

Der Problembereich „Spiel“ in ethnologischer Sicht

Angesichts der reichen Literatur in den fünfziger Jahren zum Thema „Spiel und Spielen“ – abgesehen von dem bedeutsamen Werk von *K. Groos* (1922) – meinte *Otto Koenig* mit gutem Recht (1970): „die Begriffe ‚Spielen und Spiele‘ werden so vielseitig verwendet, daß vorerst jedwede Definition mehr oder weniger als willkürlich erscheinen muß, da sie immer nur einen Teil des Phänomens herauszugreifen vermag“ (a.a.O. 176). Doch die große Variationsbreite des angesprochenen Themas mit ihren verschiedenen Aspekten weist eine Ernstbezogenheit auf. Jede an dem Begriff Spiel arbeitende Disziplin stellt naturgemäß ihren Aspekt in den Vordergrund der Betrachtung. „Dessen ungeachtet aber gibt es tatsächlich ein echt ‚spielerisches‘ Verhalten, das wahrscheinlich in dem Augenblick eintritt, wo der Akteur über das erforderliche Leistungsmaß ein über- oder untertreibendes physisches oder psychisches Kräftespiel in Aktion bringt“ (a.a.O. 178).

Im Verlauf einer längeren Wilhelminenberger Diskussion schlug Frau *Lilli Koenig* unter dem Gesichtspunkt „Spiel als Antriebskraft des Wandels“ folgende Definition vor, die diesen einfachsten Urgrund des Phänomens herauszulösen versuchte: „Spiel ist der individuelle, relativ willkürliche, lustgetönte Umweg auf dem Weg zu angestrebten Zuständen und Endhandlungen“ (a.a.O. 178). Abschließend und zusammenfassend – nicht auch zuletzt im Sinne seiner von ihm begründeten Kulturethologie – und auf Grund des seinerzeit reichlich vorgelegten Vergleichsmaterials – wollte *Otto Koenig* festgestellt haben, „daß einerseits die vollkommene Analogie zwischen phylogenetischen und kulturellen Wandlungerscheinungen nicht mehr übersehen werden kann, daß andererseits aber auch eine echte Homologie der Antriebskräfte vorzuliegen scheint, wodurch biologische und kulturelle Bereiche zu einem nahtlosen Ganzen zusammenfließen würden“ (a.a.O. 182).

Unter dem Titel „Neugierverhalten und Spiel“ wird bei *Eibl-Eibesfeldt* (1967) die Lernposition der Tiere in den Vordergrund gestellt. Neugier ist der Ausgangspunkt seiner Überlegungen. Es ist dies beispielsweise neugieriges Verhalten der Ratten gegenüber einem noch unbekanntem Gegenstand. In der Ontogenese eines Menschenkindes finden wir den gleichen Vorgang

nach und nach entwickelt. Das Kind beginnt, seine Umwelt zu erkunden. Es besteht hier ein Lernbetrieb, den man als „Neugier“ bezeichnet (a.a.O. 248).

In seinem Buche „Menschenforschung auf neuen Wegen“ (1976) bringt *Eibl-Eibesfeldt* von den !Ko-Buschleuten eine Menge von Beispielen für typische Kinderspiele. So etwa verschiedene Ball-Bewegungsspiele, Federball-Gemeinschaftsspiele, den Heuschreckenspieltanz, Hölzchen-Abschießen, Kampfspiele, Kriegsspiele usw. „Die Spielfreudigkeit der Buschleute gehört zu den augenfälligsten Merkmalen ihrer Kultur“ – schreibt *Eibl-Eibesfeldt* (a.a.O. 36).

