:innen werden Parlamentsdebatten möglicherweise in einen permanenten Wahlkampfmodus gezogen, das heißt es wird immer mehr darum gehen, den politischen Gegner permanent zu bekämpfen und immer weniger darum, für konkrete politische Anliegen zu werben, für die es Mehrheiten im Parlament braucht, um sie umzusetzen. Die Mehrheiten werden also tendenziell außerhalb des Plenarsaals und mit Blick auf die nächste Wahl(prognose) gesucht. Im Plenarsaal werden stattdessen Schaukämpfe produziert, um den politischen Gegner zu besiegen. In der hybriden Arena wird Populismus folglich zum populären Politikstil, da sich mediale Aufmerksamkeit am besten durch Skandale und Unterhaltung erreichen lässt.

## 7. Zusammenfassung/Ausblick

Für die Invektivitätsforschung hat sich das Konzept Arena als fruchtbares Analyseinstrument erwiesen. Wir verstehen darunter institutionell stabilisierte Kommunikationsräume, die auf unterschiedliche Weise das ‚Problem' der Unvermeidlichkeit von Invektivität bearbeiten. Der Begriff der Arena mit seiner Metaphorik des Kampfes und der Auseinandersetzung ist für die Invektivitätsforschung sehr gut geeignet, um auf die Konflikthaftigkeit und Polemogenität verschiedener raumzeitlicher Arrangements Bezug zu nehmen und sie systematisch zu vergleichen. Das Arenenkonzept erlaubt, unterschiedliche Grade an Formalität bzw. Informalität in den Settings von Invektivkommunikation zu diagnostizieren und dabei nachzuvollziehen, inwiefern gerade hochgradig formalisierte und verregelte Räume attraktiv für tabubrechende Symbolhandlungen werden können. Arenen – etwa ein Fußballstadion, ein Gerichtssaal oder eine Internet-Plattform – weisen je spezifische invektive Sprech- und Handlungslizenzen, Rollen, Konventionen sowie Erwartungshorizonte und Aufmerksamkeitsmuster auf. Gleichzeitig sind sie durch bestimmte räumlich-architektonische Gegebenheiten und organisationale oder technische (Infra-)Strukturen geprägt, die einen wesentlichen Einfluss auf die möglichen bzw. sozial erwartbaren Beteiligungsformen, den Teilnahmestatus wie auch auf die Reglementierbarkeit von Invektiven haben. So zeichnen sich Populararenen wie die Spielstätten und Volksversammlungen der römischen Republik durch eine Inversion sozialer Ordnung aus.

Hier ist es allein dem Volk gestattet, die Führungsschicht invektiv zu adressieren, welche umgekehrt diese Lizenz nicht besitzt und stattdessen zur Invektivenresilienz aufgefordert ist. Agonale Spielarenen, wie Fußballstadien sind gesellschaftliche Sonderräume, in denen der gesellschaftliche Umgang mit Invektivität unter den Vorzeichen des Spiels ausprobiert und eingeübt wird. Ein Bewusstsein für die Differenz zwischen spiel- und alltagsweltlichen Regelsystemen ist hierfür konstitutiv. Gleichzeitig ist durch die Rolle des Fans bzw. des Publikums die Grenze zwischen Spiel- und gewöhnlicher Wirklichkeit permeabel und begünstigt Wechselwirkungen. Im Plenarsaal werden agonale politische Kämpfe um politische Gestaltungsmacht und weltanschauliche Geltung ausgetragen. Gleichzeitig wird um die Gunst des Publikums, mithin der potenziellen Wählerschaft, gekämpft. In dem Maße, wie sich der Plenarsaal als hybride Arena mediatisiert, verschieben sich Orientierungen und Formen der Auseinandersetzung, wird Populismus zum populären Politikstil. Schließlich können auch gesellschaftliche Diskurse über Arenen und ihre raum- bzw. infrastrukturelle Beschaffenheit Aufschluss über den (sich wandelnden) gesellschaftlichen Umgang mit Invektivität und die sie reproduzierende bzw. bedrohende sozial(strukturell)e Ordnung geben. Gesellschaften beziehen sich reflexiv auf invektive Ereignisse oder Dynamiken und reflektieren dabei ihre arenalen Bedingungen. Umgekehrt werden neue Arenenkonzepte modelliert, in denen sich spezifische Ordnungsvorstellungen manifestieren, die wiederum Gegenstand von gesellschaftlicher Aushandlung werden.

