

Johan Huizinga

ro
ro
ro

HOMO LUDENS

**Vom Ursprung
der Kultur im Spiel**

rowohlt's
enzyklopädie

Über den Verfasser

Johan Huizinga wurde am 7. Dezember 1872 in Groningen (Niederlande) geboren. Schon während der Schulzeit zeichnete er sich durch eine ungewöhnliche Sprachbegabung aus. Zunächst studierte er orientalische Sprachen, um nach seiner Promotion (1897) sich der Geschichtswissenschaft zuzuwenden. Er war dann Geschichtslehrer in der Schule in Harlem. 1903 habilitierte er sich an der Universität Amsterdam für altindische Kultur- und Religionsgeschichte. 1905 wurde er auf den Lehrstuhl für niederländische Geschichte an der Universität Groningen berufen, den er zehn Jahre später mit dem für allgemeine Geschichte an der Universität Leiden tauschen konnte. Dort lehrte er bis 1940, als die Universität durch die deutsche Besatzung geschlossen wurde. 1942 wurde der siebzugjährige Huizinga, der durch seine kulturhistorischen Schriften dem Nazi-Regime unbequem geworden war, für mehrere Monate in ein Konzentrationslager verschleppt. Auch nach seiner Entlassung durfte er nicht nach Leiden zurückkehren; er starb am 1. Februar 1945 in einem Landhaus in De Steeg, das ihm als Wohnsitz zugewiesen worden war. – Johan Huizinga war Präsident der Abteilung «Letterkunde» der Königlichen Akademie der Wissenschaften (1929–1942) und Ehrendoktor der Universitäten Tübingen und Oxford.

Wichtigste Veröffentlichungen

Herfstij der middeleeuwen, 1919 (dt. Herbst des Mittelalters); Erasmus, 1924 (dt. ebs., auch als: Europäischer Humanismus: Erasmus); Holländische Kultur des 17. Jahrhunderts, 1933 (auf dt.); Cultuurhistorische verkenningen, 1930 (dt. Wege der Kulturgeschichte); In de schaduwen van morgen, 1935 (dt. Im Schatten von morgen); Homo Ludens, 1930 (dt. ebs.); Geschonden wereld, 1945 (dt. Geschändete Welt, auch als: Wenn die Waffen schweigen); Mijn weg tot de historie, 1947 (dt. Mein Weg zur Geschichte). – Ferner: Im Banne der Geschichte (?1943); Parerga, hg. von W. Kaegi (1945); Geschichte und Kultur. Gesammelte Aufsätze, hg. von K. Köster (1954). – Werkausgabe: Verzamelde Werken, 9 Bde., 1948–1953.

Johan Huizinga

Homo Ludens

Vom Ursprung der Kultur im Spiel

In engster Zusammenarbeit mit dem Verfasser aus dem Niederländischen übertragen von H. Nachod

Mit einem Nachwort von Andreas Flitner

rowohlt's enzyklopädie
im Rowohlt Taschenbuch Verlag

rowohlts enzyklopädie

Herausgegeben von Burghard König

23. Auflage Mai 2013

Veröffentlicht im Rowohlt Taschenbuch Verlag,
Reinbek bei Hamburg, Januar 1987
Copyright © 1956 by Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH,
Hamburg
Die Originalausgabe erschien 1938 unter dem
Titel «Homo Ludens»
Umschlaggestaltung any.way, Walter Hellmann
Der vorliegende Band ist die mit einem Nachwort versehene
und bibliographisch ergänzte Neuauflage des 1956
in der Reihe «rowohlts deutsche enzyklopädie» erschienenen
gleichlautenden Titels
Gesamtherstellung CPI – Clausen & Bosse, Leck
Printed in Germany
ISBN 978 3 499 55435 3

Inhalt

Vorrede – Einführung	7
1. Wesen und Bedeutung des Spiels als Kulturerscheinung	9
2. Konzeption des Spielbegriffs und die Ausdrücke für ihn in der Sprache	37
3. Spiel und Wetteifer als kulturschaffende Funktion	56
4. Spiel und Recht	89
5. Spiel und Krieg	101
6. Spiel und Wissen	119
7. Spiel und Dichtung	133
8. Die Funktion der poetischen Formgebung	150
9. Spielformen der Philosophie	161
10. Spielformen der Kunst	173
11. Kulturen und Perioden «sub specie ludi»	189
12. Das Spielelement in der heutigen Kultur	211
Nachwort von <i>Andreas Flitner</i>	232
Literaturhinweise	239
Namen- und Sachregister	245

Uxori carissimae

Vorrede – Einführung

Als es klar wurde, daß der Name *Homo sapiens* für unsere Art doch nicht so gut paßte, wie man einst gemeint hatte, weil wir am Ende doch gar nicht so vernünftig sind, wie das achtzehnte Jahrhundert in seinem naiven Optimismus zu glauben geneigt war, stellte man neben diese Bezeichnung für unsere Spezies den Namen *Homo faber*, der schaffende Mensch. Dieser Name aber ist weniger zutreffend als der frühere, denn *faber* ist auch manches Tier. Was vom Schaffen gilt, gilt auch vom Spielen: recht viele Tiere spielen. Dennoch scheint mir *Homo ludens*, der spielende Mensch, eine ebenso wesentliche Funktion wie das Schaffen anzugeben und neben *Homo faber* einen Platz zu verdienen.

Wenn man den Gehalt unserer Handlungen bis auf den Grund des Erkennbaren prüft, mag wohl der Gedanke aufkommen, alles menschliche Tun sei nur ein Spielen. Wer sich mit dieser metaphysischen Schlußfolgerung zufriedengibt, soll dieses Buch nicht lesen. Der alte Stoßseufzer gibt keinen Anlaß, auf die Heraushebung des Spiels als einen Faktor in allem, was es auf der Welt gibt, zu verzichten. Seit langer Zeit hat sich bei mir die Überzeugung in wachsendem Maße befestigt, daß menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet. Seit 1903 finden sich Spuren dieser Auffassung in meinen Schriften. Im Jahre 1933 nahm ich sie zum Thema meiner Leidener Rektoratsrede *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur* (Haarlem, Tjeenk Willink & Zoon 1933). Als ich diese Rede später noch zweimal umarbeitete, zunächst für Vorträge in Zürich und in Wien (1934), dann für einen Vortrag in London (1937), gab ich ihr den Titel: *Das Spielelement der Kultur bzw. The Play Element of Culture*. Beide Male wollte man dort, wo ich sie hielt, «in der Kultur» und «in Culture» daraus machen, und beide Male strich ich die Präposition wieder aus und stellte den Genitiv wieder her. Es handelte sich für mich nicht darum, welchen Platz das Spielen mitten unter den übrigen Kulturerscheinungen einnimmt, sondern inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter hat. Es war mir darum zu tun – und dies gilt auch für diese ausgearbeitete Studie –, den Begriff Spiel, wenn ich mich so ausdrücken darf, in den Begriff Kultur einzugliedern.

Spiel wird hier als Kulturerscheinung aufgefaßt, nicht – oder jedenfalls nicht in erster Linie – als biologische Funktion. Es wird hier mit den Mitteln kulturwissenschaftlichen Denkens behandelt. Man wird finden, daß ich, soweit es irgend anging, von der psychologischen Interpretation

des Spiels keinen Gebrauch mache, wie wichtig diese auch sein mag, und daß ich völkerkundliche Begriffe und Erklärungen, auch dort, wo ich ethnologische Tatsachen anzuführen habe, nur in sehr beschränktem Umfang verwende. So wird man z. B. dem Ausdruck «magisch» nur ein einziges Mal begegnen, dem Ausdruck *mana* und dergleichen überhaupt nicht. Hätte ich meine Beweisführungen in Thesen zusammenzufassen, so würde eine von ihnen lauten: Die Ethnologie und die ihr verwandten Wissenschaften legen zu wenig Gewicht auf den Spielbegriff.

Während ich mein Buch der Öffentlichkeit übergebe, beschleicht mich die Furcht, daß viele es trotz all der Arbeit, die darin steckt, für eine unzureichend belegte Improvisation ansehen könnten. Es ist aber nun einmal das Los eines Autors, der Kulturprobleme behandeln will, sich zuweilen auf manch ein Gebiet wagen zu müssen, das er nicht genügend beherrscht. Alle Wissenslücken erst noch auszufüllen war für mich ausgeschlossen, und mit dem Einstehen für ein jedes Detail durch ein Zitat habe ich es mir leicht gemacht. Es hieß für mich: jetzt schreiben oder gar nicht schreiben. Schreiben über etwas, was mir am Herzen lag. Also habe ich geschrieben.

Leiden, 15. Juni 1938

J. Huizinga

I. Wesen und Bedeutung des Spiels als Kulturerscheinung

Spiel ist älter als Kultur; denn so ungenügend der Begriff Kultur begrenzt sein mag, er setzt doch auf jeden Fall eine menschliche Gesellschaft voraus, und die Tiere haben nicht auf die Menschen gewartet, daß diese sie erst das Spielen lehrten. Ja, man kann ruhig sagen, daß die menschliche Gesittung dem allgemeinen Begriff des Spiels kein wesentliches Kennzeichen hinzugefügt hat. Tiere spielen genauso wie Menschen. Alle Grundzüge des Spiels sind schon im Spiel der Tiere verwirklicht. Man braucht nur junge Hunde beim Spielen zu beobachten, um in ihrem munteren Balgen alle diese Züge zu erkennen. Sie laden einander durch eine Art von zeremoniellen Haltungen und Gebärden ein. Sie beobachten die Regel, daß man seinem Bruder das Ohr nicht durchbeißen soll. Sie stellen sich so, als ob sie fürchterlich böse wären. Und das Wichtigste ist: an alledem haben sie offensichtlich ungeheuer viel Vergnügen und Spaß. Nun ist ein solches Spielen junger, miteinander tollender Hunde nur eine der einfacheren Formen des Tierspiels. Es gibt viel höhere und entwickeltere Stufen: echte Wettkämpfe und schöne Vorführungen vor Zuschauern.

Hier hat man nun sogleich einen sehr bedeutsamen Punkt anzumerken: Schon in seinen einfachsten Formen und schon im Tierleben ist das Spiel mehr als eine rein physiologische Erscheinung oder eine rein physiologisch bestimmte psychische Reaktion. Das Spiel als solches geht über die Grenzen rein biologischer oder doch rein physischer Betätigung hinaus. Es ist eine sinnvolle Funktion. Im Spiel «spielt» etwas mit, was über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung hinausgeht und in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt. Jedes Spiel bedeutet etwas. Nennen wir das aktive Prinzip, das dem Spiel sein Wesen verleiht, Geist, dann sagen wir zuviel, nennen wir es Instinkt, dann sagen wir nichts. Wie man es auch betrachten mag, in jedem Fall tritt damit, daß das Spiel einen Sinn hat, ein immaterielles Element im Wesen des Spiels selbst an den Tag.

Unzulänglichkeit der bisherigen Definitionen des Spiels

Psychologie und Physiologie bemühen sich, das Spielen von Tieren, Kindern und erwachsenen Menschen zu beobachten, zu beschreiben und

zu erklären. Sie suchen Wesen und Bedeutung des Spiels festzustellen und ihm seinen Platz im Lebensplan anzuweisen. Daß es dort erhebliche Bedeutung hat, daß es eine notwendige, zumindest eine nützliche Aufgabe erfüllt, wird allgemein ohne Widerspruch als Ausgangspunkt für jede wissenschaftliche Untersuchung und Betrachtung angenommen. Die zahlreichen Versuche, diese biologische Funktion des Spiels zu bestimmen, gehen jedoch sehr weit auseinander. Man hat geglaubt, Ursprung und Grundlage des Spiels als Sich-Entlasten von einem Überschuß an Lebenskraft definieren zu können. Nach anderen gehorcht das lebende Wesen beim Spielen einem angeborenen Nachahmungstrieb, befriedigt es ein Bedürfnis nach Entspannung oder übt sich für ernsthafte Tätigkeit, die das Leben von ihm fordern wird, oder aber das Spiel dient ihm als Übung in Selbstbeherrschung. Wieder andere suchen das Prinzip in einem angeborenen Bedürfnis, etwas zu können oder etwas zu verursachen, oder auch in der Sucht, zu herrschen oder mit anderen in Wettbewerb zu treten. Noch andere wieder betrachten das Spiel als eine unschuldige Abregung schädlicher Triebe, als notwendige Ergänzung eines allzu einseitig gerichteten Betätigungsdrangs oder als Befriedigung in Wirklichkeit unerfüllbarer Wünsche durch eine Fiktion und damit als Aufrechterhaltung des Persönlichkeitsgefühls.¹

Allen diesen Erklärungen ist das eine gemein, daß sie von der Voraussetzung ausgehen, Spiel werde wegen etwas anderem betrieben, es diene irgendeiner biologischen Zweckmäßigkeit. Sie fragen, warum und wozu wird gespielt? Die Antworten, die hierauf erteilt werden, schließen einander keineswegs aus. Man würde alle soeben aufgezählten Erklärungen recht wohl nebeneinander akzeptieren können, ohne damit in lästige Begriffsverwirrung zu geraten. Hieraus folgt aber, daß sie nur Teilerklärungen sind. Wäre eine von ihnen entscheidend, dann müßte sie die anderen entweder ausschließen oder in einer höheren Einheit umfassen und aufnehmen. Die meisten Erklärungsversuche beschäftigen sich erst in zweiter Instanz mit der Frage, was und wie das Spiel an und für sich ist und was es für den Spieler bedeutet. Sie gehen dem Spiel mit den Meßmethoden der Experimentalwissenschaft unmittelbar zuleibe, ohne zunächst einmal der tief im Ästhetischen verankerten Eigenart des Spiels ihre Aufmerksamkeit zuzuwenden. Die primäre Qualität Spiel wird in der Regel eigentlich nicht beschrieben. Gegenüber einer jeden der gegebenen Erklärungen kann die Frage erhoben werden: «Nun gut, was ist

¹ Über diese Theorien vgl. die Übersicht bei H. Zondervan, *Het spel bij dieren, kinderen en volwassen menschen*, und F. J. J. Buytendijk, *Het spel van mensch en dier als openbaring van levensdriften*.

nun eigentlich der *Witz* des Spiels? Warum kräht das Baby vor Vergnügen? Warum verrennt sich der Spieler in seine Leidenschaft, warum bringt der Wettkampf eine tausendköpfige Menge zur Raserei?» Die Intensität des Spiels wird durch keine biologische Analyse erklärt, und gerade in dieser Intensität, in diesem Vermögen, toll zu machen, liegt sein Wesen, steckt das, was ihm ureigen ist. Die Natur, so scheint der logische Verstand zu sagen, hätte doch alle die nützlichen Funktionen wie Entladung überschüssiger Energie, Entspannung nach Kraftanstrengung, Vorbereitung für Forderungen des Lebens und Ausgleich für Nichtverwirklichtes ihren Kindern auch in der Form rein mechanischer Übungen und Reaktionen mit auf den Weg geben können. Aber sie gab uns gerade eben das Spiel mit seiner Spannung, seiner Freude, seinem Spaß.

Dies letzte Element, der «Witz» des Spiels, widerstrebt jeder Analyse, jeder logischen Interpretation. Das holländische Wort für Witz, «*aardigheid*», ist dafür höchst bezeichnend. Es ist von «*aard*» abgeleitet, das «*Art*», aber auch «*Wesen*» bedeutet, und legt damit sozusagen Zeugnis dafür ab, daß die Sache nicht weiter rückführbar ist. Diese Unableitbarkeit ist für unser modernes Sprachgefühl nirgendwo so treffend ausgedrückt wie in dem englischen «*fun*», das in seiner geläufigen Bedeutung ziemlich jung ist. Das Französische hat für den Begriff merkwürdigerweise kein Äquivalent. Und gerade dieses Element bestimmt doch das Wesen des Spiels. Im Spiel haben wir es mit einer für jedermann ohne weiteres erkennbaren, unbedingt primären Lebenskategorie zu tun, mit einer Ganzheit, wenn es je etwas gibt, was diesen Namen verdient. Wir müssen uns Mühe geben, es in seiner Ganzheit zu betrachten und zu werten.

Die Realität Spiel erstreckt sich, für jedermann wahrnehmbar, über Tierwelt und Menschenwelt zugleich. Sie kann mithin auf keinem rationalen Zusammenhang beruhen, da ein Gegründetsein in der Vernunft sie doch auf die Menschenwelt beschränken würde. Das Vorhandensein des Spiels ist an keine Kulturstufe, an keine Form von Weltanschauung gebunden. Ein jedes denkende Wesen kann sich die Realität Spiel, Spielen, sogleich als ein selbständiges, eigenes Etwas vor Augen führen, sogar wenn seine Sprache kein allgemeines Begriffswort dafür besitzen sollte. Das Spiel läßt sich nicht verneinen. Nahezu alles Abstrakte kann man leugnen: Recht, Schönheit, Wahrheit, Güte, Geist, Gott! Den Ernst kann man leugnen, das Spiel nicht.

Mit dem Spiel aber erkennt man, ob man will oder nicht, den Geist. Denn das Spiel ist nicht Stoff, worin auch immer sein Wesen bestehen mag. Schon in der Tierwelt durchbricht es die Schranken des physisch Existenten. Von einer determiniert gedachten Welt reiner Kraftwirkun-

gen her betrachtet, ist es im vollsten Sinne des Wortes ein *Superabundans*, etwas Überflüssiges. Erst durch das Einströmen des Geistes, der die absolute Determiniertheit aufhebt, wird das Vorhandensein des Spiels möglich, denkbar und begreiflich. Das Dasein des Spiels bestätigt immer wieder, und zwar im höchsten Sinne, den überlogischen Charakter unserer Situation im Kosmos. Die Tiere können spielen, also sind sie bereits mehr als mechanische Dinge. Wir spielen und wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.

Spiel als Kulturfaktor

Wer den Blick auf die Funktion des Spiels richtet – nicht wie sie im Tierleben und im Leben des Kindes, sondern in der Kultur sich äußert –, der hat das Recht, den Spielbegriff dort anzupacken, wo die Biologie und die Psychologie mit ihm fertig sind. Er findet das Spiel in der Kultur als eine gegebene Größe vor, die vor der Kultur selbst da ist und sie von Anbeginn an bis zu der Phase, die er selbst erlebt, begleitet und durchzieht. Überall tritt ihm das Spiel als eine bestimmte Qualität des Handelns entgegen, die sich vom «gewöhnlichen» Leben unterscheidet. Er kann es dahingestellt sein lassen, inwieweit es der wissenschaftlichen Analyse glückt, diese Qualität auf quantitative Faktoren zurückzuführen. Ihm kommt es gerade auf jene Qualität an, wie er sie als der Lebensform eigentümlich vorfindet, die er Spiel nennt. Sein Gegenstand ist das Spiel als eine Form von Aktivität, als sinnvolle Form und als soziale Funktion. Er sucht nicht mehr nach natürlichen Antrieben, die das Spielen im allgemeinen bestimmen, sondern betrachtet das Spiel in seinen mannigfaltigen konkreten Formen selbst als soziale Struktur. Er bemüht sich, das Spiel in seiner primären Bedeutung zu verstehen, wie der Spieler es selber nimmt. Wenn er findet, daß es auf einem Hantieren mit bestimmten Gebilden, auf einer gewissen Verbildlichung der Wirklichkeit durch Umsetzung in Formen des lebendig bewegten Lebens beruht, dann sucht er zunächst einmal den Wert und die Bedeutung jener Gebilde und jener Verbildlichung selbst zu verstehen. Er will ihr Wirken im Spiel selbst beobachten und damit das Spiel als Faktor des Kulturlebens zu begreifen versuchen.

Die großen ursprünglichen Betätigungen des menschlichen Zusammenlebens sind alle bereits von Spiel durchwoben. Man nehme die Sprache, dieses erste und höchste Werkzeug, das der Mensch sich formt, um mitteilen, lehren, gebieten zu können, die Sprache, mit der er

unterscheidet, bestimmt, feststellt, kurzum nennt, d. h. die Dinge in das Gebiet des Geistes emporhebt. Spielend springt der sprachschöpfende Geist immer wieder vom Stofflichen zum Gedachten hinüber. Hinter einem jeden Ausdruck für etwas Abstraktes steht eine Metapher, und in jeder Metapher steckt ein Wortspiel. So schafft sich die Menschheit immer wieder ihren Ausdruck für das Dasein, eine zweite erdichtete Welt neben der Welt der Natur. Oder man nehme den Mythos, der ebenfalls eine Verbildlichung des Daseins ist, nur weiter verarbeitet als das einzelne Wort: Durch den Mythos sucht der frühe Mensch das Irdische zu erklären, und durch ihn gründet er die Dinge im Göttlichen. In jeder dieser launenhaften Phantasien, mit denen der Mythos das Vorhandene bekleidet, spielt ein erfindungsreicher Geist am Rande von Scherz und Ernst. Und schließlich betrachte man den Kult: Die frühe Gemeinschaft vollzieht ihre heiligen Handlungen, die ihr dazu dienen, das Heil der Welt zu verbürgen, ihre Weihen, ihre Opfer und ihre Mysterien, in reinem Spielen im wahrsten Sinne des Wortes.