In der älteren Literatur über die Buschmänner in Südafrika sehen wir den Schwerpunkt auf ihre zahlreichen Tänze verlagert, in denen *Immenroth* (1933) die Wurzel zauberischer und kultischer Handlungen suchte. „Kultische Tänze werden auch vor Beginn eines Kriegszuges veranstaltet, um Glück und Erfolg zu sichern. Nach seiner Beendigung finden ebenfalls zereemonielle Feiern statt. Ähnliche magische Tänze wurden sicherlich auch vor der Jagd veranstaltet. Vermutlich wurden auch Analogie-Zauberhandlungen ausgeführt, bei denen auch Masken getragen wurden. Auf den Felsbildern Südafrikas finden sich vielfach Darstellungen maskierter Menschen. Es ist nicht immer klar, ob es sich um Fabelwesen oder um maskierte Jäger oder Tänzer handelt. Aber auch ganze Tanzszenen sind zu finden. So ist der Vogeltanz häufig dargestellt, der heute noch in ähnlicher Form beobachtet werden kann. Diese Jagdtänze bergen aber gerade die Möglichkeit in sich, durch ihre Vermummungen zur belustigenden Pantomime zu werden, wie aus *Stow's* Angaben über den ‚Paviantanz‘ hervorgeht“ (a.a.O. 274).

Spiele – so heißt es – dienen nur der Unterhaltung. „Es sind Übungen in geistiger und körperlicher Gymnastik. So erzählt *Kaufmann* von einem Vexierspiel. Zwei Buschleute setzen sich einander gegenüber in den Sand, und der eine mußte die Bewegungen des anderen ganz schnell nachahmen. Beliebt sind vor allem sportliche Übungen und Wettkämpfe, bei denen es natürlich keine Preise gibt, sondern die Ehre ausschlaggebend ist. Allerdings entstehen sehr leicht Streitigkeiten dabei. So weiß *Kaufmann* von Wettläufen, Stockschleudern, Bogenschießen, Speerwerfen, Ringkämpfen u.a. zu berichten, während andere Forscher Ballspiele erwähnen, die von Jung und Alt betrieben werden“ (a.a.O. 274).

Von den Ituri-Pygmäen – ebenfalls Jäger und Sammlerkulturen – berichtet *P. Paul Schebesta* 1936: „Die geweckten, ausgelassenen Kinder erfinden

hunderterlei Dinge womit sie sich köstlich unterhalten. Die Mädchen winden aus Blättern Puppen oder lassen sie sich von den Erwachsenen herstellen, setzen sie in den Traggurt, hutschen und herzen sie nach Art der Mütter: sie stellen winzige Blätterhütten her und spielen Familie, wobei ihre hellen, dünnen Stimmen silberklar durch den Urwald dringen und ihre Freude und Lust künden. Knaben winden kleine Reifen aus Blattwerk, rollen sie hin und her und trachten sie im Rollen zu treffen. Gern wird das Klettern oder Schaukeln auf den Lianen oder biegsamen Bäumchen geübt, wobei die ganze Jugend mittut und mitschreit. Am meisten ahmen die Kinder die Beschäftigungen der Erwachsenen nach. Schon der kleinste Bub trägt Pfeil und Bogen und Köcher und das Mädchen Lasten auf dem Rücken oder es ist mit dem Puppenspiel beschäftigt, wenn es nicht gar schon wie die Mutter den Säugling auf dem Rücken oder im Gurt trägt. Daß diese Kinder schon von klein auf allein oder mit Erwachsenen singen und tanzen, wurde bereits erwähnt. Auch erwachsene Burschen und Mädchen ergötzen sich an allerlei Spielen. Halbwüchsige Burschen zeigen außergewöhnliche Gelenkigkeit und Flinkheit in Fang- oder Jagdspiele. Einer von ihnen mimt das Wild, das die Jäger hetzen. Blätterbehang und ein buschiger Zweig in der Hand kennzeichnen das wilde Tier, das bald von den Jägern gehetzt wird, bald den Jäger angreift und in die Flucht schlägt. Unglaublich flink setzt man über alle Hindernisse hinweg und wälzt sich grunzend und prustend in mondheiler Nacht am Boden hin und her. Die Art der Fangspiele wechselt ständig, je nach der Art des Wildes, das man nachahmt.