## Danksagung

Ich danke Raimund Harloff für seine vorbereitende Recherche und Strukturierungsvorschläge zu dem vorliegenden Beitrag, Josef Wehner für die kritische Lektüre und inspirierende Diskussion einer ersten Arbeitsversion und Katharina Hauck für sorgfältiges Korrekturlesen.

## Literaturverzeichnis


Borggrefe, Carmen, »Systemtheoretische Überlegungen zur Unterscheidung von Sport und eSport«, *German Journal of Exercise and Sport Research*, Jg. 52, H. 3 (2022), S. 408–18.

Canetti, Elias, *Masse und Macht*. 36. Aufl., Frankfurt/M. 2021.

Deinzer, Gabriel/Teckentrup, Franziska/Tiller, Elisabeth, *Migration und Herabsetzung. Invektive Dynamiken in italienischen Migrationserzählungen*, Bielefeld 2023.

Ellerbrock, Dagmar/Koch, Lars/Müller-Mall, Sabine/Münkler, Marina/Scharloth, Joachim/Schrage, Dominik/Schwerhoff, Gerd, »Invektivität - Perspektiven Eines Neuen Forschungsprogramms in den Kultur- Und Sozialwissenschaften«, *Kulturwissenschaftliche Zeitschrift*, Jg. 2, H. 1 (2017), S. 2–24.

Fouad, Youmna/Greschke, Heike, »‘Wie ist das denn in Deinem Heimatland?‘ Kommunikative Muster invektiver Kulturvergleiche im Orientierungskurs«, *Kulturwissenschaftliche Zeitschrift*, H. 1 (2021), S. 184-200.

Gerhards, Jürgen/Neidhardt, Friedhelm, »Strukturen und Funktionen moderner Öffentlichkeit: Fragestellungen und Ansätze«, *WZB Discussion Paper*, No. FS III 90-101 (1990), Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung (WZB).

Greschke, Heike/Motowidlo, Jagoda, »Getrennt zusammenleben: Soziotechnische Konstellationen und Praktiken der Fürsorge und Erziehung im Kontext von Transmigration.« in: Sabine Maasen, Jan-Hendrik Passoth (Hg.), *Soziologie des Digitalen – digitale Soziologie?*, Soziale Welt. Sonderband 23. Baden-Baden 2020, S. 225-246.

Greschke, Heike/Schaller, Phillip/Wagner, Hilke, »Metainvektive Skandalisierungen in der polarisierten Stadt«, Fehlemann, Silke/Greschke, Heike/Kanzler, Katja/Schwerhoff, Gerd (Hg.), *An den Grenzen der Invektivität. Herabsetzungspotenziale von Humor, Kritik und Gewalt*, 2024, S. 273-310.

Habermas, Jürgen, *Strukturwandel der Öffentlichkeit: Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft: mit einem Vorwort zur Neuauflage 1990*, 18. Aufl., unveränderter Nachdruck der zuerst 1962 im Hermann Luchterhand Verlag, Neuwied, erschienenen Ausgabe, Frankfurt/M. 2023.

Haug, Christoph, »Organizing Spaces: Meeting Arenas as a Social Movement Infrastructure between Organization, Network, and Institution«, *Organization Studies*, Jg. 34 H. 5–6 (2013), S. 705–32.

Häusler Anna/Heyna, Elisabeth/Koch, Lars/Prokic, Tanja, *Verletzen und Beleidigen. Versuche einer theatralen Kritik der Herabsetzung*, Berlin 2020.

Hönle, Augusta/Henze, Anton, *Römische Amphitheater und Stadien. Gladiatorenkämpfe und Circusspiele*, Sonderausg. Luzern/Herrsching 1984.