In Mythos und Kult aber haben die großen Triebkräfte des Kulturlebens ihren Ursprung: Recht und Ordnung, Verkehr, Erwerb, Handwerk und Kunst, Dichtung, Gelehrsamkeit und Wissenschaft. Auch diese wurzeln somit sämtlich im Boden des spielerischen Handelns.

Das Ziel dieser Untersuchung ist, darzutun, daß es wesentlich mehr als ein rhetorischer Vergleich ist, wenn man meint, die Kultur *sub specie ludi* betrachten zu können. Der Gedanke ist durchaus nicht neu. Er ist schon einmal allgemein verbreitet und beliebt gewesen: im siebzehnten Jahrhundert, damals, als die große weltliche Bühne aufgekommen war. In der glänzenden Reihe von Shakespeare über Calderon bis Racine beherrschte das Drama die Dichtkunst des Zeitalters. Ein Dichter nach dem anderen verglich die Welt mit einer Schaubühne, auf der ein jeder seine Rolle spielt. Darin scheint der spielhafte Charakter des Kulturlebens unumwunden anerkannt. Besieht man aber den üblichen Vergleich des Lebens mit einem Theaterstück genauer, dann stellt sich heraus, daß er, auf platonischen Grundlagen konzipiert, seine Tendenz fast ausschließlich im Moralischen hat. Er war eine Variation des alten Vanitas-Themas, ein Stoßseufzer über die Eitelkeit alles Irdischen, und nicht mehr. Daß Spiel und Kultur tatsächlich ineinander verwoben sind, war in diesem Vergleich nicht anerkannt oder nicht ausgedrückt. Jetzt dagegen handelt es sich darum, das echte, reine Spiel selbst als eine Grundlage und einen Faktor der Kultur zu erweisen.

Spiel als selbständige Kategorie

Spiel steht in unserem Bewußtsein dem Ernst gegenüber. Der Gegensatz bleibt vorläufig so unableitbar wie der Begriff Spiel selbst. Wenn wir aber näher zusehen, erscheint uns der Gegensatz Spiel – Ernst weder eindeutig noch fest. Wir können sagen: Spiel ist Nichternst. Abgesehen davon aber, daß dieser Satz nichts über die positiven Eigenschaften des Spiels aussagt, ist er außerordentlich leicht umzustoßen. Sobald wir an Stelle von «Spiel ist Nichternst» sagen: «Spiel ist nicht ernsthaft», läßt uns der Gegensatz schon im Stich; denn Spiel kann sehr wohl ernsthaft sein. Überdies treffen wir sogleich auf verschiedene fundamentale Lebenskategorien, die ebenfalls unter den Begriff Nichternst fallen und dennoch nicht dem Spielbegriff entsprechen. Lachen steht in einem gewissen Gegensatz zu Ernst, ist aber keineswegs unbedingt an Spiel gebunden. Kinder, Fußballspieler und Schachspieler spielen in allertiefstem Ernst und haben nicht die geringste Neigung, dabei zu lachen. Es ist bemerkenswert, daß gerade die rein physiologische Verrichtung des Lachens ausschließlich dem Menschen eigentümlich ist, während er die sinnvolle Funktion des Spielens mit den Tieren gemein hat. Das aristotelische *animal ridens* bezeichnet den Menschen im Gegensatz zum Tier fast noch reiner als das *homo sapiens*.

Was vom Lachen gilt, gilt auch vom Komischen. Das Komische fällt unter den Begriff des Nichternsten und ist in einer gewissen Weise mit dem Lachen verbunden: es reizt zum Lachen. Aber sein Zusammenhang mit dem Spiel ist nebensächlicher Natur. An sich ist Spiel nicht komisch, weder für den Spieler noch für den Zuschauer. Junge Tiere und kleine Kinder sind zuweilen komisch bei ihrem Spiel, aber schon erwachsene Hunde, die einander nachsetzen, sind es nicht oder doch kaum noch. Wenn wir eine Posse und ein Lustspiel komisch finden, geschieht es nicht wegen der Spielhandlung selbst, sondern wegen des Gedankeninhalts. Die komische und zum Lachen reizende Mimik eines Clowns kann man nur in einem weiteren Sinne Spiel nennen.

Das Komische steht in engem Zusammenhang mit Torheit. Das Spiel ist aber nicht töricht. Es liegt außerhalb des Gegensatzes Weisheit – Torheit. Dennoch hat auch der Begriff Torheit dazu dienen müssen, um den großen Unterschied der Lebensstimmungen auszudrücken. Im spätmittelalterlichen Sprachgebrauch deckte das Wortpaar *folie et sens* unsere Unterscheidung Spiel – Ernst ziemlich gut.

Alle Ausdrücke aus der nur vage zusammenhängenden Begriffsgruppe, zu der Spiel, Lachen, Kurzweil, Scherz, das Komische und die Torheit gehören, haben die Unableitbarkeit ihres Begriffs miteinander

gemein, die wir dem Spiele zuschreiben mußten. Ihre *ratio* liegt in einer besonders tiefen Schicht unseres geistigen Wesens.

Je mehr wir uns bemühen, die Form Spiel gegen andere, scheinbar verwandte Formen des Lebens abzugrenzen, um so mehr tritt ihre weitgehende Selbständigkeit zutage. Und wir können mit diesem Aussondern des Spiels aus der Sphäre der großen kategorischen Gegensätze noch weiter gehen. Das Spiel liegt außerhalb der Disjunktion Weisheit – Torheit, es liegt aber auch ebensogut außerhalb der von Wahrheit und Unwahrheit und der von Gut und Böse. Obwohl Spielen eine geistige Betätigung ist, ist in ihm an sich noch keine moralische Funktion, weder Tugend noch Sünde, gegeben.

Wenn das Spiel also nicht ohne weiteres mit dem Wahren und auch nicht mit dem Guten zusammenzubringen ist, liegt es dann etwa auf ästhetischem Gebiet? Hier wird unser Urteil schwankend. Die Eigenschaft, schön zu sein, haftet nicht am Spiel als solchem, es hat jedoch die Neigung, sich allerlei Elemente der Schönheit beizugesellen. An die primitiveren Formen des Spiels heften sich von Anfang an Fröhlichkeit und Anmut. Die Schönheit des bewegten menschlichen Körpers findet ihren höchsten Ausdruck im Spiel. In seinen höher entwickelten Formen ist das Spiel durchwoben von Rhythmus und Harmonie, jenen edelsten Gaben des ästhetischen Wahrnehmungsvermögens, die dem Menschen beschert sind. Vielfältige und enge Bande verbinden Spiel mit Schönheit.

Formale Kennzeichen des Spiels

Es bleibt also dabei, daß wir es im Spiel mit einer Funktion des lebendigen Wesens zu tun haben, die sich weder biologisch noch logisch vollkommen determinieren läßt. *Der Begriff Spiel bleibt ständig in merkwürdiger Weise abseits von allen übrigen Gedankenformen*, in denen wir die Struktur des Geisteslebens und des Gemeinschaftslebens ausdrücken können. So müssen wir uns vorläufig darauf beschränken, die Hauptkennzeichen des Spiels zu beschreiben.

Hier kommt uns zugute, daß unser Thema, der Zusammenhang von Spiel und Kultur, uns erlaubt, nicht alle vorhandenen Formen des Spiels in die Behandlung einzubeziehen. Wir können uns in der Hauptsache auf die Spiele sozialer Art beschränken. Man kann sie, wenn man will, die höheren Formen des Spiels nennen. Sie sind leichter zu beschreiben als die Spiele von Säuglingen und jungen Tieren, weils sie ihrer Gestalt nach entwickelter und gegliederter sind und weil sie vielfältigere und sichtbarere Kennzeichen an sich tragen, während man bei der Definition des

primitiven Spiels fast unmittelbar auf die unableitbare Qualität des Spielhaften stößt, die unserer Meinung nach einer Analyse unzugänglich ist. Wir werden von Wettkampf und Wettlauf, von Schaustellungen und Aufführungen, von Tänzen und Musik, von Maskerade und Turnier zu reden haben. Unter den Kennzeichen, die wir dabei aufzählen werden, haben einige Beziehungen zum Spiel im allgemeinen, andere gelten besonders für das soziale Spiel.

Alles Spiel ist zunächst und vor allem *ein freies Handeln*. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr. Höchstens kann es aufgetragenes Wiedergeben eines Spiels sein. Schon durch diesen Charakter der Freiheit sondert sich das Spiel aus dem Lauf eines Naturprozesses heraus. Es fügt sich ihm an und legt sich wie ein schönes Kleid über ihn hin. Freiheit muß hier natürlich in dem weiteren Sinne verstanden werden, in dem das Problem vom Determinismus unberührt bleibt. Man würde ja sagen können: Diese Freiheit besteht nicht für das junge Tier und das Kind; sie müssen spielen, weil ihr Instinkt es ihnen befiehlt und weil das Spiel zur Entfaltung ihrer körperlichen und selektiven Vermögen dient. Mit der Einführung des Begriffs Instinkt versteckt man sich jedoch hinter ein X, und wenn man von vornherein die vorausgesetzte Nützlichkeit des Spiels unterstellte, würde man eine *petitio principii* begehen. Das Kind und das Tier spielen, weil sie Vergnügen daran haben, und darin eben liegt ihre Freiheit.

Wie dem auch sei, für den erwachsenen und verantwortlichen Menschen ist das Spiel eine Funktion, die er ebensogut lassen könnte. Das Spiel ist überflüssig. Nur insoweit wird das Bedürfnis nach ihm dringend, als es aus dem Vergnügen an ihm entspringt. Jederzeit kann das Spiel ausgesetzt werden oder ganz unterbleiben. Es wird nicht durch physische Notwendigkeit auferlegt und noch viel weniger durch sittliche Pflicht. Es ist keine Aufgabe. Es wird in der «Freizeit» gespielt. Erst sekundär, dadurch, daß es Kulturfunktion wird, treten die Begriffe Müssen, Aufgabe und Pflicht mit ihm in Verbindung.

Damit hat man also ein erstes Hauptkennzeichen des Spiels: es ist frei, es ist Freiheit. Unmittelbar damit hängt ein zweites Kennzeichen zusammen.

Spiel ist nicht das «gewöhnliche» oder das «eigentliche» Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz. Schon das kleine Kind weiß genau, daß es «bloß so tut», daß alles «bloß zum Spaß» ist. Wie tief dies Bewußtsein in der Kinderseele haftet, wird m. E. besonders schlagend durch den Fall illustriert, den mir seinerzeit der Vater eines Kindes mitgeteilt hat: Er trifft sein vierjähriges Söhnchen an, wie es auf dem vordersten einer

Reihe von Stühlen sitzt und «Eisenbahn» spielt. Er hätschelt das Kind, dies aber sagt: «Vater, du darfst die Lokomotive nicht küssen, sonst denken die Wagen, es wäre nicht echt.» In diesem «Bloß» des Spiels liegt ein Minderwertigkeitsbewußtsein, ein Gefühl von «Spaß» gegenüber dem «Ernstgemeinten», das primär zu sein scheint. Wir haben schon darauf aufmerksam gemacht, daß das Bewußtsein, bloß zu spielen, gar nicht ausschließt, daß dies «bloße Spielen» mit dem größten Ernst vor sich gehen kann, ja mit einer Hingabe, die in Begeisterung übergeht und die Bezeichnung «bloß» zeitweilig vollkommen aufhebt. Jedes Spiel kann jederzeit den Spielenden ganz in Beschlag nehmen. Der Gegensatz Spiel-Ernst bleibt stets schwebend. Die Minderwertigkeit des Spiels hat ihre Grenze im Mehrwert des Ernsts. Das Spiel schlägt in Ernst um und der Ernst in Spiel. Es kann sich auf Höhen der Schönheit und Heiligkeit erheben, wo es den Ernst weit unter sich läßt. Diese schwierigen Fragen werden an die Reihe kommen, sobald wir das Verhältnis des Spiels zur heiligen Handlung näher ins Auge zu fassen haben.

Vorläufig handelt es sich um eine Definition der formalen Kennzeichen, die der Aktivität eigen sind, welche wir Spiel nennen. Alle Forscher legen den Nachdruck auf den uninteressierten Charakter des Spiels. Dieses Etwas, das nicht das «gewöhnliche Leben» ist, *steht außerhalb des Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden, ja es unterbricht diesen Prozeß.* Es schiebt sich zwischen ihn als eine zeitweilige Handlung ein. Diese läuft in sich selbst ab und wird um der Befriedigung willen verrichtet, die in der Verrichtung selbst liegt. So wenigstens stellt sich uns das Spiel an sich und in erster Instanz betrachtet dar: als ein Intermezzo im täglichen Leben, als Betätigung in der Erholungszeit und zur Erholung. Aber bereits in seiner Eigenschaft als eine regelmäßig wiederkehrende Abwechslung wird es Begleitung, Ergänzung, ja Teil des Lebens im allgemeinen. Es schmückt das Leben, es ergänzt es und ist insofern unentbehrlich, unentbehrlich für die Einzelperson als biologische Funktion und unentbehrlich für die Gemeinschaft wegen des Sinnes, der in ihm enthalten ist, wegen seiner Bedeutung, wegen seines Ausdruckswertes und wegen der geistigen und sozialen Verbindungen, die es schafft: kurzum als Kulturfunktion. Es befriedigt Ideale des Ausdrucks und des Zusammenlebens. Es hat seinen Platz in einer Sphäre, die über der des rein biologischen Prozesses des Sichnährens, Sichpaarens und Sichschützens liegt. Mit dieser Aussage gerät man scheinbar in Widerspruch zu der Tatsache, daß im Tierleben die Spiele in der Paarungszeit eine so große Rolle spielen. Wäre es aber ungereimt, dem Singen, Balzen und Sichbrüsten der Vögel ebenso wie dem menschlichen Spiel einen Platz außerhalb des rein Biologischen einzuräumen?

Das menschliche Spiel gehört doch jedenfalls in allen seinen höheren Formen, in denen es etwas bedeutet oder etwas feiert, der Sphäre des Festes und des Kults – der heiligen Sphäre – an.

Verliert nun das Spiel damit, daß es unentbehrlich ist und der Kultur dienbar wird, ja besser noch, daß es selbst Kultur wird, sein Kennzeichen des Uninteressiertseins? Nein, denn *die Ziele, denen es dient, liegen selber außerhalb des Bereichs des direkt materiellen Interesses oder der individuellen Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten*. Als geweihte Handlung kann das Spiel dem Wohl der Gruppe dienen, dann aber auf andere Weise und mit anderen Mitteln als mit den unmittelbar auf das Erwerben des Lebensbedarfs gerichteten.

Das Spiel sondert sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer. *Seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit bilden sein drittes Kennzeichen*. Es «spielt» sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum «ab». Es hat seinen Verlauf und seinen Sinn in sich selbst.

Dies ist also wieder ein neues, positives Kennzeichen des Spiels. Das Spiel beginnt, und in einem bestimmten Augenblick ist es «aus». Es «spielt sich ab». Solange es im Gange ist, herrscht Bewegung, ein Auf und Nieder, ein Abwechseln, eine bestimmte Reihenfolge, Verknüpfung und Lösung. Unmittelbar mit der zeitlichen Begrenztheit hängt nun aber ein weiteres bemerkenswertes Kennzeichen zusammen. Das Spiel nimmt sogleich feste Gestalt als Kulturform an. Wenn es einmal gespielt worden ist, bleibt es als geistige Schöpfung oder als geistiger Schatz in der Erinnerung haften, es wird überliefert und kann jederzeit wiederholt werden, sei es nun unmittelbar nach Beendigung, wie ein Kinderspiel, eine Partie Trick-Track, ein Wettlauf, oder nach langer Zwischenpause. *Diese Wiederholbarkeit ist eine der wesentlichsten Eigenschaften des Spiels*. Sie gilt nicht allein vom Spiel als ganzem, sondern auch von seinem inneren Aufbau. In beinahe allen höher entwickelten Spielformen bilden die Elemente der Wiederholung, des Refrains, der Abwechslung in der Reihenfolge so etwas wie Kette und Einschlag.

Auffällender noch als seine zeitliche Begrenzung ist die räumliche Begrenzung des Spiels. Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus abgesteckt worden ist. Wie der Form nach kein Unterschied zwischen einem Spiel und einer geweihten Handlung besteht, d. h. wie die heilige Handlung sich in denselben Formen wie ein Spiel bewegt, so ist auch der geweihte Platz formell nicht von einem Spielplatz zu unterscheiden. 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. Hier sieht man also noch einen neuen, noch positiveren Zug des Spiels. Es schafft Ordnung, ja es ist Ordnung. In die unvollkommene Welt und in das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige, begrenzte Vollkommenheit. Das Spiel fordert unbedingte Ordnung. Die geringste Abweichung von ihr verdirbt das Spiel, nimmt ihm seinen Charakter und macht es wertlos. Diese innige Verknüpfung mit dem Begriff der Ordnung ist vielleicht der Grund, daß das Spiel, wie wir schon im Vorübergehen anmerkten, zu solch großem Teil innerhalb des ästhetischen Gebiets zu liegen scheint. Das Spiel, so sagten wir, hat eine gewisse Neigung, schön zu sein. Der ästhetische Faktor ist vielleicht identisch mit dem Drang, eine geordnete Form zu schaffen, die das Spiel in allen seinen Gestalten belebt. Die Wörter, mit denen wir die Elemente des Spiels benennen können, gehören zum größten Teil in den Bereich des Ästhetischen. Es sind Wörter, mit denen wir auch Wirkungen der Schönheit zu bezeichnen suchen: Spannung, Gleichgewicht, Auswägen, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung, Auflösung. *Das Spiel bindet und löst. Es fesselt. Es bannt, das heißt: es bezaubert*. Es ist voll von den beiden edelsten Eigenschaften, die der Mensch an den Dingen wahrzunehmen und auszudrücken vermag: es ist erfüllt von Rhythmus und Harmonie.

Unter den Bezeichnungen, die auf das Spiel angewendet werden können, nannten wir auch die Spannung. *Dieses Spannungselement spielt sogar eine ganz besonders wichtige Rolle in ihm*. Spannung besagt: Ungewißheit, Chance. Es ist ein Streben nach Entspannung. Mit einer gewissen Anspannung muß etwas «glücken». Dieses Element ist bereits da, wenn ein Säugling mit seinen Händchen zugreift, wenn ein Kätzchen mit einer Zwirnrolle spielt, wenn ein kleines Mädchen den Ball wirft und fängt. Es beherrscht die Gewandtheits- und Auflösungs Spiele des einzelnen, wie Zusammensetzspiele, Mosaiklegen, Patience und Scheibenschießen, und nimmt in dem Maße an Bedeutung zu, wie das Spiel mehr oder weniger wetteifernden Charakter bekommt. Im Würfelspiel und im sportlichen Wettkampf ist es auf das Höchste gestiegen. Dieses Spannungselement eben teilt der Spielbetätigung, die an sich jenseits von Gut und Böse ist, doch einen gewissen ethischen Gehalt mit. In dieser Spannung werden die Fähigkeiten des Spielers auf die Probe gestellt: seine Körperkraft, seine Ausdauer, seine Findigkeit, sein Mut, sein Durchhaltevermögen

und zugleich auch seine geistigen Kräfte, insofern er sich bei all seinem feurigen Bestreben, das Spiel zu gewinnen, innerhalb der Schranken des Erlaubten halten muß, die das Spiel vorschreibt.

Die Spielregeln

Die dem Spiel eigenen Qualitäten der Ordnung und Spannung führen uns zur Betrachtung der Spielregel. Jedes Spiel hat seine eigenen Regeln. Sie bestimmen, was innerhalb der zeitweiligen Welt, die es herausgetrennt hat, gelten soll. Die Regeln eines Spiels sind unbedingt bindend und dulden keinen Zweifel. Paul Valéry hat es einmal beiläufig gesagt, und es ist ein Gedanke von ungemeiner Tragweite: Gegenüber den Regeln eines Spiels ist kein Skeptizismus möglich. Ist doch die Grundlage, die sie bestimmt, unerschütterlich gegeben. Sobald die Regeln übertreten werden, stürzt die Spielwelt zusammen. Dann ist es aus mit dem Spiel. Die Pfeife des Schiedsrichters hebt den Bann auf und setzt die «gewöhnliche Welt» für einen Augenblick wieder in Gang.

Der Spieler, der sich den Regeln widersetzt oder sich ihnen entzieht, ist Spielverderber. Der Spielverderber ist ganz etwas anderes als der Falschspieler. Dieser stellt sich so, als spiele er das Spiel, und erkennt dem Scheine nach den Zauberkreis des Spiels immer noch an. Ihm vergibt die Spielgemeinschaft seine Sünde leichter als dem Spielverderber, denn dieser zertrümmert ihre Welt selbst. Dadurch, daß er sich dem Spiel entzieht, enthüllt er die Relativität und die Sprödigkeit der Spielwelt, in der er sich mit den anderen für einige Zeit eingeschlossen hatte. Er nimmt dem Spiel die Illusion, die *inclusio*, buchstäblich: die Einspielung – ein bedeutungsschweres Wort! Darum muß er vernichtet werden, denn er bedroht die Spielgemeinschaft in ihrem Bestand. Die Gestalt des Spielverderbers wird am deutlichsten, wenn Jungen spielen. Die kleine Gemeinschaft fragt nicht, ob der Spielverderber deshalb abtrünnig wurde, weil er nicht mitzuspielen wagte oder weil er es nicht durfte, sie kennt vielmehr kein Nichtdürfen und nennt es Nichtwagen. Das Problem der Gehorsamkeit und des Gewissens reicht für sie in der Regel nicht weiter als die Furcht vor der Strafe. Der Spielverderber zerbricht die Zauberwelt, darum ist er ein Feigling und wird ausgestoßen. Auch in der Welt des hohen Ernstes haben es die Falschspieler, die Heuchler und Betrüger immer leichter gehabt als die Spielverderber: die Apostaten, die Ketzer und Neuerer und die in ihrem Gewissen Gefangenen.