Es ist unglaublich, wie großes Gefallen die Pygmäen am Ballspiel, das ihnen von Haus aus bekannt ist, haben. Mädchen und Burschen beteiligen sich stets daran. Bälle aus Blättern gewunden und mit Bast umwickelt, werden zwischen zwei Parteien geworfen. Wer den Ball erhascht, hat das Recht, einen von der Gegenpartei, selbst aus nächster Nähe, mit dem massiven Ball zu bewerfen. Da so ein Schlag empfindlich schmerzt, sucht man oft – besonders Mädchen – sein Heil in der Flucht. Im Seilspringen entwickeln die Mädchen eine außerordentliche Fertigkeit. Das Spiel entbehrt infolge der weichen Bewegungen ihrer geschmeidigen Körper nicht des künstlerischen Reizes. Die Seile sind natürlich Lianen, die zwei Mädchen in langsameren oder schnellerem Tempo, wie es der Rhythmus des gesungenen Liedes gebietet, schwingen. Bald einzeln, bald zu zweien und dreien hüpfen die Schönen über die Liane, im Kreise tanzend, sich in den Hüften wiegend oder einander umschlingend. Je toller der Wirbel, um so größer der Beifall der gaffenden Menge. Für dieses Schauspiel, wie übrigens für jede Festlichkeit, behängen sich die Weiber mit viel Grün, das entweder vom Kopfe oder im Gürtel über dem Gesäß beim Hüpfen neckisch auf und nieder wippt.

Eine ungeheure Begeisterung löst auch das Seilziehen aus. Bisweilen wird es zu einer Kraftprobe zwischen Männern und Frauen. Oft setzt ein erbitterter Kampf ein; dann zerreißt auch die armdicke Liane und alles wälzt sich lachend und grölend am Boden. Sobald aber wir Weiße uns daran beteiligten, lief das ganze Lager zusammen, um womöglich gegen uns Stellung zu nehmen und unsere Partei zum Weichen zu bringen, was natürlich nicht schwer fiel, wofür man uns dann weidlich auslachte und ausklatschte.

Die Männer frönen leidenschaftlich dem Hasardspiel, Mali, das bei den Negern und Bambuti verbreitet ist. In kleinen Gruppen über das Lager verteilt, hocken sie vor dem Spielbrett und werfen die Bohnen. Es spielen immer nur zwei gegeneinander, die sich vor dem Spielbrett, einem Stück glatter Baumrinde, niederhocken umringt von einer Schar Zuschauer. Ein Häufchen Bohnen liegt mitten auf dem Brett, so groß, daß es eine Pygmäenfaust mit schnellem Griff fassen kann. Der Spieler schüttelt durch Öffnen der Finger einige Bohnen aus, anfangs mehr, dann immer weniger und weniger. Der Trick besteht darin, daß die Zahl der restlichen Bohnen, bis er ausläßt, vier oder durch vier teilbar ist. Trifft das zu, so hat er gewonnen. So geht das Spiel abwechselnd weiter; ein scheinbar harmloses Spiel und doch peitscht es die Leidenschaft der Zwerge unglaublich auf. Stunden- und tagelang sitzen sie dabei und vergessen selbst auf die Jagd. Man spielt um Pfeile, die sehr begehrt sind – jeder Gewinn ein Pfeil, aber auch jeder Verlust ein Pfeil. Es kommt vor, daß besonders unglückliche Spieler an einem Tag alle Pfeile verlieren. Die Frauen murrten gegen ihre Männer, die die Jagd vernachlässigen. So sah ich mich manchmal gezwungen einzuschreiten und das Mali zu verbieten. Doch damit war die Sache nicht erledigt. Jagte ich hier einen Klub auseinander, bildete sich im Schatten eines abgelegenen Baumes ein neuer, bis ich schließlich ernst machte und nicht nur die Bohnen sondern auch die Pfeile einsteckte“ (*Paul Schebesta* 1936, 151–153).

Der bereits genannte „*K. Groos* hat schon 1930 vermutet“, schreibt *Konrad Lorenz* (1982, 358) – „daß Tiere im Spiele lernen, daß diese als ‚Vorahnung‘ späteren Verhaltens dies vorbereiten und vervollkommen... Es steht also zu erwarten, daß das Spielen bei den Primaten, die mit ihren Greifhänden die reichsten Möglichkeiten zu willkürlichen Operationen besitzen die größte Bedeutung hat, die geringste dagegen bei den niedrigen Säugern“.