Jehne, Martin, *Freud und Leid römischer Senatoren: Invektivarenen in Republik und*

*Kaiserzeit*, Göttingen 2020.

Jungherr, Andreas/Schroeder, Ralph, *Digital Transformations of the Public Arena*, Cambridge 2022.

Kitschelt, Herbert, »Kernenergie Und Politischer Koflikt: Gesellschaftliche Folgen Kapitalistischer Technologieentwicklung«, *Leviathan*, Jg. 7, H. 4 (1979), S. 598–628.

Kling, Norbert, »Linking Situational Analysis to Architecture and Urbanism. An Interdisciplinary Perspective«, *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, Jg. 24, H. 2 (2023).

Koch, Lars/Nanz, Tobias/Rogers, Christina, *The Great Disruptor: über Trump, die Medien und die Politik der Herabsetzung*, Berlin/Heidelberg 2020.

Krotz, Friedrich, *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*, Wiesbaden 2007.

Kruse, Jan-Philipp/Müller-Mall, Sabine, *Digitale Transformationen der Öffentlichkeit*, Erste Auflage, Weilerswist 2020.

Meier-Vieracker, Simon (2023): »Das Fußballstadion als Streitarena.« in: Claudia Weiß, Claudia Zaunstöck (Hg.), *Streit. Menschen, Medien, Mechanismen im 18. Jahrhundert und heute*, Kataloge der Franckeschen Stiftungen, H. 39, Halle 2023, S. 178–187.

Meier-Vieracker, Simon, »Von der Rezeption zur Mittäterschaft: Die dynamische Rolle des Publikums in der invektiven Konstellation.« in: Ellerbrock u. a. (Hg.), *Schlüsselbegriffe der Invektivität*, (i.E.)

Pfetsch, Barbara/ Marcinkowski, Frank, »Problemlagen der „Mediendemokratie" – Theorien und Befunde zur Medialisierung von Politik«, in: ebd., *Politik in der Mediendemokratie*, Wiesbaden 2009, S. 11–33.

Pfeifer, Wolfgang, »Arena.« in: Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften (Hg.), *Etymologisches Wörterbuch des Deutschen. digitalisierte und von Wolfgang Pfeifer überarbeitete Version im Digitalen Wörterbuch der deutschen Sprache*, 1993, https://www.dwds.de/wb/Arena, letzter Zugriff am 05.02.2022.

Sarcinelli, Ulrich, »Medialisierung«, *Staatslexikon 8 online*, 08.06.2022, https://www.staatslexikon-online.de/Lexikon/Medialisierung.

Schad-Spindler, Anke/Fridrik, Stefanie/Landau-Donnelly, Friederike, »Conflictual Consensus

in Austrian Cultural Politics: Urban Cultural Policy Research at the Intersection of Agonism and Situational Analysis«, *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, Jg. 24, H. 2 (2023).

Schönberger, Christoph, *Auf Der Bank: Die Inszenierung Der Regierung Im Staatstheater Des Parlaments*, München 2022.

Soeffner, Hans-Georg/Tänzler, Dirk, *Figurative Politik: zur Performanz der Macht in der*

*modernen Gesellschaft*, Opladen 2002.

Stäheli, Urs. 2012. »Infrastrukturen Des Kollektiven: Alte Medien – Neue Kollektive?«, *Zeitschrift Für Medien- Und Kulturforschung*, Jg. 3, H. 2 (2012), S. 99–116.

Ziemann, Andreas, *Soziologie der Medien*, 2., überarbeitete und erweiterte Auflage. Bielefeld 2012.

Zifonun, Dariuš. 2012. »Soziale Welten erkunden: Der methodologische Standpunkt der Soziologie sozialer Welten«, in: H.-G. Soeffner (Hg.), *Transnationale Vergesellschaftungen*, Wiesbaden 2012, S. 235–48.

Zirfas, Jörg, *Arenen der ästhetischen Bildung: Zeiten und Räume kultureller Kämpfe*, Bielefeld 2015.