Es kann aber sein, daß diese Spielverderber ihrerseits nun sogleich wieder eine neue Gemeinschaft mit einer neuen Spielregel bilden. Gerade

der Geächtete, der Revolutionär, der Mann des geheimen Klubs, der Ketzer ist außerordentlich stark im Gruppenbilden und hat dabei nahezu immer in hohem Grade spielhaften Charakter.

Die Spielgemeinschaft hat allgemein die Neigung, eine dauernde zu werden, auch nachdem das Spiel abgelaufen ist. Nicht jedes Murmelspiel oder jede Bridgepartie führt zur Bildung eines Klubs. Das Gefühl aber, sich gemeinsam in einer Ausnahmestellung zu befinden, zusammen sich von den anderen abzusondern und sich den allgemeinen Normen zu entziehen, behält seinen Zauber über die Dauer des einzelnen Spiels hinaus. Der Klub gehört zum Spiel wie der Hut zum Kopf. Es wäre zu billig, wollte man nun gleich alles, was in der Völkerkunde Phratrie, Altersklasse oder Männerbund heißt, für eine Spielgemeinschaft erklären, man wird aber immer wieder feststellen müssen, wie schwer es fällt, die dauerhaften gesellschaftlichen Verbände, vor allem die der archaischen Kulturen mit ihrer höchst gewichtigen, feierlichen und sogar heiligen Zielsetzung, säuberlich von der Spielsphäre geschieden zu halten.

Die besondere Welt des Spiels

Die Ausnahme- und Sonderstellung des Spiels wird in bezeichnender Weise darin offenbar, daß es sich so gern mit einem Geheimnis umgibt. Schon kleine Kinder erhöhen den Reiz ihres Spiels dadurch, daß sie eine kleine Heimlichkeit daraus machen. Das ist etwas für uns, nicht für die anderen. Was die anderen da draußen tun, geht uns eine Zeitlang nichts an. *In der Sphäre eines Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung.* Wir «sind» und wir «machen» es «anders». Diese zeitweilige Aufhebung der «gewöhnlichen Welt» ist bereits im Kinderleben völlig ausgebildet, ebenso deutlich sieht man sie aber bei den großen, im Kult verankerten Spielen der Naturvölker. Während des großen Einweihungsfestes, bei dem die Jünglinge in die Männergemeinschaft aufgenommen werden, sind nicht nur sie selber von dem gewöhnlichen Gesetz und den gewöhnlichen Regeln entbunden; im ganzen Stamm ruhen die Fehden. Alle Vergeltungstaten sind vorläufig ausgesetzt. Die zeitweilige Aufhebung des gewohnten Gesellschaftslebens einer großen heiligen Spielzeit zuliebe läßt sich auch in fortgeschrittenen Kulturen noch in zahlreichen Spuren finden. Hierzu gehört alles, was mit Saturnalien und Karnevalsitten verwandt ist. Auch bei uns kannte eine Vergangenheit mit rauheren privaten Sitten, ausgeprägteren Standesprivilegien und gemütlicherer Polizei noch die saturnalische Freiheit der jungen Leute des Stammes unter dem Namen «Studentenstreiche». An

englischen Universitäten lebt sie formalisiert weiter im «*Ragging*», das im Lexikon als «*an extensive display of noisy disorderly conduct, carried out in defiance of authority and discipline*» beschrieben wird.

Das Anderssein und das Geheime des Spiels findet sichtbarsten Ausdruck in der Vermummung. In dieser wird «das Außergewöhnliche» des Spiels vollkommen. Der Verkleidete oder Maskierte «spielt» ein anderes Wesen. Er «ist» ein anderes Wesen. Kinderschreck, ausgelassene Lustigkeit, heiliger Ritus und mystische Phantasie gehen in allem, was Maske und Verkleidung heißt, unauflösbar durcheinander.

Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als «nicht so gemeint» und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.

Spiel als Kampf und Darstellung

Die Funktion des Spiels in den höheren Formen, um die es sich hier handelt, läßt sich zum allergrößten Teil direkt von zwei wesentlichen Aspekten herleiten, unter denen sie sich präsentiert. *Das Spiel ist ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas.* Diese beiden Funktionen können sich auch vereinigen, in der Weise, daß *das Spiel einen Kampf um etwas «darstellt» oder aber ein Wettstreit darum ist, wer etwas am besten darstellen kann.*

Die Darstellung kann lediglich darin bestehen, daß man etwas natürlich Gegebenes Zuschauern vorführt. Der Pfau und der Truthahn stellen die Pracht ihres Gefieders ihren Weibern zur Schau; darin liegt aber bereits das zur Bewunderung Vorführen von etwas Ungewöhnlichem, höchst Besonderem. Macht der Vogel dabei Tanzschritte, dann ist es eine Vorstellung, ein Heraustreten aus der gewöhnlichen Wirklichkeit, eine Übertragung dieser Wirklichkeit in eine höhere Ordnung. Wir wissen nicht, was dabei in dem Tier vor sich geht. Im Leben des Kindes ist ein solches Zurschaustellen schon sehr erfüllt von Verbildlichung. Man bildet etwas anderes nach, man stellt etwas Schöneres, Erhabeneres oder Gefährlicheres vor, als man gewöhnlich ist. Man ist Prinz oder Vater oder böse Hexe oder Tiger. Das Kind gerät dabei dermaßen außer sich, daß es fast schon meint, es «sei es», ohne damit das Bewußtsein der

«gewöhnlichen Wirklichkeit» ganz zu verlieren. Sein Darstellen ist ein Scheinverwirklichen, ein Verbildlichen, d.h. also ein Vorstellen oder Ausdrücken in einem Bilde.

Geht man vom Kinderspiel zu geweihten Schaustellungen im Kult archaischer Kulturen über, dann findet man, daß im Vergleich zum Kinderspiel ein geistiges Element mehr «im Spiel» ist, das sich nur sehr schwer genau beschreiben läßt. Die heilige Schaustellung ist mehr als eine Scheinverwirklichung, mehr auch als eine symbolische, sie ist eine mystische Verwirklichung. Etwas Unsichtbares und Unausgedrücktes nimmt in ihr schöne, wesenhafte, heilige Form an. Die Teilnehmer am Kult sind überzeugt, daß die Handlung ein gewisses Heil verwirklicht und eine Ordnung der Dinge zustande bringt, die höher ist als die, in der sie gewöhnlich leben. Trotzdem trägt die Verwirklichung durch Darstellung auch weiterhin in jeder Hinsicht die formalen Kennzeichen eines Spiels. Sie wird gespielt, innerhalb eines tatsächlich abgesteckten Spielraums aufgeführt, als Fest, d.h. in Fröhlichkeit und Freiheit. Eine eigene, zeitweilig geltende Welt ist ihr zuliebe abgezäunt. Mit dem Ende des Spiels ist aber seine Wirkung nicht abgelaufen; es wirft vielmehr auf die gewöhnliche Welt da draußen seinen Glanz und bewirkt für die Gruppe, die das Fest gefeiert hat, Sicherheit, Ordnung und Wohlstand, bis die heilige Spielzeit wieder da ist.

Beispiele hierfür kann man von überall her auf der Erde heranziehen. Nach der altchinesischen Lehre haben Tanz und Musik den Zweck, die Welt im Gleise zu halten und die Natur den Menschen zuliebe zu bezwingen. Von den Wettkämpfen bei den Jahreszeiten hängt das glückliche Gedeihen des Jahres ab. Wenn die Zusammenkünfte nicht stattfänden, würde die Ernte nicht reifen.²

Die heilige Handlung ist ein *Dromenon*, d.h. etwas, was getan wird. Was dargestellt wird, ist ein *Drama*, d.h. eine Handlung, gleichviel, ob die Handlung in der Form einer Aufführung oder eines Wettkampfes vor sich geht. Sie stellt ein kosmisches Geschehen dar, aber nicht bloß als Repräsentation, sondern als Identifikation; sie wiederholt das Geschehene. Der Kult bringt die Wirkung zustande, die in der Handlung bildhaft vorgeführt wird. Seine Funktion ist nicht bloß ein Nachahmen, sondern ein Anteilgeben oder Teilnehmen.³ Es ist ein «*helping the action out*».⁴

² M. Granet, *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*, S. 150, 292; *Danses et légendes de la Chine ancienne*, S. 351 f.; *La civilisation chinoise*, S. 231.

³ «As the Greeks would say, rather *methectic* than *mimetic*»: J. E. Harrison, *Themis, A Study of the Social Origins of Greek Religion*, S. 125.

⁴ R. R. Marett, *The Threshold of Religion*, S. 48.

Für die Kulturwissenschaft ist es nicht wesentlich, wie die Psychologie den in diesen Erscheinungen zum Ausdruck kommenden Prozeß auffaßt. Diese wird das Bedürfnis, das zu solchen Darstellungen führt, vielleicht als «*identification compensatrice*» abtun oder als «repräsentative Handlung angesichts der Unmöglichkeit, eine wirkliche, auf das Ziel gerichtete Handlung auszuführen».⁵ Für die Kulturwissenschaft kommt es darauf an, zu verstehen, was die Verbildlichungen im Geist der Völker bedeuten, für die ein Umsetzen des Erlebten in Formen des lebendig bewegten Lebens Wert hat.

Wir rühren hier an die Grundlagen der Religionswissenschaft, an die Frage nach dem Wesen von Kult, Ritus und Mysterium. Der ganze altindische Opferdienst der Veden beruht auf dem Gedanken, daß die Kulthandlung – sei sie nun Opfer, Wettkampf oder Darstellung – dadurch, daß im Ritual ein gewisses gewünschtes kosmisches Ereignis vorgestellt, wiedergegeben oder verbildlicht wird, die Götter zwingt, dieses Ereignis wirklich geschehen zu lassen. Für die antike Welt sind diese Zusammenhänge von Miss J. E. Harrison in ihrem Buche *Themis, A Study of the Social Origins of Greek Religion*, ausgehend von dem Waffentanz der Kureten auf Kreta, überzeugend dargestellt worden. Wir wollen nicht auf alle religiösen Fragen eingehen, die das Thema stellt, und fassen hier nur den Spielcharakter der archaischen Kulthandlung näher ins Auge.

Spiel und Kult

Der Kult ist also eine Darstellung, eine dramatische Vorstellung, eine Verbildlichung, eine stellvertretende Verwirklichung. Auf den heiligen Festen, die mit den Jahreszeiten wiederkehren, feiert die Gemeinschaft die großen Ereignisse im Leben der Natur in geweihten Vorführungen. Diese stellen die Wechsel der Jahreszeiten dar, in phantasievoll umgestalteter dramatischer Vorführung von Aufgehen und Untergehen der Gestirne, von Wachsen und Reifen der Feldfrüchte, von Geburt, Leben und Tod bei Mensch und Tier. Die Menschheit spielt, wie es Leo Frobenius ausdrückt, die Ordnung der Natur so, wie sie sich ihrer bewußt geworden ist.⁶ In einer fernen Vorzeit, meint Frobenius, hat sie zuerst die Erscheinungen der Pflanzen- und Tierwelt in ihr Bewußtsein

⁵ Buytendijk, a. a. O., S. 70/71.

⁶ Leo Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas und Schicksalskunde im Sinne des Kulturwerdens*.

aufgenommen und dann auch den Sinn für die Ordnung von Zeit und Raum, für Monate und Jahreszeiten, für den Lauf der Sonne, erworben. Und nun spielt sie diese ganze Ordnung des Daseins in einem heiligen Spiel. Darin und dadurch verwirklicht sie die dargestellten Ereignisse von neuem und hilft die Weltordnung instand halten. Aber noch mehr geht von diesem Spiel aus. Denn in den Formen dieses Kultspiels ist die Ordnung ihre Gemeinschaft selber, sind die Einrichtungen ihrer primitiven Staatsform aufgekommen. Der König ist die Sonne, das Königtum ist die Verbildlichung des Sonnenlaufs. Sein ganzes Leben spielt der König «Sonne», um schließlich auch das Los der Sonne zu erleiden: sein eigenes Volk bringt ihn in rituellen Formen ums Leben.

Die Frage, inwieweit diese Erklärung des rituellen Königsmords und die ganze dahinterliegende Auffassung als bewiesen gelten darf, mag anderen überlassen bleiben. Uns interessiert hier die Frage, wie man sich ein solches Bildwerden des primitiven Naturbewußtseins zu denken hat. Wie verläuft der Prozeß, der mit einer nicht zum Ausdruck gekommenen Erfahrung kosmischer Tatsachen beginnt und auf eine spielbare Ausbildung dieser Tatsachen hinausläuft?

Mit Recht verwirft Frobenius die allzu billige Erklärung, die mit dem Einschalten eines Begriffs «Spieltrieb» als eines angeborenen Instinkts genug getan zu haben meint.⁷ «Die Instinkte», sagt er, «sind eine Erfindung der Hilflosigkeit gegenüber dem Sinn der Wirklichkeit.» Ebenso nachdrücklich, und mit noch besseren Gründen, wendet er sich gegen die Neigung einer vergangenen Periode, die für jeden Kulturgewinn die Erklärung in einem «zu welchem Zweck», «wozu», «aus welchen Gründen» suchte, das man der kulturschaffenden Gemeinschaft in die Schuhe schob. «Schlimmste Kausalitätstyannei», eine veraltete Nützlichkeitsvorstellung, nennt er solch einen Standpunkt.⁸

Die Vorstellung, die sich Frobenius von dem geistigen Prozeß macht, der sich hier vollzogen haben muß, kommt auf das Folgende heraus. Die noch nicht zum Ausdruck gekommene Erfahrung von Natur und Leben manifestiert sich im archaischen Menschen als eine «Ergriffenheit». «Das Gestalten steigt im Volke wie im Kinde wie in jedem schöpferischen Menschen aus der Ergriffenheit auf.»⁹ Die Menschheit wird «ergriffen von der Offenbarung des Schicksals... Die Wirklichkeit des natürlichen

⁷ *Kulturgeschichte Afrikas*, S. 23, 122.

⁸ A. a. O., S. 21.

⁹ A. a. O., S. 122, «Ergriffenheit» als Moment des Kindspiels: S. 147; vgl. Buytendijks von Erwin Straus übernommenen Ausdruck «pathische Einstellung» und «Ergriffenwerden» als Grundlage des Kindspiels, a. a. O., S. 20.

Rhythmus in Werden und Vergehen (hat) ihren Sinn gepackt, und dies (hat) zur zwangsläufigen und reflexmäßigen Handlung geführt.»¹⁰ Man hat es also nach ihm mit einem notwendigerweise geistigen Umsetzungsprozeß zu tun. Vermöge der Ergriffenheit verdichtet sich ein Naturgefühl reflexmäßig zu einer poetischen Konzeption, zu einer Kunstform. Dies ist vielleicht die beste Annäherung in Worten, die wir für den Prozeß der schöpferischen Phantasie geben können; eine Erklärung kann man sie freilich kaum nennen. Der Weg, der von dem ästhetischen oder mystischen, auf jeden Fall alogischen Gewährwerden einer kosmischen Ordnung zum heiligen Kultspiel führt, bleibt ebenso dunkel wie zuvor.

In der Formulierung des großen Forschers vermißt man eine nähere Bestimmung von dem, was er unter Spielen eines solchen heiligen Stoffs versteht. Wiederholt gebraucht Frobenius das Wort «Spielen» für die Kulturaufführungen, aber auf die Frage, was dann hier Spielen bedeutet, geht er nicht näher ein. Ja man fragt sich, ob sich in seine Vorstellung nicht doch wieder eine Zweckvorstellung eingeschlichen hat, die ihm so zuwider war und die nicht vollkommen zu der Qualität Spiel stimmt. Das Spiel dient ja, wie Frobenius es wiedergibt, dazu, das kosmische Geschehen zu vergegenwärtigen, darzustellen, zu begleiten und zu verwirklichen. Unwiderstehlich will sich ein quasirationales Moment aufdrängen. Das Spiel und die Verbildlichung haben für ihn nach wie vor ihren Zweck darin, daß sie etwas anderes, nämlich eine gewisse kosmische Ergriffenheit ausdrücken. Die Tatsache, daß diese Dramatisierung *gespielt* wird, bleibt für ihn, wie es scheint, von sekundärer Bedeutung. Sie hätte theoretisch auch auf andere Weise mitgeteilt werden können. Nach unserer Meinung dagegen kommt es gerade auf die Tatsache des Spielens an. Dieses Spiel ist seinem Wesen nach nichts anderes als eine höhere Form des im Grunde ganz gleichwertigen Kinderspiels oder gar des Tierspiels. Bei diesen beiden Formen des Spiels kann man nun den Ursprung schwerlich in einer kosmischen Ergriffenheit, einem Gewährwerden der Weltordnung, suchen, die nach Ausdruck ringt. Eine solche Erklärung würde wenigstens kaum viel vernünftigen Sinn haben. Das Kinderspiel besitzt die Spielform aus seiner Wesensart heraus und in ihrer reinsten Gestalt.

Es erscheint uns möglich, den Prozeß, der von einem Ergriffensein durch «Leben und Natur» zu einer Darstellung dieses Gefühls in einem heiligen Spiel führt, mit etwas anderen Worten zu beschreiben, als Frobenius es getan hat. Wir wollen damit nicht etwa eine Erklärung für etwas tatsächlich Unerforschbares bieten, sondern einzig und allein einen

¹⁰ *Schicksalskunde*, S. 142.

tatsächlichen Verlauf annehmbar machen. Die archaische Gemeinschaft spielt so, wie das Kind spielt und wie die Tiere spielen. Dies Spiel ist von Anfang an erfüllt von den Elementen, die dem Spiel eigen sind: es ist voll von Ordnung, Spannung, Bewegung, Feierlichkeit und Begeisterung. Erst in einer späteren Phase der Gesellschaft verbindet sich mit dem Spiel die Vorstellung, daß in ihm etwas ausgedrückt wird: eine Vorstellung vom Leben. Was einmal wortloses Spiel war, nimmt nun dichterische Form an. In der Form und in der Funktion des Spiels, das eine selbständige Qualität ist, findet das Gefühl des Eingebettenseins des Menschen im Kosmos seinen ersten, höchsten und heiligsten Ausdruck. Nach und nach dringt die Bedeutung einer heiligen Handlung in das Spiel ein. Der Kult pflöpft sich auf das Spiel auf, das Spielen an sich aber war das Primäre.

Heiliger Ernst im Spiel

Wir bewegen uns hier in Sphären, zu denen man mit den Erkenntnismitteln der Psychologie und auch mit der Theorie unseres Erkenntnisvermögens selbst kaum hindurchdringt. Die hier aufkommenden Fragen rühren an den tiefsten Grund unseres Bewußtseins. Kult ist höchster und heiligster Ernst. Kann er trotzdem zugleich Spiel sein? Von Anfang an stand es fest: alles Spiel, das des Kindes wie das des Erwachsenen, kann im vollsten Ernst verrichtet werden. Kann dies jedoch so weit gehen, daß mit der heiligen Ergriffenheit einer sakramentalen Handlung immer noch die Qualität des Spiels verbunden bleiben muß? Unser Folgern wird hier mehr oder minder durch die Starrheit unserer formulierten Begriffe behindert. Wir sind gewöhnt, den Gegensatz von Spiel und Ernst als einen unbedingten anzusehen. Allem Anschein nach geht er aber nicht bis zum tiefsten Grunde hinunter.