„Explorieren und Spielen“ sind für *Konrad Lorenz* „lebenswichtige Bestandteile des menschlichen Verhaltens. Das von *Wolfgang Köhler* so anschaulich geschilderte Verhalten des Schimpansen Sultan ist paradigma-

tisch für alle Forschung“ (a.a.O.) und führte schließlich zu einer weiteren Aufeinanderfolge der verschiedenen Erkenntnisfortschritte. „Wahrscheinlich ist dies freie Spiel die Voraussetzung für alle im wahren Sinne schöpferischen Geschehen in der menschlichen Kultur. ... Menschliche Forschung steht auf der unscharf definierten Grenze zwischen Neugierverhalten und Spielen. Schon die Umgangssprache drückt dies aus; wir spielen Theater, jemand ‚spielt‘ Flöte oder Geige. Beides aber muß man können, das Wort Kunst ist aus diesem Zeitwort abgeleitet. Der bloße Wille genügt nicht, ein Kunstwerk hervorzubringen, sonst hieße es, wie *Clemens Holzmeister* einmal sagte, nicht Kunst, sondern ‚Wulst“ (K. Lorenz 1982, 360).

Christoph Ulf hatte ähnlich wie *Otto Koenig* weiland auf dem Wilhelminenberg seine Schwierigkeiten mit einer allgemein gültigen Definition des Begriffes Spiel (Neues Wörterbuch der Völkerkunde 1988). Dem Charakter des genannten Wörterbuches gemäß war auch *Christoph Ulf* bemüht, biologischen und kulturgeschichtlichen Aspekten entsprechend Rechnung zu tragen, um der Vieldeutigkeit des Stichwortes Spiel zu entsprechen. „Daß das Spiel in allen Kulturen zu beobachten ist, kann als Indiz für die Existenz eines ‚Dranges‘ oder ‚Triebs‘ als primären Auslöser für das Spiel angesehen werden“ – schreibt *Christoph Ulf* (1988). „In Konsequenz dieser wahrscheinlich berechtigten Schlußfolgerung wird in der ethologischen Literatur die Frage gestellt, ob das Spiel des Menschen – phylogenetisch gesehen – einen ‚Vorläufer‘ besitzt in dem bei Tieren feststellbaren spielerischen Verhalten, das vornehmlich, aber nicht nur auf das ‚Ernstleben‘ vorbereitet“ (a.a.O. 446f.).

In Gegensatz hiezu verweist *Ulf* auf den Engländer *E.B. Tylor* (1837–1917), der die Auffassung vertrat – kulturhistorisch gesehen – daß das Spiel zum gesunkenen Kulturgut (Survival) werde. „Spiel besitze im Kultischen sowohl seinen Ursprung als auch Inhalt und Funktion“ (a.a.O. 446).

Eine Zusammenfassung vieler weltweit verbreiteter Spiele entnehmen wir dem Stichwort „Spiel“ im alten in Stuttgart im Jahre 1965 erschienenen „Wörterbuch der Völkerkunde“. Die meisten Spiele besaßen – so heißt es – wie z.B. die verschiedenen Lauf-, Spring-, Fang-, Ball-, Brett- und andere Spiele ursprünglich einen weltbildlichen oder kultischen Charakter, der jedoch im Lauf der Zeit vergessen und in vielen Fällen abgewandelt wurde bis schließlich das ehemalige oder weltbildliche Spiel seine heutige Sinngabung und Spielregeln erhielt. Ein solches Spiel ist z.B. das altamerikanische Patolli-Spiel, das die gleichen Spielregeln wie das indische Brettspiel Cauours oder Pachisi besaß und zu uns aus Indien in Gestalt des bekannten