Man überdenke einmal einen Augenblick die folgende Stufenfolge. Das Kind spielt in vollkommenem – man kann mit vollem Rechte sagen – heiligem Ernst. Aber es spielt und weiß, daß es spielt. Der Sportsmann spielt mit hingebendem Ernst und mit dem Mut der Begeisterung. Er spielt und weiß, daß er spielt. Der Schauspieler geht in seinem Spiel auf. Trotzdem spielt er und ist sich bewußt, daß er spielt. Der Geiger erlebt heiligste Erregung, er erlebt eine Welt außerhalb und über der gewöhnlichen, und dennoch bleibt sein Tun ein Spiel. Der Spielcharakter kann den erhabensten Handlungen eigen bleiben. Kann man nun die Linie bis zur Kulthandlung weiterziehen und behaupten, daß auch der Opferpriester, indem er sein Ritual vollzieht, ein Spielender bleibt? Wer dies von einer einzigen Religion zugibt, gibt es von allen zu. Die Begriffe Ritus, Magie,

Liturgie, Sakrament und Mysterium würden dann alle in den Geltungsbereich des Begriffs Spiel kommen. Hier muß man sich hüten, den inneren Zusammenhalt des Spielbegriffs nicht zu überspannen. Es würde ein Spiel mit Worten werden, wenn wir den Begriff Spiel zu sehr dehnten. Ich glaube aber, wir verfallen dem nicht, wenn wir die heilige Handlung als Spiel bezeichnen. Der Form nach ist sie es in jeder Hinsicht, und dem Wesen nach ist sie es, insoweit sie die Teilnehmer in eine andere Welt versetzt. Für Platon war diese Identität von Spiel und heiliger Handlung ohne Vorbehalt gegeben. Er scheute sich nicht, die geweihten Dinge in die Kategorie des Spiels einzubeziehen. «Man muß Ernst machen mit dem Ernstest», heißt es bei ihm,¹¹ «und es ist Gott, der alles seligen Ernstest wert ist, der Mensch aber ist dazu gemacht, ein Spielzeug Gottes zu sein, und das ist wirklich das Beste an ihm. So muß denn jedermann, ein Mann so gut wie eine Frau, dieser Weise folgend und die schönsten Spiele spielend das Leben leben, gerade umgekehrt gesinnt als jetzt.» «Sie halten ja den Krieg», so fährt er fort, «für ein ernsthaftes Ding... im Kriege aber gibt es weder nennenswertes Spiel noch nennenswerte Bildung,¹² was wir doch das Ernsthafteste nennen. Das Friedensleben also muß ein jeder so gut wie möglich verbringen. Wie ist dann die rechte Weise? Spielend muß es gelebt werden, gewisse Spiele spielend, opfernd, singend und tanzend, um die Götter gnädig stimmen und die Feinde abwehren und im Kampfe besiegen zu können.»¹³

In dieser platonischen Identifizierung von Spiel und Heiligkeit wird nicht das Heilige dadurch herabgezogen, daß es Spiel genannt wird, sondern das Spiel wird dadurch emporgehoben, daß man diesen Begriff bis in die höchsten Regionen des Geistes hinein gelten läßt. Wir sagten zu Anfang, daß Spiel vor aller Kultur vorhanden war. Es bleibt auch in gewissem Sinne über aller Kultur schweben oder bleibt wenigstens frei von ihr. Der Mensch spielt als Kind zum Vergnügen und zur Erholung unterhalb des Niveaus des ernsthaften Lebens. Er kann auch über diesem Niveau spielen: Spiele der Schönheit und Heiligkeit.

11 Gesetze VII 803 CD.

12 οὐτ' οὖν παιδιὰ ... οὐτ' αὐ παιδεία... ἀξιόλογος.

13 Vgl. *Leges* VII 796 B, wo Platon von den heiligen Tänzen der Kureten als τῶν χορηγῶν ἐνόπλια παίγνια spricht. Den innigen Zusammenhang zwischen heiligem Mysterium und Spiel berührt Romano Guardini in höchst treffender Weise im Kapitel «Die Liturgie als Spiel» in seinem Buch *Vom Geist der Liturgie*, S. 56–70. Ohne Platon zu nennen, kommt er dessen hier zitiertem Ausspruch so nahe wie möglich. Er erkennt der Liturgie mehr als ein Merkmal zu, das wir als charakteristisch für das Spiel bezeichnen. Auch die Liturgie ist in höchster Instanz «zwecklos, aber doch sinnvoll».

Von diesem Gesichtspunkt aus läßt sich nun der innige Zusammenhang zwischen Kult und Spiel etwas näher bestimmen. Die weitgehende Gleichartigkeit ritueller und spielmäßiger Formen wird damit in helleres Licht gerückt, und die Frage, inwieweit jede sakrale Handlung in die Sphäre des Spiels fällt, bleibt auf der Tagesordnung.

Unter den formalen Kennzeichen des Spiels war die räumliche Heraushebung der Handlung aus dem gewöhnlichen Leben die wichtigste. Ein geschlossener Raum wird materiell oder ideell abgesondert, von der täglichen Umgebung abgesteckt. Dort drinnen vollzieht sich das Spiel, dort gelten seine Regeln. Absteckung eines geweihten Flecks ist auch das allererste Kennzeichen einer jeden geweihten Handlung. Diese Forderung der Absonderung ist im Kult einschließlich der Magie und des Rechtslebens von weit mehr als nur räumlicher und zeitlicher Art. Beinahe alle Gebräuche von Weihung und Einweihung bringen für die Ausführenden und die Einzuweihenden künstliche Ab- und Aussonderungssituationen mit sich. Überall, wo von Gelübde, von Aufnahme in einen Orden oder eine Bruderschaft, von Eid und Geheimverband die Rede ist, ist jederzeit auf eine oder die andere Weise eine solche Abgrenzung im Spiel, in der all dies gilt. Der Zauberer, der Wahrsager, der Opfernde beginnt damit, daß er seinen geweihten Raum umschreibt. Sakrament und Mysterium setzen einen geweihten Platz voraus.

Der Form nach ist es genau dasselbe, ob das Abstecken zu geweihtem Zweck oder zu reinem Spiel geschieht. Die Rennbahn, der Tennisplatz, das aufs Pflaster gezeichnete Feld für das Kinderspiel von Himmel und Hölle und das Schachbrett unterscheiden sich formell nicht vom Tempel oder vom Zauberkreis. Die auffallende Gleichartigkeit der Weihungsgebräuche über die ganze Erde hin zeigt, daß solche Gebräuche in einem sehr ursprünglichen und fundamentalen Zug des menschlichen Geistes verwurzelt sind. Man führt diese allgemeine Gleichheit von Kulturformen meistens auf eine logische Ursache zurück, indem man das Bedürfnis nach Abgrenzung und Aussonderung als Besorgtheit zu erklären sucht, schädliche Einflüsse von außen von dem Geweihten abzuwehren, der in seinem geheiligten Zustand besonders gefährdet und besonders gefährlich ist. Damit wird also eine verstandesmäßige Überlegung und eine nützliche Absicht an den Anfang des betreffenden Kulturprozesses gestellt: die Nützlichkeitsklärung, vor der Frobenius warnte. Man fällt freilich damit nicht auf die Vorstellung von listigen Priestern zurück, die die Religion ersonnen hätten, aber etwas von der rationalistischen Motivzuschreibung bleibt in der genannten Auffassung doch bestehen. Akzeptiert man dagegen die wesentliche und ursprüngliche Identität von Spiel und Ritus, erkennt man somit an, daß die geweihte Stätte im Grunde ein

Spielplatz ist, dann kommt die irreführende Frage, «wozu», «warum», überhaupt nicht auf.

Hat es sich einmal ergeben, daß die geweihte Handlung formal vom Spiel kaum zu scheiden ist, dann erhebt sich die Frage, ob die Übereinstimmung zwischen Kult und Spiel sich nicht noch weiter erstreckt als auf das rein Formale. Es ist zu verwundern, daß die Religionswissenschaft und die Völkerkunde nicht mit mehr Nachdruck die Frage stellen, inwieweit sakrale Handlungen, die in den Formen des Spiels verlaufen, gleichzeitig in Haltung und Stimmung eines Spiels geschehen. Auch Frobenius hat, soweit ich sehe, diese Frage nicht gestellt. Was ich hierüber sagen kann, beschränkt sich auf einzelne, aus zufälligen Berichten zusammengefaßte Bemerkungen.

Es versteht sich von selbst, daß die Geisteshaltung, in der eine Gemeinschaft ihre heiligen Riten erlebt und aufnimmt, in erster Instanz die eines hohen und heiligen Ernstes ist. Aber es sei nochmals betont: auch die echte und spontane Spielhaltung kann tief Ernst sein. Der Spielende kann sich mit seinem ganzen Wesen dem Spiel hingeben. Das Bewußtsein, «bloß zu spielen», kann vollkommen in den Hintergrund getreten sein. Die Freude, die untrennbar mit dem Spiel verbunden ist, setzt sich nicht nur in Spannung, sondern auch in Erhebung um. Die Stimmung des Spiels hat als ihre beiden Pole Ausgelassenheit und Verzückung.

Die Spielstimmung ist ihrer Art nach eine labile. Jeden Augenblick kann das «gewöhnliche Leben» seine Rechte zurückfordern, sei es durch einen Stoß von außen, der das Spiel stört, oder durch einen Verstoß gegen die Regeln oder von innen heraus durch einen Ausfall des Spielbewußtseins, durch Enttäuschung und Ernüchterung.

Wesen des Festes

Wie steht es nun mit der Haltung und Stimmung bei heiligen Feiern? Das Wort «feiern» sagt es beinahe schon. Der heilige Akt wird gefeiert, d. h. er fällt in den Rahmen des Festes. Das Volk, das sich zu seinen Heiligtümern aufmacht, macht sich zu gemeinsamer Freudekundgebung auf. Weihung, Opfer, heilige Tänze, sakrale Wettkämpfe, Aufführungen, Mysterien, alles ist in den Rahmen des Festes einbezogen. Auch wenn die Riten blutig, die Prüfungen der Einzuweihenden grausam, die Masken schreckenerregend sind, das Ganze spielt sich als Fest ab. Das «gewöhnliche Leben» ist stillgelegt. Mahlzeiten, Gelage und allerlei Ausgelassenheit begleiten das Fest in seiner ganzen Dauer. Mag man nun an griechische oder an afrikanische Beispiele denken, es wird kaum möglich sein, eine

scharfe Grenze zwischen Feststimmung im allgemeinen und heiliger Erregung über das zentrale Mysterium zu ziehen.

Über das Wesen des Festes hat beinahe gleichzeitig mit dem Erscheinen der holländischen Ausgabe dieses Buches der ungarische Forscher Karl Kerényi eine Abhandlung veröffentlicht, die mit unserem Thema engste Berührung hat.¹⁴ Auch das Fest hat nach Kerényi jenen Charakter primärer Selbständigkeit, wie wir ihn für den Spielbegriff aufstellten. «Unter den seelischen Realitäten», heißt es bei ihm, «ist die Festlichkeit ein Ding für sich, das mit nichts anderem in der Welt zu verwechseln ist.»¹⁵ Ganz wie wir vom Spiel meinten, ist seiner Auffassung nach das Fest eine von der Kulturwissenschaft vernachlässigte Erscheinung. «Das Phänomen des Festlichen scheint den Ethnologen völlig entgangen zu sein.»¹⁶ Über die Realität der Festlichkeit «gleitet man . . . in der Wissenschaft so hinweg, als ob sie gar nicht existierte.»¹⁷ Genau wie über das Spiel, so möchten wir hinzufügen. Zwischen Fest und Spiel bestehen nun der Natur der Sache nach engste Beziehungen. Die Ausschaltung des gewöhnlichen Lebens, der überwiegend, wenn auch nicht notwendig fröhliche Ton der Handlung – auch das Fest kann ernst sein –, die zeitliche und räumliche Begrenztheit, das Zusammengehen von strenger Bestimmtheit und echter Freiheit, das sind die hauptsächlichsten gemeinsamen Züge von Spiel und Fest. Im Tanz scheinen die beiden Begriffe die innigste Verbindung einzugehen. Die Cora-Indianer an der pazifischen Küste von Mexiko nennen ihre heiligen Feste des jungen Maiskolbens und des Maisröstens ein «Spiel» ihres höchsten Gottes.¹⁸

Kerényis Ideen über das Fest als Kulturbegriff bilden bereits in ihrer vorläufigen Fassung, auf die hoffentlich recht bald eine eingehendere folgen wird, eine Verstärkung und Verbreiterung der Grundlage, auf der dies Buch aufgebaut ist. Jedoch auch mit der Feststellung einer nahen Berührung zwischen der Stimmung des heiligen Festes und der des Spiels ist noch nicht alles gesagt. Mit dem echten Spiel ist, abgesehen von seinen formalen Kennzeichen und seiner fröhlichen Stimmung, noch ein wesentlicher Zug untrennbar verbunden: das Bewußtsein, wenn es auch noch so sehr in den Hintergrund gedrängt sein mag, daß man «bloß so tut». Es bleibt die Frage, inwieweit ein derartiges Bewußtsein auch mit der mit Hingabe verrichteten heiligen Handlung verbunden sein kann.

¹⁴ *Vom Wesen des Festes*, S. 59–74.

¹⁵ A. a. O., S. 63.

¹⁶ A. a. O., S. 65.

¹⁷ A. a. O., S. 63.

¹⁸ A. a. O., S. 69, nach K. Th. Preuss, *Die Najarit-Expedition*, S. 106 ff.

Beschränken wir uns auf die heiligen Riten archaischer Kulturen, dann ist es nicht unmöglich, von dem Grad von Ernst, mit dem sie verrichtet werden, einige Züge zu skizzieren. Die Ethnologen sind hier meines Wissens darin einer Meinung, daß der Geisteszustand, in dem große religiöse Feste von Wilden gefeiert und mitangesehen werden, nicht der einer vollkommenen Verzückung und Illusion ist. Ein hintergründiges Bewußtsein von «Nichtechtsein» fehlt nicht. Eine lebendige Darstellung dieser Geisteshaltung gibt Ad. E. Jensen in seinem Buch über die *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölkern*. Die Männer scheinen vor den Geistern, die während der Feste überall umgehen und auf seinen Höhepunkten allen erscheinen, keine Furcht zu haben. Und dies ist kein Wunder: es sind ja dieselben Männer, die die Regie der ganzen Zeremonien führen: sie haben die Masken gefertigt, sie tragen sie und verstecken sie nach dem Gebrauch vor den Frauen. Sie machen das Geräusch, das das Erscheinen des Geistes ankündigt, sie zeichnen seine Spur in den Sand, sie blasen die Flöten, die die Stimmen der Voreltern vorstellen, und handhaben die Schwirren. Kurzum, «ihre Stellung», so sagt Jensen, «gleichet der der Eltern, die von der Maske des Weihnachtsmannes wissen und sie vor dem Kind verbergen».¹⁹ Die Männer belügen die Frauen über die Vorgänge im abgegrenzten geweihten Busch.²⁰ Der Zustand der Initianden selbst schwankt zwischen ekstatischer Ergriffenheit, simulierter Verücktheit, ängstlichem Gruseln und knabenhaft wichtigtuierischem Theaterspiel.²¹ Die Frauen endlich sind ebenfalls durchaus nicht ganz und gar die Betrogenen. Sie wissen genau, wer sich hinter der oder jener Maske versteckt hat. Trotzdem geraten sie in fürchterliche Aufregung, wenn die Maske sich ihnen in drohender Haltung nähert, und stieben kreischend auseinander. Diese Angstäußerungen, sagt Jensen, sind zum Teil vollkommen spontan und echt, zum andern Teil aber traditionelle Pflicht. «Es gehört so dazu.» Die Frauen sind sozusagen die Figuren im Stück, und sie wissen, daß sie nicht Spielverderber sein dürfen.²²

Die untere Grenze, wo heiliger Ernst zu *fun* abgeschwächt ist, ist bei alledem nicht vollkommen zu ziehen. Ein etwas kindlicher Vater bei uns kann ernstlich böse werden, wenn ihn seine Kinder dabei ertappen, wie er sich als Weihnachtsmann verkleidet. Ein Kwakiutl-Vater in British Co-

¹⁹ Jensen, a. a. O., S. 151.

²⁰ A. a. O. S. 156.

²¹ A. a. O., S. 158.

²² A. a. O., S. 150.

lumbia tötete seine Tochter, die ihn bei einer Schnitzarbeit für eine Zeremonie überraschte.²³ Das Schwebende des religiösen Bewußtseins bei den Loango-Negern beschreibt Peschuel Loesche mit Worten, wie sie ganz ähnlich von Jensen verwendet werden. Ihr Glaube an die heiligen Vorstellungen und Gebräuche ist gewissermaßen ein halber Glaube, er geht mit Spötereie und Gleichgültigkeit zusammen. Hauptsache ist die Stimmung, so schließt er.²⁴ Im Kapitel «*Primitive Credulity*» seines Buches *The Threshold of Religion* hat R. R. Marett auseinandergesetzt, wie ein gewisses Element von «*make-believe*» im primitiven Glauben jederzeit mitspielt. Ob man nun Zauberer oder Bezauberter ist, man ist selbst zugleich wissend und betrogen. Aber man will der Betrogene sein.²⁵ «Wie der Wilde ein guter Schauspieler ist, der wie ein Kind ganz in der Rolle aufgeht, die er darstellt, ist er auch ein guter Zuschauer und gleicht auch hierin dem Kinde, das durch das Gebrüll von etwas, von dem es weiß, daß es kein echter Löwe ist, zu Tode erschreckt werden kann.»²⁶ – Der Eingeborene, sagt Bronislaw Malinowski, fühlt und fürchtet seinen Glauben mehr, als daß er ihn sich selbst deutlich formuliert.²⁷ Das Betragen von Personen, denen die Gemeinschaft der Wilden übernatürliche Eigenschaften zuschreibt, kann man am besten als «*playing up to the rôle*» bezeichnen.²⁸

Trotz diesem zum Teil wirksamen Bewußtsein des «Nichtechtseins» des magischen und übernatürlichen Geschehens legen dieselben Forscher den Nachdruck darauf, daß dies nicht zu der Schlußfolgerung führen darf, das ganze System von Glauben und Praktiken wäre nur ein von einer ungläubigen Gruppe ausgedachter Betrug, um eine andere, gläubige Gruppe zu beherrschen. Eine derartige Darstellung wird übrigens nicht allein von vielen Reisenden, sondern sogar hier und da durch die Überlieferung der Eingeborenen selbst gegeben. Dennoch kann sie nicht die richtige sein. «Der Ursprung einer sakralen Handlung kann nur in der Gläubigkeit aller liegen, und eine schwindelhafte Aufrechterhaltung derselben, um die Macht einer Gruppe zu steigern, kann nur das Endprodukt einer geschichtlichen Entwicklung sein.»²⁹

²³ F. Boas, *The Social Organization and the Secret Societies of the Kwakiutl Indians*, S. 435.

²⁴ *Volkskunde von Loango*, S. 345.

²⁵ A. a. O., S. 41–44.

²⁶ A. a. O., S. 45.

²⁷ *The Argonauts of the Western Pacific*, S. 339.

²⁸ A. a. O., S. 240.

²⁹ Jensen, a. a. O., S. 152. – In diese Art der Erklärung als absichtlichen Betrug

Aus dem Vorangehenden ergibt sich meiner Meinung nach auf das deutlichste, daß man, wenn von den heiligen Handlungen der Naturvölker die Rede ist, den Begriff Spiel eigentlich nicht einen Augenblick aus den Augen verlieren kann. Nicht allein, daß man bei der Beschreibung der Erscheinung immer wieder nach dem Wort «Spielen» greifen muß, in dem Begriff Spiel selbst wird die Einheit und Untrennbarkeit von Glauben und Nichtglauben, die Verbindung von heiligem Ernst mit Anstellerei und «Spaß» am besten begriffen. Jensen gibt hier zwar die Ähnlichkeit der Kinderwelt mit der Welt der Wilden zu, will aber prinzipiell zwischen der Haltung des Kindes und der des Wilden einen Unterschied machen. Das Kind hat es beim Weihnachtsmann seiner Meinung nach mit einer «fertig vorgeführten Erscheinung» zu tun, in der es sich mit der ihm eigenen Begabung unmittelbar «zurechtfindet», «Ganz anders liegen die Dinge bei dem produktiven Verhalten jener Menschen, die für die Entstehung der hier zu behandelnden Zeremonien in Frage kommen: nicht zu fertigen Erscheinungen, sondern zu der sie umgebenden Natur haben sie sich verhalten und sich mit ihr auseinandergesetzt; sie haben ihre unheimliche Dämonie erfaßt und darzustellen versucht.»³⁰ Hier erkennt man die oben berührten Ansichten von Jensens Lehrmeister Frobenius wieder. Es erheben sich aber zwei Bedenken. Zunächst unterscheidet Jensen «ganz anders» allein zwischen dem geistigen Prozeß in der Seele des Kindes und dem in der Seele des ursprünglichen Schöpfers eines Rituals. Diesen aber kennen wir nicht. Wir haben es mit einer Kultgemeinschaft zu tun, die ebenso wie das Kind bei uns ihre Kultvorstellungen als traditionellen Stoff «fertig vorgeführt» bekommt und ebenso wie das Kind darauf reagiert. Wenn wir dies aber auch dahingestellt sein lassen, der Prozeß dieser «Auseinandersetzung» mit der Naturerfahrung, die zu «Erfassung» und «Darstellung» in einer Kultvorstellung führte, entzieht sich ganz und gar unserer Beobachtung. Frobenius und Jensen nähern sich ihr nur mit einer phantastischen Metapher. Von der Funktion, die in dem Prozeß des Bildwerdens wirksam ist, kann man höchstens sagen, daß sie eine dichterische Funktion ist, und man bezeichnet sie noch am besten, wenn man sie eine spielhafte Funktion nennt.

Betrachtungen dieser Art führen uns tief in das Problem vom Wesen der ursprünglichen religiösen Vorstellungen hinein. Wie man weiß, ist eine der wichtigsten Grundanschauungen, die sich jedermann, der Reli-

verfällt m. E. wieder die psychoanalytische Erklärungsweise der Reife- und Beschneidungszeremonien, die Jensen, S. 153, 173-77, verwirft.

³⁰ A. a. O., S. 149 f.

gionswissenschaft betreibt, anzueignen hat, die folgende. Wenn eine Religionsform zwischen zwei Dingen verschiedener Ordnung, z. B. zwischen einem Menschen und einem Tier, eine heilige Wesensidentität annimmt, dann wird die Beziehung durch unsere Vorstellung einer symbolischen Verbindung nicht rein und angemessen ausgedrückt. *Die Einheit der beiden ist viel wesenhafter als die Verbindung zwischen einer Substanz und ihrem Bildsymbol. Sie ist eine mystische Einheit.* Das eine ist das andere «geworden». In seinem Zaubertanz «ist» der Wilde ein Känguruh. Man muß jedoch vor den Mängeln und Verschiedenheiten des menschlichen Ausdrucksvermögens auf der Hut sein. Um uns den Geisteszustand des Wilden vorzustellen, sind wir gezwungen, diesen Zustand in unserer Terminologie wiederzugeben. Ob wir wollen oder nicht, setzen wir die Glaubensvorstellungen des Wilden in die streng logische Bestimmtheit unserer Begriffe um. Auf diese Weise drücken wir die Beziehung zwischen ihm und seinem Tier so aus, als bedeute sie für ihn ein Sein, während sie für uns ein «Spielen» bleibt. Er hat das Wesen eines Känguruhs angenommen, und wir sagen: er spielt das Känguruh. Aber der Wilde selbst weiß von keinen Begriffsunterscheidungen zwischen Sein und Spielen, er weiß von keiner Identität, von keinem Bild oder Symbol. Und darum bleibt es fraglich, ob man dem Geisteszustand des Wilden bei seiner sakralen Handlung nicht am besten dadurch nahekommt, daß man an dem primären Terminus Spielen festhält. In unserm Begriff Spiel löst sich die Unterscheidung von Glauben und Verstellung auf. Dieser Begriff verbindet sich ungezwungen mit dem der Weihung und der Heiligkeit. Ein jedes Präludium von Bach, ein jeder Vers der Tragödie beweist das. Wenn man die ganze Sphäre der sogenannten primitiven Kultur beständig als eine Spielsphäre betrachtet, eröffnet man sich die Möglichkeit eines viel direkteren und allgemeineren Verständnisses für seine Eigenart als durch eine scharfgeschliffene psychologische oder soziologische Analyse.

Es ist ein heiliges Spiel, unentbehrlich für das Wohl der Gemeinschaft, trächtig von kosmischer Einsicht und sozialer Entfaltung, aber es ist immer ein Spiel, eine Handlung, die sich, wie Platon es sah, außerhalb und über der Sphäre des nüchternen Lebens von Notdurft und Ernst vollzieht.

In dieser Sphäre des heiligen Spiels sind das Kind und der Dichter zusammen mit dem Wilden zu Hause. Den modernen Menschen hat seine ästhetische Empfindlichkeit dieser Sphäre etwas näher gebracht. Wir denken hier an die Mode, der sich heutzutage die Maske als Kunstgegenstand erfreut. Die heutige Schwärmerei für Exotisches mag manchmal ein wenig affektiert sein, sie hat jedoch einen viel tieferen geistigen

Gehalt und kulturellen Wert als die des achtzehnten Jahrhunderts, in dem Türken, Indianer und Chinesen Mode waren. Der moderne Mensch hat zweifellos eine stark entwickelte Fähigkeit, Fernes und Fremdes zu verstehen. Nichts kommt ihm dabei so zustatten wie seine Empfindlichkeit für alles, was Maske und Verkleidung ist. Während die Ethnologie deren enorme soziale Wichtigkeit aufzeigt, erlebt der gebildete Laie durch sie die unmittelbare ästhetische Ergriffenheit, die aus Schönem, Schrekenerregendem und Geheimnisvollem gemischt ist. Es haftet nun einmal auch für den erwachsenen Gebildeten etwas Geheimnisvolles an der Maske. Der Anblick von Vermummten führt uns, auch als rein ästhetische Wahrnehmung, mit der keine definierten Glaubensvorstellungen verbunden sind, unmittelbar aus dem «gewöhnlichen Leben» heraus in eine andere Welt, als es die des hellen Tages ist; er führt uns in die Sphäre des Wilden, des Kindes und des Dichters, in die Sphäre des Spiels.

Spiel und Mysterium

Wenn es erlaubt ist, unsere Ideen über die Bedeutung und Eigenart der primitiven Kulthandlungen auf den nicht weiter rückführbaren Begriff Spiel konvergieren zu lassen, dann bleibt noch eine äußerst heikle Frage übrig. Wie, wenn wir nun von niederen religiösen Formen zu höheren aufklimmen? Von dem wüsten Spuk der Sacra bei den afrikanischen, australischen oder amerikanischen Naturvölkern wendet sich der Blick hinüber zu dem vedischen Opferkult, der schon schwanger ist von der Weisheit der Upanishaden, zu den mystischen Homologien der ägyptischen Religion, zu den orphischen oder zu den eleusinischen Mysterien. In der Praxis ist ihre Form bis in bizarre und blutige Einzelheiten der sogenannten primitiven immer noch aufs nächste verwandt. Wir erkennen aber in ihnen – oder vermuten es wenigstens – einen Gehalt von Weisheit und Wahrheit, der uns verbietet, sie mit der Überlegenheit zu betrachten, die im Grunde auch schon angesichts der sogenannten primitiven Kulturen nicht am Platze ist. Die Frage ist nun, ob man, der formalen Gleichartigkeit wegen, auch mit dem heiligen Bewußtsein, mit dem Glauben, der diese höheren Formen erfüllte, die Qualifizierung Spiel verbinden darf. Hat man sich einmal die platonische Konzeption vom Spiel zu eigen gemacht, wozu das Vorangehende uns geführt hat, dann besteht dagegen nicht das geringste Bedenken. Der Gottheit geweihte Spiele, das Höchste, dem der Mensch im Leben seinen Eifer zu widmen hat, so faßte es Platon. Die Wertung des heiligen Mysteriums als den höchsten erreichbaren Ausdruck für etwas, was dem logischen Verstande

unnahmbar bleibt, gibt man damit keineswegs preis. Die geweihte Handlung bleibt mit einer wichtigen Seite in der Kategorie Spiel inbegriffen, die Anerkennung ihrer Heiligkeit jedoch geht in dieser Unterordnung nicht verloren.

2. Konzeption des Spielbegriffs und die Ausdrücke für ihn in der Sprache

Unterschiedliche Wertung des Begriffs «Spiel» in Sprachgeschichte und Sprachen

Wir sprechen von Spiel als etwas Bekanntem und suchen den in diesem Worte ausgedrückten Begriff zu analysieren oder wenigstens annähernd zu bestimmen. Dabei bleiben wir uns aber stets durchaus bewußt, daß der Begriff für uns durch das Wort, das uns gemeinsam ist, bestimmt, vielleicht auch beschränkt wird. Nicht eine forschende Wissenschaft, sondern die schöpferische Sprache hat Wort und Begriff zusammen geboren; die Sprache, d. h. die zahllosen Sprachen der Welt. Niemand wird erwarten, daß sie allesamt ganz auf die gleiche Weise einen völlig identischen Begriff Spiel mit einem einzigen Wort benannt haben, so wie etwa jede Sprache ein Wort für Hand oder Fuß hat. So einfach liegt die Sache hier nicht.

Wir können nicht anders als von dem Begriff Spiel ausgehen, wie er uns gemeinsam ist, d. h. wie das Wort durch die Wörter gedeckt wird, die ihm mit einigen Abweichungen in den meisten modernen europäischen Sprachen entsprechen. Wir glaubten diesen Begriff etwa, wie folgt, definieren zu können: *Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des «Andersseins» als das «gewöhnliche Leben».* So definiert, scheint der Begriff geeignet zu sein, alles zu umfassen, was wir bei Tieren, Kindern und erwachsenen Menschen Spiel nennen: Geschicklichkeits- und Kraftspiele, Verstandes- und Glücksspiele, Darstellungen und Aufführungen. Diese Kategorie Spiel schien als eins der allerfundamentalen geistigen Elemente des Lebens angesehen werden zu können.

Nun stellt sich sogleich heraus, daß die Sprache nicht im mindesten

überall von Anfang an mit der gleichen Bestimmtheit eine solche allgemeine Kategorie unterschieden und unter einem Worte begriffen hat. Alle Völker spielen, und sie spielen merkwürdig ähnlich; trotzdem fassen nicht alle Sprachen den Begriff Spiel in einem einzigen Wort so fest und zugleich so weit wie die modernen europäischen. Man kann hier wieder einmal den nominalistischen Zweifel an der Berechtigung des Allgemeinbegriffs überhaupt aufwerfen und sagen: Für jede menschliche Gruppe enthält der Begriff Spiel eben nicht mehr, als das Wort besagt, das sie dafür hat – das Wort, man kann aber auch sagen: die Wörter. Es ist ja möglich, daß die eine Sprache besser als die andere voneinander abweichende Erscheinungsformen des Begriffs in einem einzigen Wort zusammengefaßt hat. Sogleich ergibt sich, daß dies hier tatsächlich der Fall ist. Die Abstraktion eines Allgemeinbegriffs Spiel ist in der einen Kultur früher und vollständiger vollzogen worden als in der anderen, und dies hat zur Folge gehabt, daß es hochentwickelte Sprachen gibt, die für die verschiedenen Formen des Spiels ganz verschiedene Wörter beibehalten haben, und daß diese Vielheit der Begriffsbezeichnungen der Zusammenfassung aller Formen von Spiel in einem einzigen Begriffswort im Wege stand. Dieser Fall läßt sich von weitem mit der bekannten Tatsache vergleichen, daß sogenannte primitive Sprachen zuweilen wohl Wörter für die verschiedenen Arten einer Gattung haben, aber für die Gattung im allgemeinen keine, zwar Wörter für Hecht und Aal, aber keins für Fisch.

Verschiedene Anzeichen bezeugen, daß die Abstraktion dieser Erscheinung in manchen Kulturen so sekundär stattgefunden hat, wie die Funktion Spiel selbst primär genannt werden muß. Sehr bedeutsam scheint mir in dieser Hinsicht, daß in keiner der mir bekannten Mythologien das Spiel in einer göttlichen oder dämonischen Gestalt verkörpert worden ist,¹ während doch auf der anderen Seite eine Gottheit oftmals spielend dargestellt wird. Auf späte Konzeption eines allgemeinen Spielbegriffs weist auch hin, daß kein gemeinsames indo-europäisches Wort für Spiel vorhanden ist. Selbst die germanische Sprachgruppe geht in der Benennung des Spiels auseinander; sie hat drei verschiedene Wörter dafür.

Es ist wohl kein Zufall, daß gerade einige Völker, denen das Spielen in allerlei Formen stets in hohem Maße im Blute gelegen hat, den Ausdruck für die Betätigung auf mehrere verschiedene Wörter verteilen. Ich glaube dies mehr oder weniger bestimmt vom Griechischen, vom Sanskrit, vom Chinesischen und vom Englischen behaupten zu können.

¹ *Lusus*, Sohn oder Gefährte des *Bacchus* und Stammvater der Lusitanier, ist natürlich eine späte Erfindung.

Bezeichnungen für «Spiel» im Griechischen

Das Griechische hat für das Kinderspiel einen merkwürdigen Ausdruck in der Endung *-inda*. Diese bezeichnet nichts anderes als eben Spielen. Es ist ein nicht flektierbares und sprachwissenschaftlich nicht ableitbares Suffix.² Die griechischen Kinder spielten *σφαίρινδα* – mit dem Ball, *ἐκκυστίνδα* – Tauziehen, *στροπετίνδα* – ein Wurfspiel, *βασιλίνδα* – Königsein. Die vollkommene Selbständigkeit dieses Suffixes ist sozusagen selbst schon ein Symbol für die Unableitbarkeit des Begriffs Spiel. Im Gegensatz zu dieser völlig spezifischen Bezeichnung des Spiels von Kindern gebraucht das Griechische für die Benennung der Spielsphäre im allgemeinen nicht weniger als drei Wörter. Da gibt es zunächst *παιδιά*, das geläufigste Wort für Spiel. Seine Etymologie ist ganz durchsichtig: es bedeutet, was zum Kinde gehört, unterscheidet sich aber sogleich durch den Akzent von *παιδιά* = Kinderei. Im Gebrauch ist aber *παιδιά* durchaus nicht auf die Sphäre des Kinderspiels beschränkt. Mit seinen Ableitungen *παίζειν* = spielen, *παίγμα* und *παίγνιον* = Spielzeug kann es allerlei Formen von Spiel bezeichnen, bis zu der höchsten und heiligsten hinauf, wie wir bereits gesehen haben. Mit der ganzen Wörtergruppe scheint der Bedeutungsklang des Frohen, Fröhlichen und Unbesorgten verbunden zu sein. Neben *παιδιά* bleibt das Wort *ἄθῦρω*, *ἄθῦρμα* im Hintergrund. Es hat die Bedeutungsfärbung des Tändelnden und Unwesentlichen.

Nun bleibt aber noch ein sehr ausgebreitetes Gebiet übrig, das in unserer modern-europäischen Terminologie in die Sphäre des Spiels fällt, von den Griechen aber weder durch *παιδιά* noch durch *ἄθῦρμα* gedeckt oder umfaßt wird, nämlich das der Kampf- und Wettspiele. Dieses ganze, für das griechische Leben so wichtige Gebiet wird durch das Wort *ἄγών* beherrscht. In seinem Geltungsbereich versteckt sich gewissermaßen ein wesentlicher Teil des Spielbegriffs. Der Begriff des Nichternsthaften, Spielmäßigen kommt in der Regel in ihm nicht deutlich zum Ausdruck. Auf Grund hiervon und wegen der ungewöhnlich großen Bedeutung, die der *Agon* in der hellenischen Kultur und im täglichen Leben eines jeden Griechen einnahm, hat mir Professor Bolkestein den Vorwurf gemacht, ich hätte in meinem Vortrag «Über die Grenzen von Spiel und Ernst in

² Höchstens kann man einen gewissen Zusammenhang mit *-ινθος* vermuten und darum die Endung *-ινδα* zu dem vorindogermanischen, ägäischen Bestandteil der Sprache rechnen. Als Verbsuffix kommt die Endung von *ἄλινδω* und *κωλίνδω*, beide Male in der Bedeutung von «Sichdrehen» neben *ἄλιω* und *κωλίω*. Der Begriffskomplex «Spielen» scheint hier abgeschwächt mitzuklingen.

der Kultur» die griechischen Wettkämpfe, von den großen, im Kult verwurzelt, bis zu den allerunbedeutendsten, zu Unrecht in den Begriff Spiel einbezogen.³ «Wenn wir von olympischen *Spiele*n reden», sagt er, «übernehmen wir gedankenlos einen lateinischen Terminus, in dem das römische Werturteil über die damit bezeichneten Wettkämpfe ausgesprochen liegt, das jedoch von dem griechischen durch und durch verschieden ist.» Nach einer Aufzählung von vielerlei Formen der Agonistik, die zeigen, wie sehr der Drang zum Wettstreit das ganze griechische Leben erfüllte, kommt er zu dem Schlusse: «Mit *Spiel* hat dies alles nichts zu tun, es sei denn, man wolle behaupten, das ganze Leben sei für die Griechen ein Spiel gewesen!»

In gewissem Sinne soll dies allerdings die Absicht des hier folgenden Buches sein. Trotz meiner Bewunderung für die Weise, mit der der Utrechter Historiker unsere Ansichten über die griechische Kultur dauernd aufhellt, und trotz der Tatsache, daß das Griechische mit seiner sprachlichen Unterscheidung von Agon und Spiel nicht allein steht, muß ich mich ganz bestimmt gegen sein Urteil wenden. Die Widerlegung von Bolkesteins Auffassung liegt eigentlich in allem, was hier folgen wird, eingeschlossen. Ich beschränke mich daher vorläufig auf das eine Argument: Der Agon im griechischen Leben, oder wo nur je auf der Welt, weist alle formalen Kennzeichen des Spiels auf und gehört mit Rücksicht auf seine Funktion überwiegend in den Rahmen des Festes, das heißt eben in die Spielsphäre. Es ist ganz unmöglich, den Wettstreit als Kulturfunktion aus dem Verbands-Spiel-Fest-heilige Handlung zu lösen. Die Erklärung dafür, daß im Griechischen die Begriffe Spiel und Wettkampf terminologisch geschieden sind, muß m. E. viel eher in der folgenden Weise versucht werden. Die Konzeption eines allgemeinen, allumfassenden und logisch homogenen Spielbegriffs hat, wie wir schon vorausschickten, spät stattgefunden. In der hellenischen Gesellschaft hatte aber die Agonistik sich schon früh eines so weiten Raumes bemächtigt und hatte eine so ernstliche Wertschätzung erworben, daß man sich ihres Spielcharakters nicht mehr bewußt war. Der Wettstreit in allem und bei allen Gelegenheiten wurde bei den Griechen eine so intensive Kulturfunktion, daß man ihn als «gewöhnlich» und vollwertig gelten ließ und nicht mehr als Spiel empfand.

³ H. Bolkestein, *De cultuurhistoricus en zijn stof*, Leiden 1937, S. 26.

Bezeichnung für «Spiel» im Sanskrit

Der griechische Fall steht, wie wir sogleich sehen werden, durchaus nicht allein. Er kommt in etwas veränderter Form auch bei den alten Indern vor. Auch dort hat man verschiedene Wörter, um den Begriff Spiel auszudrücken. Das Sanskrit hat nicht weniger als vier verschiedene Wurzeln dafür im Gebrauch. Das allgemeinste Begriffswort für Spielen ist *krīdati*. Es bezeichnet das Spiel von Kindern, Erwachsenen und Tieren. Ganz wie das Spielwort in den germanischen Sprachen dient es auch für das Sichbewegen des Windes und der Wellen. Es kann ein Hüpfen oder Tanzen im allgemeinen, ohne ausdrückliche Beziehung zum Spiel, bedeuten. Mit dieser Bedeutung kommt es der Wurzel *ṛt* nahe, die das ganze Gebiet des Tanzes und der dramatischen Aufführung bestreicht. *Dīvyati* steht in erster Linie für das Würfelspiel, bedeutet aber auch Spielen im allgemeinen, Scherzen, Tändeln und Zum-Narren-Halten. Die ursprüngliche Bedeutung scheint Werfen zu sein, womit auch die von Strahlen zusammenhängt.⁴ In der Wurzel *las-*, von der *vilāsa* kommt, stecken vereinigt die Bedeutung von Strahlen, plötzlichem Erscheinen, Ertönen, Hin- und Herbewegen, Spielen und «Beschäftigtsein» im allgemeinen oder etwas Treiben. In dem Substantivum *līlā* mit dem Denominativ *līlayati*, das als Grundbedeutung wohl Hin- und Herschwingen, Hin- und Herwiegen hat, ist vor allem das Luftige, Leichte, Fröhliche, Mühelose und Unbedeutende des Spiels ausgedrückt. Überdies gibt *līlā* das «Als ob», das Scheinbare, die Nachahmung wieder. So bedeutet z. B. *gajalīlayā* (buchstäblich: mit Elefant-Spiel) geradezu: «als ein Elefant», *gājendralīlā* (buchstäblich: jemand, dessen Spiel Elefant ist) einen Menschen, der einen Elefanten darstellt bzw. spielt. In allen diesen Benennungen des Spiels scheint der semantische Ausgangspunkt der Begriff einer schnellen Bewegung zu sein, ein Zusammenhang, der in vielen anderen Sprachen wiederzufinden ist. Das will natürlich nicht besagen, daß die Wörter zu Anfang ausschließlich ein solches Bewegungsbedeutet haben und erst später auf das Spiel übertragen worden sind. Der Wettkampf als solcher wird, soweit mir bekannt ist, im Sanskrit nicht durch eins der Spielwörter ausgedrückt; sonderbarerweise gibt es sogar im alten Indien, wo doch die verschiedensten Arten von Wettkampf üblich waren, eigentlich kein spezifisches Wort für ihn.

⁴ Es mag dahingestellt bleiben, ob ein Zusammenhang mit *dyu* – dem lichten Himmel, besteht.

Bezeichnungen für «Spiel» im Chinesischen

Über die Art, wie das Chinesische die Spielfunktion ausdrückt, hat mir Professor Duyvendak freundliche Auskünfte gegeben. Danach fehlt auch hier die Zusammenfassung der verschiedenartigen Tätigkeiten, die wir unter den Begriff Spiel glauben einordnen zu können, unter eine einzige Benennung. Im Vordergrund steht das Wort *wan*, in dem die Vorstellungen des Kinderspiels überwiegen. Es umfaßt hauptsächlich die folgenden Spezialbedeutungen: Sich mit etwas beschäftigen, An etwas Vergnügen finden, Tändeln (*to trifle*), Schäkern, Tollen, Scherzen. Es dient auch für Befühlen, Untersuchen, Beriechen, kleine Zierstücke durch die Finger Gleitenlassen, endlich auch: den Mondschein Genießen. Der semantische Ausgangspunkt scheint also zu sein: etwas mit spielerischer Aufmerksamkeit anfassen, unbeschwert in etwas vertieft sein. Es dient nicht zur Bezeichnung des Geschicklichkeitsspiels, des Wettstreits, des Würfelspiels oder der Aufführung.