Spiels „Mensch ärgere dich nicht!“ gelangte. Kultischen Charakter besaßen auch viele, besonders den indianischen Raum kennzeichnenden Ballspiele. Die Ruinenplätze altamerikanischer Hochkulturen zeigen kunstvoll angelegte Ballspielplätze in Gestalt länglicher Rechtecke, an deren Längsseiten abgestumpfte Pyramiden mit senkrecht eingelassenen Ringen sich befanden. Durch diese Ringe mußten hohle Kautschukbälle geschleudert werden, was aber nicht mit der Hand sondern mit dem Rücken geschah. Daß die Idee eines Kampfes zwischen Licht- und Dunkelwesen in Form eines kultischen Ballspieles den Azteken und Taraster eigen war, zeigt eine altmexikanische Bilderhandschrift, wo z.B. das Ballspiel des roten und des schwarzen Tezcatlipoca (mexikanisch: „Der rauchende Spiegel“), einer unheimlichen Nacht- und Mondgottheit, abgebildet ist. Beide Göttergestalten halten das Schutzleder, das vor dem Spiel in der Rückengegend befestigt wurde, in der Hand, auch sind der Ballspielplatz und die Steinringe in der Abbildung wiedergegeben. Das bei den Aruak und tropischen Waldstämmen Südamerikas übliche Spiel mit hohlen Kautschukbällen, die nicht mit der Hand, sondern mit irgendeinem anderen Körperteil geschleudert werden müssen, erinnern sehr lebhaft an das altamerikanische Ballspiel und in allerdings weitgehend abgewandeltem Sinne auch an das moderne Korbballspiel. Auch ein im Osten Nordamerikas von den Indianern gespieltes Ballspiel, bei dem Leder- oder Holzbälle mit einer Art Tennisschläger durch „Tore“ aus Holzstangen getrieben werden mußten, besaß nicht nur sportlichen sondern auch religiösen Charakter.

Weltweite Verbreitung haben die vielen Kampf- und Kraftspiele (Ringeln, Laufen, Springen, Stelzenlaufen, Reiterspiele Stafettenlaufen, Bogenschießen, Speerwerfen, Stockkämpfe, Fechten usw.), wobei auch diesen Spielen ursprünglich vielfach magische Gedanken im Sinne eines Analogiezaubers Pate gestanden haben mochten, so etwa beim Wettlauf über Weizenfelder oder bei den Scheinkämpfen mit grünen Zweigen bei den Kafiren im Hindukusch. Der häufige Einbau solcher Spiele in die Neujahrsfeste in Asien und Europa ist gleichfalls nicht zufälliger Natur. Ruhigen Charakter zeigen dagegen die zahlreichen Würfelspiele (mit ihrem zuletzt auch religiösen Hintergrund), die Brettspiele, unter denen wohl dem aus Indien stammenden Schachspiel die größte Bedeutung zukommt. Die Ratespiele, Schnur- und Fadenspiele, aber auch die Puppenspiele (Marionetten, Stab- und Fadenpuppen usw.) und Schattenspiele (Indonesien) sowie die verschiedenen Unterhaltungsspiele (Reimen, Wetten, Geschichten erzählen, Versteckenspielen, Suchen, Gesellschaftsspiele u.a.m.) und Rätselraten. Eigentliche Kinderspiele sind im Vergleich zu den Erwachsenenspielen verhältnismäßig selten, da die Jugend bei den „Naturvölkern“, sobald sie bewe-

gungsfähig ist, in den Arbeitsbereich der Erwachsenen einbezogen wird und ohne weiteres an den Tänzen und Festen derselben teilnimmt. Gegenstände, die praktischen oder kultischen Charakter bei den Eingeborenen besaßen, aber ihren ursprünglichen Aufgaben nicht mehr gerecht zu werden vermögen, sinken häufig zu Kinderspielen ab wie dies etwa bei Bogen und Pfeil und anderen überlebten Waffen der Fall ist (Blasrohr, Armbrust, Wurfstock und Wurfschlinge, Schleuder usw.) oder etwa beim Schwirrholtz, das einst Kultgegenstand jetzt aber auch bereits bei vielen „Naturvölkern“ nur mehr als „Überbleibsel“ oder als Kinderspielzeug anzutreffen ist. Der Nachahmungstrieb bei Kindern findet selbstredend auch im Kinderspiel der „Naturvölker“ reichliche Betätigung (Nachahmung der Beschäftigung Erwachsener, Vater-Mutter-Kindspiel usw.) und spiegelt vielfach die Interessenssphären der beiden Geschlechter wieder.