Für dies eben, für das geordnete dramatische Spiel, gebraucht der Chinese Wörter, die in den Vorstellungsbereich von «Lage», «Situation», «Aufstellung» gehören. Für alles, was Wettstreit ist, hat man das besondere Wort *tscheng*, das also vollkommen mit dem griechischen ἀγών zu vergleichen ist, außerdem auch *sai*, das besonders für einen organisierten Wettstreit um einen Preis gebraucht wird.

Bezeichnungen für «Spiel» bei den Indianern

Als Beispiel für die Art, wie der Spielbegriff in einer Sprache aus dem Gebiet der sogenannten primitiven Kultur oder der Naturvölker ausgedrückt wird, kann ich hier dank der Freundlichkeit von Professor Uhlenbeck den Zustand beschreiben, den man in einer der Algonkin-Sprachen, der Sprache der Blackfoot-Indianer, antrifft. Für alle Kinderspiele dient der Verbalstamm *koāni*. Dieser kann nicht mit Namen eines bestimmten Spiels verbunden werden, er bezeichnet das Spielen von Kindern im allgemeinen, sowohl das Spielen tändelnder Art wie das organisierte. Sobald es sich um Spiele Halbwüchsiger und Erwachsener handelt, spricht man, auch wenn es dasselbe Spiel ist, wie es die Kinder spielen, doch nicht mehr von *koāni*. Dagegen wird *koāni* wieder in erotischer Bedeutung gebraucht, und besonders für unerlaubte Beziehungen. Um das Spielen eines an bestimmte Regeln gebundenen Spiels auszudrücken, dient der allgemeine Terminus *Kaxtsi*. Dieses Wort bezeichnet ebenso Glücksspiele wie Geschicklichkeits- und Kraftspiele. Hier ist das semanti-

sche Moment das Gewinnen und Wetteifern. Das Verhältnis von *koāni* zu *Kaxtsi* = ähnelt somit, vom Nominalen auf das Verbale übertragen, einigermaßen dem von παιδιά zu ἀγών, jedoch in dem Sinne, daß die Glücksspiele, die für den Griechen zu παίζω gehören, in der Blackfoot-Sprache unter den Begriff des Agonalen fallen. Für alles, was in der magisch-religiösen Sphäre liegt, z. B. für Tanz und Feier, dient weder *koāni* noch *Kaxtsi* =. Weiter haben die Blackfoot-Indianer zwei besondere Wörter für Gewinnen, von denen das eine, *amots*-, für Gewinnen eines Wettlaufes, Wettstreits oder Spiels, aber auch für Gewinnen in der Schlacht gebraucht wird, in diesem Fall namentlich im Sinne von «ein Blutbad anrichten», während das andere, *skits*- bzw. *skets*-, ausschließlich für Spiel und Sport gilt. Allem Anschein nach gehen hier die rein spielerische und die agonale Sphäre ganz durcheinander. Ferner gibt es ein eigenes Wort für «Verwetten»: *apska*-. Auffallend ist die Möglichkeit, einem Verbum die Nebenbedeutung von «nicht wirklich so gemeint», «zum Spaß» durch ein Präfix zu geben, das *kip*- heißt, buchstäblich: «ganz kurz, bloß eben so», z. B. *āniu*-, er sagt, *kīpaniu*-, er sagt zum Spaß, ohne es zu meinen.

Im ganzen gesehen scheint in der Sprache der Blackfoot die Konzeption des Spielbegriffs, was Abstraktion und Ausdrucksmöglichkeit betrifft, nicht sehr von der griechischen verschieden, aber auch nicht identisch mit dieser zu sein.

Daß wir somit im Griechischen, im Altindischen und im Chinesischen die Ausdrücke für den Begriff Wettstreit im allgemeinen von dem des Spiels unterschieden finden, während die Blackfoot-Sprache die Grenze ein wenig anders zieht, könnte uns geneigt machen zu meinen, daß Bolkestein doch recht hätte und daß diese sprachliche Scheidung einem tieferliegenden soziologischen und psycho-biologischen Wesensunterschied zwischen Spiel und Wettstreit entspräche. Gegen diesen Schluß widersetzt sich jedoch nicht allein das ganze kulturgeschichtliche Material, das wir im folgenden zu behandeln haben, sondern auch die Tatsache, daß in dieser Hinsicht eine Reihe von ebensoweit voneinander entfernten Sprachen den eben genannten gegenübergestellt werden kann, in der der Spielbegriff eine weitere Konzeption zeigt. Außer von den meisten europäischen Sprachen gilt dies vom Lateinischen, Japanischen und mindestens von einer der semitischen Sprachen.

Für das Japanische ermöglicht es mir die freundliche Hilfe von Professor Rahder, einige Beobachtungen anzuführen. Es hat im Gegensatz zum Chinesischen und in Übereinstimmung mit den modernen abendländischen Sprachen ein einziges, sehr bestimmtes Wort für die Spielfunktion im allgemeinen und dazu einen daran anschließenden Gegensatz, der den Ernst bezeichnet. Das Substantiv *asobi* und das Verbum *asobu* bedeuten: Spielen im allgemeinen, Entspannung, Belustigung, Zeitvertreib, Ausflug, Erholung, Ausschweifung, Würfeln, Nichtstun, Ungebrauchtliegen, Unbeschäftigtsein. Es dient auch für: etwas Spielen, etwas Darstellen, Nachahmen. Bemerkenswert ist die Bedeutung «Spielen – play», d. h. die beschränkte Beweglichkeit bei einem Rade oder einem anderen Werkzeug, ganz wie im Deutschen, Holländischen und Englischen.⁵ Bemerkenswert ist auch *asobu* in der Verbindung «unter jemandem Studieren», «irgendwo Studieren», was an das lateinische Wort *ludus* in der Bedeutung Schule erinnert. *Asobu* kann ein Spiegelgefecht bezeichnen, d. h. einen Scheinkampf, aber nicht einen Wettstreit als solchen: es läuft hier also wiederum eine andere Grenzlinie zwischen Agon und Spiel. Schließlich gilt *asobu*, hierin dem chinesischen *wan* zu vergleichen, von den ästhetischen Teegesellschaften, bei denen man in Japan keramische Arbeiten bewundernd und lobend von Hand zu Hand gehen läßt. Die Verbindung mit schnellem Bewegen, Glänzen, Schäkern scheint zu fehlen.

Eine genaue Bestimmung der japanischen Auffassung vom Spiel würde uns tiefer in die Betrachtung der japanischen Kultur hineinführen müssen, als an dieser Stelle möglich ist. Hier muß das Folgende genügen. Der außergewöhnliche Ernst des japanischen Lebensideals wird hinter einer Fiktion versteckt, daß dies alles nur ein Spiel ist. Ähnlich wie die *Chevalerie* des christlichen Mittelalters verlief das japanische *Bushido* ganz in der Spielsphäre. Die Sprache bewahrt diese Konzeption noch in der *Asobase-kotoba*, der höflichen Redeweise, die man Höherstehenden gegenüber gebraucht. Man stellt sich so, als täten die höheren Klassen alles, was sie tun, lediglich spielend. Die Höflichkeitsform für «Ihr kommt in Tokyo an» lautet in wörtlicher Übersetzung: «Ihr spielt Ankunft in Tokyo» und für: «Ich habe erfahren, daß Euer Vater gestorben ist»: «Ich habe vernommen, daß Euer Herr Vater Sterben gespielt hat». Diese Ausdrucksweise steht, wenn ich recht sehe, der deutschen nahe: «Seine

⁵ Ob hier von einem Einfluß der englischen Technik die Rede sein kann, konnte ich nicht nachprüfen.

Majestät haben geruht»⁶ oder der holländischen: «*U gelieve*». Der Hochgestellte wird in einer Erhabenheit gesehen, in der nur freiwilliges Geruhen zum Handeln bewegt.

Gegenüber dieser Verhüllung des adligen Lebens in der Spielsphäre steht im Japanischen ein sehr ausgesprochener Begriff des Ernstes, des Nichtspiels. Für das Wort *majime* findet man die Bedeutungen: Ernst, Nüchternheit, Ehrbarkeit, Feierlichkeit, auch: Ruhe, Redlichkeit, Anstand. Es hängt zusammen mit dem Wort, das wir in dem bekannten chinesischen Ausdruck «sein Gesicht verlieren» mit «Gesicht» wiedergeben. In adjektivischem Gebrauch kann es auch «prosaisch, *matter of fact*» bedeuten. Es dient ferner auch in Wendungen wie: «Es ist ernst», «Nun aber kein Unsinn», «Er nahm etwas ernst, was als Spaß gemeint war».

Bezeichnungen für «Spiel» in den semitischen Sprachen

In den semitischen Sprachen wird der Bedeutungsbereich des Spiels, wie mich mein vor kurzem verstorbener Freund und Kollege Wensinck belehrte, durch die Wurzel *la' ab* beherrscht, mit der offenbar *la' at* nahe verwandt ist. Hier ist jedoch in einem und demselben Wort neben der Bedeutung von Spielen im eigentlichen Sinne auch die von Lachen und Verspotten enthalten. Arabisch *la' iba* umfaßt Spielen im allgemeinen, Zum-Narren-Halten und Hänkeln. Jüdisch-aramäisch *la' ab* bedeutet Lachen und Verspotten. Daneben hat die Wurzel im Arabischen und Syrischen noch die Bedeutung von «Sabbern» eines Säuglings, wahrscheinlich von dem Blasentreiben mit dem Speichel, so wie das ganz kleine Kind es tut, zu verstehen, was man ja getrost als ein Spielen auffassen kann. Die Bedeutungen Lachen und Spielen gehen auch in dem hebräischen *sahaq* nebeneinander her. Bemerkenswert ist ferner noch die Bedeutung Spielen eines Musikinstruments, das das arabische *la' iba* mit einigen modernen europäischen Sprachen gemein hat. Der semantische Ausgangspunkt für das Ausdrücken des Spielbegriffs scheint für die

⁶ Allerdings ist es hier erst sekundär dazu gekommen, daß der Gedanke an «Ruhem» mitspricht, da «Geruhen = huldvoll Genehmigen» ursprünglich nichts mit «Ruhem» zu tun hat, sondern mit einem niederdeutschen Wort, das im Mittelniederländischen als *roecken* = «um etwas besorgt sein» vorhanden ist und von dem noch das holländische *roekeloos*, unbesorgt, leichtsinnig, herkommt und auch das deutsche «*ruchlos*», das ja zunächst mehr oder auch weniger frevelhaften Leichtsinns und erst in zweiter Linie verbrecherische Absicht in sich schließt (vgl. Grimms Wörterbuch s. v. *ruchlos*).

semitische Sprachgruppe nicht ganz auf demselben Gebiet zu liegen wie bei den vorher behandelten Sprachen. Wir werden später noch näher auf eine für die Identität des Agonalen mit dem Spielmäßigen sehr interessante Einzelheit im Hebräischen einzugehen haben.

Bezeichnungen für «Spiel» in den romanischen Sprachen

In merkwürdigem Gegensatz zum Griechischen mit seiner wechselnden und heterogenen Ausdrucksweise für die Spielfunktion steht nun aber das Latein mit eigentlich nur einem Wort, das das ganze Gebiet von Spielen ausdrückt: *ludus* – *ludere*, von dem *lusus* lediglich eine Ableitung ist. Daneben steht *iocus*, *iocari*, jedoch mit der speziellen Bedeutung von Scherz, Spaß. Eigentliches Spiel bezeichnet es im klassischen Latein nicht. Die etymologische Grundlage von *ludere* scheint, obgleich es für das Sichtummeln von Fischen, das Herumflattern von Vögeln, das Plätschern des Wassers gebraucht werden kann, nicht auf dem Gebiet von schnellem Bewegen zu liegen, eher auf dem von Nüchternst, Schein und Spott. *Ludus*, *ludere* umfaßt das Kinderspiel, die Erholung, den Wettstreit, die liturgische und im allgemeinen auch die szenische Darstellung und das Glücksspiel. In dem Ausdruck *lares ludentes* bedeutet es «Tanzen». Der Begriffskomplex von «den Schein von etwas annehmen» steht offenbar im Vordergrund. Auch die Komposita *alludo*, *colludo*, *illudo* führen alle in die Richtung des Unwesentlichen, Betrügerischen. Von dieser semantischen Grundlage entfernt sich *ludus* in der Bedeutung von öffentlichen Spielen, die ja im römischen Leben einen so großen Raum einnahmen, und in der Schule, einmal von der Bedeutung Wettstreit aus, das andere Mal wahrscheinlich von der Bedeutung Übung aus.

Es ist bemerkenswert, daß *ludus*, *ludere* als Allgemeinbegriff für Spiel und Spielen in die romanischen Sprachen nicht nur nicht übergegangen ist, sondern in ihnen, soviel ich sehe, sogar kaum eine Spur hinterlassen hat. In allen romanischen Sprachen, also offensichtlich schon in einer frühen Zeit, haben die speziellen Wörter *iocus*, *iocari* ihren Bedeutungsreich auf das Spiel und das Spielen ausgedehnt und *ludus*, *ludere* ganz und gar verdrängt. Im Französischen hat *iocus*, *iocari* die Formen *jeu*, *jouer*, im Italienischen *giuoco*, *giocare*, im Spanischen *juego*, *jugar*, im Portugiesischen *jogo*, *jogar* und im Rumänischen *joc*, *juca*⁷ angenommen. Ob das

⁷ Ebenso die entsprechenden Wörter im Katalanischen, Provenzalischen und Rhätoromanischen.

Verschwinden von *ludus* auf phonetische oder semantische Ursachen zurückzuführen ist, mag hier dahingestellt bleiben.

In den modernen europäischen Sprachen überspannt das Spielwort im allgemeinen einen besonders weiten Bereich. Sowohl in den romanischen wie in den germanischen Sprachen sehen wir es sich über verschiedene Begriffsgruppen des Bewegens oder Handelns ausbreiten, die mit Spiel im engeren und formellen Sinne nichts zu tun haben. So ist z. B. die Anwendung des Terminus Spiel bzw. Spielen auf beschränkte Beweglichkeit von Bestandteilen eines Mechanismus dem Französischen, Italienischen, Spanischen, Englischen, Deutschen und Holländischen gemeinsam, und auch, wie wir oben schon bemerkten, dem Japanischen. Es ist, als ob der Begriff Spielen nach und nach ein immer größer werdendes Feld überspannt, und zwar wird es viel größer als das von $\pi\alpha\lambda\acute{\omega}$ und selbst das von *ludere*, wobei sich seine spezifische Bedeutung gewissermaßen in die einer leichten Handlung oder Bewegung überhaupt auflöst. Dies ist besonders bei den germanischen Sprachen zu beobachten.

Bezeichnungen für «Spiel» in den germanischen Sprachen

Die germanische Sprachgruppe hat, wie schon oben bemerkt wurde, kein gemeinsames Wort für Spiel und Spielen. Spiel war demnach in der vorauszusetzenden urgermanischen Periode offenbar noch nicht als ein allgemeiner Begriff erfaßt worden. Sobald aber jeder einzelne germanische Sprachzweig ein Wort für Spiel und Spielen im Gebrauch aufweist, entwickeln sich diese Wörter semantisch vollkommen auf denselben Wegen, oder richtiger wohl, dann stellt sich heraus, daß dieselbe ausgebreitete und zuweilen scheinbar heterogene Gruppe von Begriffen unter dieser Benennung verstanden wird.

In der sehr beschränkten Überlieferung des Gotischen, die ja nicht viel mehr als einen Teil des Neuen Testaments umfaßt, kommt ein Wort für Spiel nicht vor, aber aus der Übersetzung von Markus 10,34: $\kappa\alpha\iota \epsilon\pi\tau\alpha\lambda\acute{\epsilon}\gamma\omicron\nu\omicron\nu\alpha\iota \alpha\upsilon\tau\acute{\omega}$ – und sie werden ihn verspotten – durch *jah bilaikand ina* folgt mit ziemlicher Gewißheit, daß das Gotische das Spielen mit demselben *laikan* ausdrückte, das in den skandinavischen Sprachen das allgemeine Wort für Spielen geliefert hat und auch in der altenglischen und der deutschen Gruppe in dieser Bedeutung vertreten ist. Im Gotischen selber kommt *laikan* nur in der Bedeutung von Springen vor. Wir sahen schon früher, daß als konkrete Grundbedeutung einiger Spielwörter schnelle

Bewegung zu gelten hat.⁸ Vielleicht würde man besser sagen: die von lebendiger rhythmischer Bewegung. So wird in Grimms Wörterbuch die Grundbedeutung des hochdeutschen Substantivs *leich* angegeben, dessen weitere Bedeutungen in der Sphäre des Spiels liegen, während für das angelsächsische *lācan* als konkrete Bedeutungen angegeben werden: «*to swing, to wave about*», wie ein Schiff auf den Wellen, auch vom Flattern der Vögel und vom Flackern der Flammen gebraucht. Ferner dienen *lāc* und *lācan* ebenso wie das altnordische *leiker, leika*⁹ zur Bezeichnung von verschiedenerlei Arten von Spiel, Tanz und körperlichen Übungen. In den jüngeren skandinavischen Sprachen behauptet sich für *lege, leka* fast ausschließlich die Bedeutung Spielen.

Das üppige Wachstum aus der Wurzel Spiel in den Sprachen der deutschen Gruppe wird durch die sehr ausführlichen Artikel *Spiel* und *Spiele* von M. Heyne und anderen im Deutschen Wörterbuch (X, I 1905) in helles Licht gerückt. Vom semantischen Zusammenhang des Spielworts fällt vor allem folgendes auf. Man kann zwar im Deutschen «ein Spiel treiben» und im Holländischen «*een spelletje doen*», das eigentlich zugehörige Zeitwort aber ist *Spiele* selbst. Man *spielt* ein Spiel. Mit anderen Worten: um die Art der Tätigkeit auszudrücken, muß der im Substantiv enthaltene Begriff wiederholt werden, um das Verbum zu bezeichnen. Das bedeutet allem Anschein nach, daß die Handlung von so besonderer und selbständiger Art ist, daß sie aus den gewöhnlichen Arten von Betätigung herausfällt. *Spiele* ist kein *Tun* im gewöhnlichen Sinne.

Ein anderer bedeutsamer Punkt ist, daß wir offensichtlich stets dazu neigen, die Vorstellung «Spiele» – und dies gilt ebenso auch von *jouer* und von *to play* oder dem holländischen *spelen* – zu einem Begriff abzuschwächen, der im allgemeinen zwar noch eine gewisse Aktivität bezeichnet, mit *Spiele* im engeren Sinne aber nur noch eine der verschiedenen Eigenschaften des Spiels gemein zu haben scheint, sei es nun die Färbung einer gewissen Leichtigkeit oder die einer gewissen Spannung und Unsicherheit bezüglich des Ausgangs, oder die eines geordneten Wechsels oder einer gewissen freien Wahl. Wir sprachen bereits früher davon, daß *Spiele* immer wieder dazu dient, eine beschränkte Bewegungsfreiheit anzudeuten. Als der Gulden abgewertet wurde, sagte der Präsident der Niederländischen Bank,

⁸ Man erinnere sich an Platons Vermutung, daß das Spiel seinen Ursprung in dem Bedürfnis aller menschlichen und tierischen Jugend, zu springen, habe: *Leges*, 653 D.

⁹ Das altnordische *leika* hat einen ungewöhnlich weiten Bedeutungsumfang. Es wird auch gebraucht für Sichfreibewegen, Anfassen, Ausrichten, Behandeln, Sichbeschäftigen oder die Zeit Vertreiben, sich in etwas Üben.

offenbar ohne irgendwie poetisch oder geistreich sein zu wollen: «Auf einem so beschränkten Gebiet, wie für den Goldstandard übriggeblieben war, *kan de gouden standaard niet spelen*». Ausdrücke wie «freies Spiel haben», «etwas fertig spielen», «es ist etwas im Spiel», die dem Deutschen mit dem Holländischen gemeinsam sind, zeugen alle davon, daß der Spielbegriff ins Vage verblaßt ist. Hier handelt es sich nicht so sehr um eine bewußte Übertragung des Begriffs auf andere Vorstellungen als die eigentliche einer Spielhandlung, also nicht um eine poetische Ausdrucksweise; der Begriff löst sich vielmehr gewissermaßen von selbst in eine unbewußte Ironie auf. Es ist wahrscheinlich kein Zufall, daß im Mittelhochdeutschen Spiel (*spil*) und seine Zusammensetzungen so gern von der Sprache der Mystiker verwendet werden. Auch daß Kant so oft Ausdrücke wie «Spiele der Einbildung, Spiel der Ideen, das ganze dialektische Spiel der kosmologischen Ideen» gebraucht, verdient Aufmerksamkeit.