Fühlen sich die Knaben mehr zu den Kampf- und Bewegungsspielen hingezogen, gilt die Liebe der Mädchen mehr dem Tanz- und Puppenspiel. Weltweit verbreitet und tief in die Kulturgeschichte der Menschheit zurückreichend ist das Spiel der Mädchen mit der Puppe, die vom primitivsten Symbol bis zur vollendeten Trachten- und modernen Spielpuppe ihre Ausgestaltung erfahren hat und dem im Orient heimischen Puppenspiel oder Theater ungezählte Impulse verlieh. Meist sind die Gesichter der naturvölkischen Puppen, die aus Lehm, Wachs, Holz, Fell, Leder und aus anderem Material angefertigt wurden, nur angedeutet, doch was bedeutet dies für die Phantasie eines kindlichen Wesens. Puppen können aber auch der kindlichen Sphäre entzogen sein und ernsten Charakter besitzen, wenn z.B. bei den Bergheiden in Nordkamerun die Puppe zu einer Fetischpuppe wird, die Mädchen und Frauen gleich Kindern auf dem Rücken tragen. Es handelt sich dabei um rohgeschnitzte, mit Glasperlen, Münzen und ausgeschossenen Patronenhülsen reich behängenen Holzpuppen, deren Gesicht nicht einmal angedeutet ist. Diese Puppen sollen ihren Trägerinnen zu reichem Kindersegen verhelfen.

Humanethologie, Kulturethologie und Völkerkunde ergänzen einander in ihren beiden Aspekten zu einem Ganzen. Ähnlich wie der Arzt und Völkerkundler *Adolf Bastian* (1826–1905) nach den Grundelementen (Vorstellungen, Triebe, Empfindungen u.a.m.) fragte, waren wir anhand des Themas Spiel um eine weitere Klärung der genotypischen und phänotypischen Kulturabläufe bemüht.

Literatur

- BEITL, Richard (1933): Wörterbuch der Deutschen Volkskunde. Berlin.
- EIBL-EIBESFELDT, I. (1976): Menschenforschung auf neuen Wegen. Die naturwissenschaftliche Betrachtung kultureller Verhaltensweisen. Wien-München-Zürich.
- GROOS, K. (1922): Das Spiel. Jena.
- HIRSCHBERG, W.(Hg.) (1965): Wörterbuch der Völkerkunde. Stuttgart.
- HIRSCHBERG, W.(Hg.) (1988): Neues Wörterbuch der Völkerkunde. Berlin.
- IMMENROTH, Wilhelm (1933): Kultur und Umwelt der Kleinwüchsigen in Afrika. Leipzig.
- KOENIG, Otto (1970): Kultur und Verhaltensforschung. München.
- LORENZ, Konrad (1982): Vergleichende Verhaltensforschung. Grundlagen der Ethologie. Deutscher Taschenbuch-Verlag. München.
- SCHEBESTA, Paul (1936): Der Urwald ruft wieder. Salzburg-Leipzig.
- ULF, Christoph (1988): Stichwort Spiel. Neues Wörterbuch der Völkerkunde. Berlin.

ZOBODAT - www.zobodat.at

Zoologisch-Botanische Datenbank/Zoological-Botanical Database

Digitale Literatur/Digital Literature

Zeitschrift/Journal: [Matreier Gespräche - Schriftenreihe der Forschungsgemeinschaft Wilheminenberg](#)

Jahr/Year: 1966

Band/Volume: [1996](#)

Autor(en)/Author(s): Hirschberg Walter

Artikel/Article: [Der Problemkreis "Spiel" in ethnologischer Sicht 120-127](#)