Bevor wir nun zu der dritten Wurzel übergehen, die in den germanischen Sprachen den Spielbegriff wiedergibt, muß angemerkt werden, daß auch das Altenglische bzw. Angelsächsische neben *lāc* und *plega* das Wort *spelian* gekannt hat, jedoch ausschließlich in dem spezifischen Sinne von «einen anderen vorstellen» bzw. «stellvertreten», *vicem gerere*. Es wird z. B. von dem Widder gebraucht, der an Stelle Isaaks geopfert wurde. Diese Bedeutung kann zwar auch unserem «Spiele» eigen sein; sie ist dort aber nicht die nächstliegende. Den rein grammatischen Zusammenhang des altenglischen *spelian* mit dem allgemeinen *spielen* in der deutschen Gruppe wollen wir hier auf sich beruhen lassen.¹⁰

Das englische *play, to play* ist von einem semantischen Gesichtspunkt besonders bemerkenswert. Es kommt von einem angelsächsischen *plega, plegan*, das bereits hauptsächlich Spiel und Spiele bedeutet, daneben aber auch schnelle Bewegung, Gebärde, Handgriff, Händeklatschen, Spiele auf einem Musikinstrument, somit lauter konkrete Handlungen. Das spätere Englisch hat noch viel von dieser weiteren Bedeutung behalten; z. B. bei Shakespeare, Richard III., IV, 2, 8 f.:

¹⁰ Die Endung *-spiel* in *Kirchspiel* (im Holländischen außer in *kerspel* auch in *dingspel*, Gerichtssprengel, anzutreffen) wird gewöhnlich von einer Wurzel *spell* abgeleitet, die in dem englischen *to spell* und dem holländischen *spellen* = buchstabieren, dem englischen *gospel*, Evangelium, eigentlich Gottes Wort, und auch in dem deutschen *Beispiel*, vorliegt und die man als nicht zu der Wurzel *Spiel, spel*, gehörig ansieht.

Ah, Buckingham, now do I play the touch,
To try if thou be current gold indeed –

Der Form nach entspricht diesem altenglischen *plegan* das altsächsische *plegan*, althochdeutsch *pflegan*, altfriesisch *plega* vollkommen. Alle diese Wörter, von denen in gerader Linie das deutsche Pflegen und das holländische *plegen* abstammen, liegen ihrer Bedeutung nach auf abstraktem Gebiet. Als älteste Bedeutung gilt «für etwas einstehen, sich für etwas oder für jemanden einer Gefahr oder einem Risiko aussetzen». ¹¹ In dieser Richtung folgt dann: sich verpflichten, etwas beherzigen, für etwas sorgen, verpflegen. Pflegen bezeichnet ferner die Verrichtung einer geweihten Handlung, von Rat und auch von Recht (in Rechtspflege), in anderen germanischen Sprachen kann man sogar Gnade, Dank, Eide, Trauer, Arbeit, Liebe und Zauberei, ja eben auch – Spiel «pflegen». ¹² Das Wort erstreckt sich also zu einem großen Teil bis zu der sakralen, juristischen und ethischen Sphäre. Bisher hat man wegen des Bedeutungsunterschiedes meist angenommen, daß *to play* und Pflegen von einer zwar gleichlautenden, aber verschiedenen Grundform herkämen. Sieht man jedoch genauer zu, dann wird deutlich, daß beide Wörter, das eine über konkrete, das andere über abstrakte Bedeutungen, sich aus einer Bedeutungssphäre heraus entwickeln, die sehr nahe bei dem Spiele liegt. Man könnte sie die Sphäre der Zeremoniellen nennen. Zu den ältesten Bedeutungen von Pflegen gehört auch das Feiern von Festen und das Zurschaustellen von Reichtum, daher das holländische *plechtig* – feierlich. Dem deutschen «Pflicht» und dem holländischen *plicht* entspricht der Form nach das angelsächsische *pliht* ¹³ (aus dem das englische *plight* erwachsen ist), welches aber in erster Linie Gefahr, weiterhin Vergehen, Schuld, Makel, dann «*pledge, engagement*» bedeutet. Das Verbum *plihtan* bedeutet einer Gefahr Aussetzen, Kompromittieren und auch Verpflichten. Vom germanischen *plegan* hat das

¹¹ Vgl. J. Franck, *Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal*, s. v. *plegen*; *Woordenboek der Nederlandsche taal*, XII, 1 (door G. J. Boekenoogen en J. H. van Lessen), s. v. *plegen*.

¹² In einem Liede der Brabanter Nonne Hadewych (13. Jahrh.) finden sich die Verse:

Der minnen ghebruken, dat es een spel,
Dat niemand wel ghetoenen en mach,
Ende al mocht dies pleget iet toenen wel,
Hine const verstaen, dies noijt en plach.

Liederer van Hadewijch, S. 112 (XL, 49 ff.). – Hier wird man *plegen* unbedenklich geradezu als «spielen» auffassen dürfen.

¹³ Daneben *pleoh*, alfrisisch *plē* = Gefahr.

frühmittelalterliche Latein ein *plegium* gebildet, das seinerseits ins Altfranzösische als *pleige* und ins Englische als *pledge* übergeht. Dieses hat als älteste Bedeutung «Bürge», «Geisel», «Pfand», dann bedeutet es die «*gage of battle*», d. h. «Wette», «Einsatz», und schließlich die Zeremonie, mit der man eine Verpflichtung übernimmt: den Trunk – von da aus auch das Zutrinken –, Versprechen und Gelübde. ¹⁴

Wer wird leugnen, daß man sich bei den Vorstellungen Wettkampf, Herausforderung, Gefahr usw. ganz nahe bei dem Begriff des Spiels bewegt? Spiel und Gefahr, unsichere Chance, Wagestück, alles liegt dicht beieinander. Man könnte geneigt sein, so zu schließen: das Wort «Pflegen» und alle seine Ableitungen, sowohl die, die mit Spiel, wie die, die mit Pflicht in Beziehung stehen, gehören in die Sphäre, in der «etwas auf dem Spiele steht».

Spiel und Kampf

Dies bringt uns wieder zu dem Verhältnis des Spiels zum Wettkampf und zum Kampf im allgemeinen zurück. In allen germanischen Sprachen, und nicht in diesen allein, dient das Spielwort regelmäßig auch für den ernstlichen Kampf mit den Waffen. Die angelsächsische Dichtung – um uns auf ein Beispiel zu beschränken – ist voll solcher Wendungen und Ausdrücke. Der Kampf heißt *heado-lac* oder *beadu-lac*, wörtlich: Kampfspiel, oder *asc-plega*, Speerspiel, usw. Bei diesen Zusammensetzungen hat man es ohne Zweifel mit poetischen Vergleichen zu tun, mit einer bewußten Übertragung des Begriffs Spiel auf den des Kampfes. Dies kann auch, wenn schon minder deutlich, noch von dem Satze im Ludwigslied gelten, das den Sieg des westfränkischen Königs Ludwig III. über die Normannen bei Saucourt im Jahre 881 feiert: *Spilodun ther Vrankon* – «da spielten die Franken». Trotzdem würde es übereilt sein, sich den Gebrauch des Spielwortes für den ernstlichen Kampf lediglich als eine dichterische Metapher vorzustellen. Man muß sich hier in eine primitive Denksphäre versetzen, in der der ernstliche Kampf mit den Waffen ebensogut wie der Wettkampf oder Agon – dessen Gebiet sich ja vom unbedeutendsten Spiel bis zu blutigem und tödlichem Kampf erstreckt – zusammen mit dem eigentlichen Spiel in einer primären Vorstellung eines an Regeln gebundenen wechselseitigen Erprobens des Geschicks begriffen werden. So betrachtet, liegt in der Anwendung des Spielwortes auf den Kampf kaum eine

¹⁴ Mit *pledge* in diesen Bedeutungen vgl. das angelsächsische *beadoweg*, *baedeweg* – *paulum certaminis, certamen*.

bewußte Metapher. Spiel ist Kampf, und Kampf ist Spiel. Für diese Auffassung des semantischen Zusammenhangs läßt sich nun eine merkwürdige Veranschaulichung aus dem Alten Testament anführen, die ich bereits bei der Behandlung des Spielbegriffs in den semitischen Sprachen im Auge hatte. Im zweiten Buch Samuelis sagt *Abner* zu *Joab*: «Laß nun die Jungen sich aufmachen und vor unserm Angesicht spielen» – *Surgant pueri et ludant coram nobis* (Reg. 2, 14.) Darauf kommen zwölf von jeder Seite und töten einander alle, und die Stelle, wo sie fielen, erhält einen Namen von heroischem Klang. Es tut für uns nichts zur Sache, ob die Erzählung eine etymologische Sage ist, um einen Ortsnamen zu erklären, oder ob ein geschichtlicher Kern in ihr steckt. Worauf es ankommt, ist, daß diese Tat hier Spielen heißt und daß gar nicht gesagt wird: eigentlich war es gar kein Spiel. Die Übersetzung *ludant* – sie sollen spielen, ist so tadellos wie möglich: der hebräische Text hat hier eine Form von *šahaq*, das zunächst «Lachen», weiterhin «scherzend sich mit etwas Beschäftigen», dann auch «Tanzen» bedeutet.¹⁵ Hier ist von poetischer Übertragung keine Rede, ein solches Kämpfen hieß Spielen. Um so mehr ist demnach kein Grund vorhanden, den Wettkampf, wie wir ihn überall antreffen (die griechische Kultur steht mit ihm keineswegs allein),¹⁶ als Begriffssphäre vom Spiel zu scheiden. Und noch eine Folgerung ergibt sich daraus. Wenn die Kategorien Kampf und Spiel in der archaischen Kultur voneinander ungeschieden sind, dann braucht die Gleichsetzung von Jagd und Spiel, wie sie überall in der Sprache und der Literatur an den Tag tritt, keiner weiteren Erklärung mehr.

Das Wort «Pflügen» bot einen Hinweis darauf, daß der Terminus für Spielen in der Sphäre des Zeremoniellen aufkommen kann. Dies bezeugen ganz besonders die mittelniederländischen Wörter *huweleec*, *huweleic*, heute *huwelijke*, Eheschließung, *feestelic*, Fest, und *vechtelic*, Gefecht, altfriesisch *fyuchtleek*. Diese sind sämtlich durch Anhängen der oben schon besprochenen Wurzel *laik* gebildet, die in den skandinavischen Sprachen das allgemeine Spielwort geliefert hat. In seiner angelsächsischen Form *lác*, *lácán* bedeutet sie neben Spielen, Springen und Sichbewegen auch Opfer, Opfertgabe, Geschenk im allgemeinen, Gunstbeweis, sogar Freigebigkeit. Wie schon Jakob Grimm angenommen hat¹⁷, ist der Ausgangspunkt hier wahrscheinlich der Begriff «feierlicher Opfertanz». Diese

¹⁵ Die Septuaginta hat: ἀναστήτωσαν δὴ τὰ παιδάκια καὶ παίζάτωσαν ἐνώπιον ἡμῶν.

¹⁶ Beiläufig sei hier noch bemerkt, daß die seltsamen Wettkämpfe zwischen Thor und Loki bei Utgarda-Loki im Gylfaginning der *Snorra-Edda*, v. 95, *leika* heißen.

¹⁷ *Deutsche Mythologie* I, S. 32; vgl. Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgesch.* I.

Bedeutung legen vor allem die Wörter *ecgalác* und *sveorda-lác*, Schwerttanz, nahe.

Spiel in musikalischer Bedeutung

Ehe wir die sprachwissenschaftliche Betrachtung des Spielbegriffs abschließen, müssen wir noch einige besondere Verwendungen des Spielwortes im allgemeinen besprechen, zunächst den Gebrauch des Wortes Spielen für das Umgehen mit Musikinstrumenten. Wir führten bereits an, daß das arabische *la'iba* diese Bedeutung mit einer Anzahl europäischer Sprachen gemein hat, namentlich mit den germanischen, die auch schon in der älteren Periode die instrumentale Geschicklichkeit allgemein mit dem Wort Spielen bezeichnen.¹⁸ Von den romanischen Sprachen kennt, wie es scheint, allein das Französische *jouer* und *jeu* in diesem Sinne,¹⁹ was darauf hinweisen könnte, daß hier germanischer Einfluß im Spiele ist. Das Griechische und Lateinische haben diesen Gebrauch nicht, dagegen haben ihn wieder einige slawische Sprachen, diese höchstwahrscheinlich infolge der Übernahme aus dem Deutschen. Daß «Spielmann» besonders die Bedeutung Musikanter angenommen hat, braucht nicht unmittelbar damit zusammenzuhängen: «Spielmann» entspricht direkt dem *ioculator*, *jongleur*, dessen allgemeine Bedeutung sich einerseits zu Dichter-Sänger, andererseits zu Musikant, schließlich zu jemandem, der Kunststücke mit Messern oder Bällen macht, verengte.

Es liegt durchaus auf der Hand, daß der Mensch im allgemeinen geneigt ist, die Musik in die Sphäre des Spiels einzubeziehen. Musizieren trägt von vornherein beinahe alle formalen Merkmale des Spiels an sich: die Tätigkeit verläuft auf einem begrenzten Gebiet, ist wiederholbar, besteht in Ordnung, Rhythmus und geregelter Wechsel und entrückt Zuhörer und Ausführende aus der «gewöhnlichen» Sphäre in ein Gefühl der Heiterkeit, das auch bei schwermütiger Musik noch Genuß und Erhebung bringt. An sich wäre es vollkommen begreiflich, wenn man alle Musik unter Spiel einbezöge. Zieht man jedoch in Betracht, daß Spielen als Musizieren niemals auf Singen angewendet wird und lediglich in einigen Sprachen

S. 236; Robert Stumpf, *Kultspiele der Germanen als Ursprung des mittelalterlichen Dramas*, S. 122 f.

¹⁸ Das Neufriesische macht einen Unterschied zwischen *boartsje*, das von Kinderspielen, und *spylje*, Spielen von Instrumenten, das wahrscheinlich aus dem Holländischen übernommen ist.

¹⁹ Das Italienische gebraucht *sonare*, das Spanische *tocar*.

gebräuchlich zu sein scheint, dann wird es wahrscheinlicher, daß hier das verbindende Moment zwischen Spiel und instrumentaler Technik in dem Begriff der raschen, behenden und geordnet verlaufenden Bewegung zu suchen ist.

Spiel in erotischer Bedeutung

Ferner muß noch eine Verwendung des Spielworts zur Sprache kommen, die ebenso allgemein verbreitet ist und ebenso sehr auf der Hand liegt wie die Gleichsetzung von Spiel und Streit, nämlich das Spielen in Beziehung zum Erotischen. Es ist kaum nötig, durch viele Beispiele anschaulich zu machen, wie gern das Wort Spielen in den germanischen Sprachen in erotischem Sinne gebraucht wird. So gab es im älteren Niederdeutsch für das uneheliche Kind, «das Kind der Liebe», das Wort «Spielkind» (holländisch: *speelkind*), und die Verbindung von Liebe und Spiel fand ihren Ausdruck in den – in poetisch gehobener Sprache noch von einem Dichter des Göttinger Hainbundes wie Hölty und sogar noch von Rückert gebrauchten – Wörtern Minnespiel und Liebesspiel.²⁰ In den deutschen Wörtern «Laich» und «Laichen» für Eier und Eierlegen der Fische und in dem schwedischen *leki* der Vögel hat man noch einmal das germanische *laikan* – spielen vor sich, das schon früher angeführt wurde. Im Sanskrit hat *krīdati* = Spielen häufig einen erotischen Sinn: *krīdaratnam* – das Juwel der Spiele – ist eine Bezeichnung für den Beischlaf. Buytendijk nennt daher das Liebesspiel das vollendetste Beispiel aller Spiele, das alle Merkmale des Spiels am deutlichsten aufweist.²¹ Man muß hier aber genau unterscheiden. Es ist allem Anschein nach eigentlich nicht der biologische Paarungsakt an sich, der von dem sprachschöpferischen Geist als Spiel aufgefaßt wird. Auf diesen kann man weder die formalen noch die funktionellen Kennzeichen des Spiels anwenden. Dagegen ist die Vorbereitung oder die Einleitung dazu, der Weg zu ihm, öfters mit allerlei Spielmomenten durchsetzt. Namentlich gilt dies von den Fällen, wo das eine Geschlecht das andere zur Paarung anreizen muß. Die dynamischen Elemente des Spiels, von denen Buytendijk spricht: das Aufrichten von Hindernissen, das Überraschen, das Sichzieren, das Spannungselement, all das gehört zum Flirt und zur Liebeswerbung. Auch diese Funktionen jedoch kann man noch nicht im strikten Sinn als ein richtiges Spiel auffassen. Erst bei den Tanzschritten und dem Sichbrüsten der Vögel

²⁰ Vgl. Grimms Wörterbuch unter diesen Wörtern: «süßes Liebesspiel» (A. von Arnim).

²¹ A. a. O., S. 95, vgl. S. 27f.

kommt ein deutliches Spielelement zum Ausdruck. Liebkosungen an sich haben gerade zur Not noch etwas von diesem Charakter, und es würde auf einen Irrweg führen, wollte man den Beischlaf selbst als Minnespiel in die Kategorie des Spiels aufnehmen. Den formalen Merkmalen des Spiels, wie wir sie glaubten aufstellen zu müssen, entspricht der biologische Akt der Paarung nicht. Die Sprache macht denn auch in der Regel einen ganz bestimmten Unterschied zwischen Paarung und Liebesspiel. Das Wort «Spielen» wird besonders für die erotischen Beziehungen verwendet, die aus dem Rahmen der sozialen Norm fallen. Die Blackfoot-Sprache gebraucht, wie wir schon sagten, dasselbe Wort *koāni* für das Spiel des Kindes im allgemeinen und für unerlaubte Liebeshandlungen. Wenn man alles genau betrachtet, scheint man gerade mit Rücksicht auf die erotische Bedeutung des Worts Spielen, so allgemein verbreitet sie ist und so nahe sie bei der Hand liegt, von einer typischen und bewußten Metapher sprechen zu müssen.

Wort und Begriff Ernst

Der Begriffswert eines Wortes in der Sprache wird durch das Wort mitbestimmt, das sein Gegenteil ausdrückt. Dem Spiel gegenüber steht für uns *Ernst*, in speziellerem Sinne auch wohl *Arbeit*, während dem *Ernst* auch *Scherz* gegenüberstehen kann. Der komplementäre Gegensatz Spiel-Ernst wird nicht überall so vollkommen durch zwei Grundwörter ausgedrückt wie in den germanischen Sprachen, wo mit *Ernst* in der deutschen, niederdeutschen und englischen Gruppe das skandinavische *alvara* in Verwendung und Bedeutung vollkommen übereinstimmt. Ebenso bestimmt ist der Gegensatz $\sigma\tau\omicron\upsilon\delta\eta$ – $\pi\alpha\iota\delta\iota\acute{\alpha}$ im Griechischen ausgeprägt. Andere Sprachen wieder besitzen für den Gegensatz zu Spiel wohl eine adjektivische Bezeichnung, aber nicht oder doch kaum ein Substantiv. Das bedeutet, daß die Abstraktion des Begriffs nicht völlig zum Abschluß gekommen ist. Das Latein hat wohl das Adjektiv *serius*, aber kein zugehöriges Substantiv. *Gravis*, *gravitas* können «Ernst, ernsthaft» bedeuten, sind aber für den Begriff nicht spezifisch. Die romanischen Sprachen behelfen sich immerzu mit einer Ableitung vom Adjektiv: italienisch *serietà*, spanisch *seriedad*. Das Französische substantiviert den Begriff nur mit Widerstreben: *sériosité* hat als Wort nur ein schwaches Leben.

Der semantische Ausgangspunkt liegt bei $\sigma\tau\omicron\upsilon\delta\eta$ in der Bedeutung «Eifer», «Eile», bei *serius* vielleicht in «schwer», womit es als verwandt angesehen wird. Größere Schwierigkeiten bietet das germanische Wort. Als Grundbedeutung von *ernest*, *ernust*, *earnost* gilt durchweg «Streit»,

«Kampf». Tatsächlich kann *ernest* in manchen Fällen geradezu «Kampf» bedeuten. Es wird aber bezweifelt, ob das altnordische *orrusta* = *proelium* und das altenglische *ornest* = Zweikampf, *pledge*, Pfand, Herausforderung zum Zweikampf, die im späteren Englisch formal mit *earnest* zusammengefallen sind, so gut auch alle diese Bedeutungen in einen einzigen Zusammenhang passen, auf demselben etymologischen Stamm wie *earnost* beruhen.

Im allgemeinen darf man vielleicht abschließend sagen, daß die Bezeichnungen für Ernst im Griechischen wie im Germanischen oder auch anderswo einen sekundären Versuch der Sprache darstellen, gegenüber dem allgemeinen Begriff Spiel einen für Nichtspiel zu prägen. Den Ausdruck fand man dann in der Sphäre von «Eifer», «Anspannung», «Mühe», obwohl diese Begriffe an sich alle auch mit Spiel verbunden sein können. Das Aufkommen einer Bezeichnung für *Ernst* bedeutet, daß der Begriffskomplex Spiel als selbständige allgemeine Kategorie zum Bewußtsein gekommen ist. Daher kommt es, daß gerade eben die germanischen Sprachen, die den Spielbegriff so besonders weit und bestimmt konzipiert haben, auch seinen Gegensatz so eindrucksvoll benannt haben.

Betrachtet man abgesehen von der sprachwissenschaftlichen Frage das Begriffspaar *Spiel-Ernst* noch etwas näher, dann ergibt sich, daß die beiden Termini in ihm nicht gleichwertig sind: *Spiel* ist der positive, *Ernst* der negative. Der Bedeutungsinhalt von *Ernst* ist mit der Negation von *Spiel* bestimmt und erschöpft: *Ernst* ist Nichtspiel und nichts anderes. Der Bedeutungsinhalt von *Spiel* dagegen ist mit Nichternst keineswegs definiert oder erschöpft: *Spiel* ist etwas Eigenes. Der Begriff *Spiel* als solcher ist höherer Ordnung als der des *Ernstes*. Denn *Ernst* sucht *Spiel* auszuschließen. *Spiel* jedoch kann sehr wohl den Ernst in sich einbeschließen.

Nach dieser erneuten Erinnerung an den sehr selbständigen und sehr primären Charakter des Spiels können wir zu der Betrachtung des Spielelements der Kultur als historischer Erscheinung übergehen.

3. Spiel und Wett-eifer als kulturschaffende Funktion

Kultur als Spiel – nicht Kultur aus Spiel

Mit dem Ausdruck «Spielelement der Kultur» ist hier nicht gemeint, daß unter den verschiedenen Betätigungen des Kulturlebens den Spielen eine wichtige Stelle vorbehalten ist, auch nicht, daß Kultur durch einen

Entwicklungsprozeß aus Spiel hervorgeht, in der Weise, daß etwas, was ursprünglich Spiel war, später in etwas übergegangen wäre, was nicht mehr Spiel ist und nun Kultur genannt werden kann. Im folgenden soll vielmehr gezeigt werden, daß Kultur in Form von Spiel entsteht, daß Kultur anfänglich gespielt wird. Auch die Beschäftigungen, die geradeswegs auf die Befriedigung von Lebensbedürfnissen abzielen, z. B. die Jagd, nehmen in der archaischen Gesellschaft gern Spielform an. Das Gemeinschaftsleben erhält seine Ausstattung mit überbiologischen Formen, die ihm höheren Wert verleihen, in Gestalt von Spielen. In diesen Spielen bringt die Gemeinschaft ihre Deutung des Lebens und der Welt zum Ausdruck. Dies ist nicht so zu verstehen, daß Spiel in Kultur umschlägt oder sich in Kultur umsetzt, vielmehr daß der Kultur in ihren ursprünglichen Phasen etwas Spielmäßiges eigen ist, ja daß sie in den Formen und der Stimmung eines Spiels aufgeführt wird. In der Zwei-Einheit von Kultur und Spiel ist das Spiel die primäre, objektiv-wahrnehmbare, konkret bestimmte Tatsache, während Kultur nur die Bezeichnung ist, die unser historisches Urteil dem gegebenen Fall anheftet. Diese Auffassung steht der von Frobenius nahe, der in seiner *Kulturgeschichte Afrikas*¹ vom Werden der Kultur «als eines aus dem natürlichen Sein aufgestiegenen *Spieles*» spricht. Allerdings hat Frobenius dieses Verhältnis von Kultur zu Spiel meiner Meinung nach zu mystisch aufgefaßt und zu verschwommen beschrieben. Er ist nicht so weit gekommen, daß er das Spielhafte der Kultur wirklich bloßgelegt hätte.

Beim Fortschreiten einer Kultur bleibt das als ursprünglich vorausgesetzte Verhältnis von Spiel und Nichtspiel nicht unverändert. Im allgemeinen tritt dabei das Spielelement allmählich in den Hintergrund. Meistens ist es zu einem großen Teil in der sakralen Sphäre aufgegangen. Es hat sich in Wissen und Dichtkunst, im Rechtsleben, in den Formen des Staatslebens kristallisiert. Gewöhnlich ist dann das Spielhafte in den Kulturerscheinungen ganz und gar in den Hintergrund getreten. Zu allen Zeiten jedoch kann sich der Spieltrieb auch in den Formen einer hochentwickelten Kultur mit voller Kraft wieder geltend machen und sowohl die Einzelperson wie die Massen in den Rausch eines riesigen Spiels mit fortreißen.

Es liegt auf der Hand, daß der Zusammenhang von Kultur und Spiel namentlich in den höheren Formen des *sozialen Spiels* zu suchen ist, dort, wo es in geordnetem Handeln einer Gruppe oder einer Gemeinschaft oder aber zweier einander gegenüberstehenden Gruppen besteht. Das Spiel, das der einzelne für sich allein spielt, wird für die Kultur nur in beschränktem Maße fruchtbar. Wir haben schon früher angedeutet, daß alle Grundfaktoren des Spiels, auch die des Zusammenspielens, das

¹ Vgl. S. 25.

Kämpfen, Aufführen und Zurschaustellen, das Herausfordern, das Prunken, das Tun «als ob» und die beschränkende Regel, schon im Tierleben wirklich vorhanden sind. Doppelt merkwürdig ist dabei noch, daß gerade die dem Menschen phylogenetisch so fernstehenden Vögel so viel mit ihm gemein haben: die Birkhähne führen Tänze auf, die Krähen veranstalten Wettflüge, die Laubenvögel auf Neuguinea und andere Vogelarten schmücken ihre Nester aus, und die Singvögel lassen ihre Melodien ertönen. Wettstreit und Schaustellung gehen also nicht als Lustbarkeiten *aus* der Kultur hervor, sie gehen ihr vielmehr *voran*.

Antithetischer Charakter des Spiels

Gemeinsames Spielen hat in seinen wesentlichen Zügen antithetischen Charakter. Meistens spielt es sich «zwischen» zwei Parteien ab. Notwendig ist dies jedoch nicht. Ein Tanz, ein Aufzug, eine Schaustellung kann sehr wohl völlig ohne diesen antithetischen Charakter auskommen. Antithetisch bedeutet an sich noch nicht wetteifernd, agonal oder agonistisch. Ein Wechselgesang, die zwei Hälften eines Chors, ein Menuett, die Partien oder Stimmen eines musikalischen Zusammenspiels, die für die Volkskunde so interessanten Abnehmespiele sind Beispiele für das antithetische Spiel, das nicht unbedingt agonal zu sein braucht, obgleich das Element des Wetteterns oftmals mitwirkt. Gar nicht selten wird eine Tätigkeit, die an sich schon ein in sich abgeschlossenes Spiel bezeichnet, z. B. das Aufführen eines Bühnenstücks oder eines Musikstücks, in zweiter Instanz wieder Veranlassung zu einem Wettstreit, indem die Verfertigung und die Aufführung vor ein Preisgericht kommen, wie dies bei dem griechischen Drama der Fall war.

Oben haben wir unter den allgemeinen Kennzeichen des Spiels die Spannung und die Unsicherheit genannt. Stets erhebt sich in ihm die Frage: «Wird es glücken?» Schon wenn eine Person für sich allein Patienzen legt oder Puzzle-Spiele zusammensetzt, Kreuzworträtsel löst oder Diabolo spielt, ist diese Bedingung erfüllt. Im antithetischen Spiel agonalen Art aber erreicht dies Element der Spannung, der ungewissen Aussicht auf Gelingen, der Unsicherheit, den höchsten Grad. Es geht mit einer Leidenschaft ums Gewinnen, die das Leichtbeschwingte des Spiels aufzuheben droht. Hier tritt noch ein wichtiger Unterschied zutage. Im bloßen Glücksspiel teilt sich die Spannung nur in geringem Maße den Zuschauern mit. Die Würfelspiele sind an sich merkwürdige Kulturobjekte, für die Kultur selbst muß man sie jedoch unfruchtbar nennen. Sie bringen dem Geist und dem Leben keinen Gewinn. Anders wird es, sobald das Wettspiel

Gewandtheit, Kenntnisse, Geschicklichkeit, Mut und Kraft erfordert. Je «schwieriger» das Spiel ist, desto größer wird die Spannung bei den Zuschauern. Schon das Schachspiel fesselt die Umstehenden, obgleich dieses Spiel für die Kultur ganz unfruchtbar bleibt und keinen äußeren Reiz in sich birgt. Wenn das Spiel schön anzusehen ist, dann ist damit sein Wert für die Kultur sofort gegeben; unentbehrlich für das Kulturwerden ist solch ein ästhetischer Wert jedoch nicht. Genausogut können auch physische, intellektuelle, moralische oder spirituelle Werte das Spiel zur Kultur erheben. Je mehr es dazu geeignet ist, die Intensität des Lebens des einzelnen oder der Gruppe zu erhöhen, um so mehr steigt es zu Kultur auf. Die heilige Schaustellung und der festliche Wettkampf sind die beiden überall wiederkehrenden Formen, in denen Kultur *als* und *in* Spiel aufwächst.

Wettkampf ist Spiel

Hier erhebt sich nun sogleich wieder die Frage, die wir schon im vorigen Kapitel berührten:² Hat man das Recht, jeden Wettkampf vorbehaltlos unter den Begriff Spiel einzureihen? Wir sahen, daß die Griechen den Agon nicht ohne weiteres zu παιδιά gerechnet haben. Dies war jedoch aus der Etymologie der beiden Wörter unmittelbar zu erklären. In παιδιά war doch so direkt und so deutlich das Kindliche ausgesprochen, daß das Wort nur in abgeleiteter Sinne für ernsthafte Kampfspiele hätte verwendet werden können. Das Wort ἀγών dagegen bezeichnete den Wettkampf von einer anderen Seite her: seine ursprüngliche Bedeutung scheint Zusammenkunft zu sein (vgl. ἀγορά). Wie wir aber sahen, gebrauchte Platon παίγνιον trotzdem für heilige Tänze (τὰ τῶν Κουρήτων ἐνόπλια παίγνια) und παιδιά für Sacra im allgemeinen. Daß die meisten Wettkämpfe der Hellenen augenscheinlich in vollem Ernst ausgekämpft wurden, ist noch lange kein Grund, den Agon vom Spiel zu trennen. Der Ernst, mit dem ein Wettkampf betrieben wird, bedeutet keineswegs die Verneinung seines Spielcharakters. Er weist ja alle formalen und auch fast alle funktionellen Kennzeichen des Spiels auf. Diese kommen in dem Worte *Wettkampf* selbst sozusagen vereinigt zum Ausdruck: Spielplatz (lateinisch *campus*) und *Wetten*, d. h. das symbolische Feststellen der Sache, «um die es geht», der Punkt, der die Spannung in sich birgt, und damit das «Wagen». Hier sei nochmals auf das merkwürdige Zeugnis aus dem zweiten Buch Samuelis (2, 14) hingewiesen, wo ein mörderi-

² S. 39f, 51f.

scher Gruppenwettkampf trotz alledem mit einem Wort für Spielen, das in den Bereich von Lachen gehört, bezeichnet wird. Auf einer griechischen Vase sieht man einen Kampf bewaffneter Männer durch den Flötenspieler, der ihn begleitet, als Agon gekennzeichnet.³ Bei den Festen in Olympia kannte man Zweikämpfe bis auf den Tod.⁴ Die gewalttätigen Kunststücke, mit denen Thor und die Seinen bei *Utgarda-Loki* mit dessen Dienern wetteifern, werden mit dem Worte *leika* benannt, das überwiegend der Sphäre des Spiels angehört. Es erschien uns nicht zu gewagt, das Auseinanderklaffen der Bezeichnungen für Spiel und Wettkampf im Griechischen damit zu erklären, daß es hier mehr oder minder zufällig nicht zum Abstrahieren eines allgemeinen Begriffs gekommen ist, der Spiel und Wettkampf umfaßt hätte. Kurzum, die Frage, ob man das Recht hat, den Wettkampf als solchen in die Kategorie Spiel einzureihen, darf unumwunden bejaht werden.

Wie jedes andere Spiel muß man den Wettkampf als bis zu einem gewissen Grade zwecklos bezeichnen. Das will heißen: *er läuft in sich selber ab, und sein Ausgang ist nicht an dem notwendigen Lebensprozeß der Gruppe beteiligt*. Dies spricht die volkstümliche Redensart «Es geht nicht um die Murmeln, es geht ums Spiel» deutlich genug aus. Mit anderen Worten: das Zielgerichtete der Handlung besteht in erster Linie im Ablauf als solchem ohne direkte Beziehung zu dem, was hinterherkommt. Als objektive Tatsache ist das Spielergebnis an und für sich unwesentlich und gleichgültig. Der Schah von Persien, der bei einem Besuch in England dankend abgelehnt haben soll, einem Wettrennen beizuwohnen, mit der Begründung, «er wüßte ja, daß das eine Pferd schneller lief als das andere», hatte von seinem Standpunkt aus völlig recht. Er weigerte sich, sich in eine ihm fremde Spielsphäre zu begeben, er wollte Außenseiter bleiben. Der Ausgang eines Spiels oder eines Wettkampfes wird nur für die wichtig, die sich als Mitspieler oder als Zuschauer – wenn nicht persönlich, dann vielleicht als Zuhörer am Radio oder sonstwie – in die Sphäre des Spiels begeben und seine Regeln angenommen haben. Sie sind Spielgenossen geworden und wollen es sein. Für sie ist es nicht unwesentlich oder gleichgültig, ob Oxford oder Cambridge gewinnt.

Es «geht um etwas»: in diesem Satz ist eigentlich das Wesen des Spiels am bündigsten ausgedrückt. Dieses Etwas ist jedoch nicht das materielle Ergebnis der Spielhandlung, z. B. nicht, daß der Ball im Loch sitzt,

³ Pauly-Wissowa, *Real-Encyklopädie der klass. Altertumswiss.* XII, Sp. 1860.

⁴ Vgl. Harrison, *Themis*, S. 221, n. 3; 323, die m. E. fälschlich dem Plutarch recht gibt, wenn er diese Form des Kampfes als im Widerspruch zum Agon stehend ansieht.

sondern die ideelle Tatsache, daß das Spiel geglückt oder aufgegangen ist. Dies «Geglücktsein» verschafft dem Spieler eine Befriedigung, die kürzer oder länger anhalten kann. Dies gilt schon vom Patiencespiel. Das angenehme Gefühl der Befriedigung steigt zwar bei Anwesenheit von Zuschauern, doch sind diese nicht unentbehrlich. Wer eine Patience legt, freut sich doppelt, wenn jemand zusieht, er könnte aber auch ohne einen Zuschauer auskommen. Sehr wesentlich ist bei allem Spiel, daß man sich vor anderen seines Gelingens rühmen kann. Hierfür ist der Angler ein geläufiger Typus. Auf dieses Sichrühmen kommen wir noch zurück.

Das Gewinnen

Am engsten mit dem Spiel verbunden ist der Begriff des Gewinnens. Beim Spiel des einzelnen heißt das Erreichen des Spielziels noch nicht Gewinnen. Dieser Begriff stellt sich erst ein, wenn man gegen einen anderen spielt.

Was heißt Gewinnen? Was wird gewonnen? – Gewinnen heißt: «im Ausgang eines Spiels sich als den Überlegenen erweisen». Die Gültigkeit dieser offenbar gewordenen Überlegenheit hat jedoch die Neigung, sich zu einem Überlegenscheinen im allgemeinen auszuweiten. Und hiermit ist etwas mehr gewonnen als das Spiel selbst. *Man hat Ansehen gewonnen, Ehre davongetragen, und diese Ehre und dieses Ansehen kommen stets unmittelbar der ganzen Gruppe zugute, der der Gewinnende angehört*. Hierin liegt wiederum eine sehr bedeutsame Eigenschaft des Spiels: Der im Spiel errungene Erfolg ist in hohem Grade vom einzelnen auf die Gruppe übertragbar. Bedeutsamer aber noch ist der folgende Zug: Im agonalen Instinkt hat man es nicht in erster Linie mit Machthunger oder mit dem Willen zu herrschen zu tun. Primär ist das Verlangen, den anderen zu übertreffen, der Erste zu sein und als solcher geehrt zu werden. Die Frage, ob infolge davon die Einzelperson oder die Gruppe ihre Macht erweitert, kommt erst an zweiter Stelle an die Reihe. Die Hauptsache ist, «gewonnen zu haben». Das reinste Beispiel für einen Triumph, der sich in nichts Sichtbares oder Genießbares umsetzt und nur im Gewinnen selbst besteht, bietet das Schachspiel.

Man kämpft oder spielt «um» etwas. In erster und letzter Instanz ist es der Sieg selbst, um den man kämpft und spielt; mit diesem Sieg aber verknüpfen sich allerlei Weisen, auf die er genossen wird: zunächst als Siegesgepränge, als Triumph, der durch die Gruppe mit Zujuchzen und Lobpreisen gefeiert wird. Als bleibende Folge entspringen aus ihm Ehre, Ansehen, Prestige. In der Regel ist jedoch schon beim Abstecken des Spiels etwas mehr mit dem Gewinnen verknüpft als nur die Ehre allein. Das Spiel hat einen Einsatz. Dieser kann symbolischer Art oder von materiellem Wert sein, er kann aber auch ausschließlich ideellen Wert haben. Einsatz ist ein goldener Becher, ein Kleinod, eine Königstochter oder ein Groschen, das Leben des Spielers oder das Wohl des gesamten Stammes. Er kann ein Pfand sein oder ein Preis. Pfand, Wette, *vadium*, *gage*, ist der rein symbolische Gegenstand, der in den Spielplatz hineingesetzt oder geworfen wird. Preis kann ein Lorbeerkrantz sein, eine Geldsumme oder auch ein anderer materieller Wert. Das Wort *pretium* kommt etymologisch im Bereich des Tauschens und Wertens auf und setzt ein «gegen etwas» voraus; es verschiebt sich aber in den des Spiels. *Pretium*, Preis, auf der einen Seite das *pretium justum*, das mittelalterliche Äquivalent für den modernen Begriff Marktwert, kann auch Lob und Ehre bedeuten. Es ist kaum möglich, die Gebiete von Preis, Gewinn und Lohn semantisch reinlich zu scheiden. Ganz außerhalb der Spielsphäre liegt der Lohn: er bezeichnet die gerechte Vergeltung eines geleisteten Dienstes oder einer getanen Arbeit. Um Lohn spielt man nicht, um Lohn arbeitet man. Das Englische hat allerdings sein Wort für Lohn, *wages*, gerade aus der Spielsphäre entlehnt. Gewinn liegt ebenso innerhalb des Gebiets des wirtschaftlichen Austauschs wie des Kampfspiels: der Kaufmann macht Gewinn, der Spieler bekommt den Gewinn. Preis gehört zum Kampfspiel, zur Lotterie und auch zu der mit einem Preise ausgezeichneten Ware im Laden. Zwischen «mit Preis ausgezeichnet» und «gepriesen» spannt sich der Gegensatz zwischen Ernst und Spiel. Das Element der Leidenschaft, der Gewinnaussicht, des Wagens haftet ebenso am wirtschaftlichen Unternehmen wie am Spiel. Pure Habsucht treibt nicht Handel und spielt nicht. *Wagen, ungewisse Aussicht auf Gewinnen, Unsicherheit des Ausgangs und Spannung bilden das Wesen der Spielhaltung. Die Spannung bestimmt das Bewußtsein für die Wichtigkeit und den Wert des Spiels und läßt den Spieler, sobald sie hoch steigt, vergessen, daß er spielt.*

Der griechische Name des Kampfpreises, ἄθλον, wird von manchen aus derselben Wurzel wie unser Wette, Wetten und das lateinische *vadimo-*

nium abgeleitet. Zu den aus dieser Wurzel abgeleiteten Wörtern gehört auch ἄθλητής, der Athlet. Hier sind die Begriffe Kampf, Anspannung, Übung, und von da aus auch Ausdauer, Erdulden, Durchhalten, Unglückseligkeit⁵ miteinander vereinigt. Auch in dem germanischen «Wetten» klingt noch die Anspannung, der Eifer mit; man sieht aber, wie das Wort sich nach der Sphäre des Rechtslebens hin verschiebt, worüber bald mehr zu sagen sein wird.

Mit jedem Wettstreit ist nicht allein ein «um» etwas, sondern auch ein «in» oder «an» etwas und ein «mit» etwas verbunden. Man kämpft, um der Erste an Kraft oder an Gewandtheit, an Wissen oder an Reichtum, in Freigebigkeit oder im Glück, durch Abkunft oder durch Kinderzahl zu sein. Man kämpft mit der Kraft seines Körpers, mit den Waffen, mit dem Verstande oder mit der Faust, mit Zurschaustellung von Aufwand, mit großen Worten, prahlend, renommierend, schimpfend, mit dem Würfelbecher oder endlich mit List und Betrug. Für unser Gefühl wird allerdings durch Anwendung von List und Betrug das Spielhafte des Wettstreits offensichtlich gesprengt und aufgehoben. Es ist doch eben das Wesen des Spiels, daß die Regeln beachtet werden. Die archaische Kultur gibt aber diesem unserem sittlichen Urteil ebensowenig Recht wie das Gefühl des Volkes. In der Fabel vom Hasen und dem Igel fällt dem Falschspieler die Rolle des Helden zu. Viele Helden des Mythos gewinnen durch Betrug oder durch Hilfe von außen. *Pelops* besticht den Wagenlenker des *Oinomaos*, der Wachsnägel in die Achsen steckt. *Jason* und *Theseus* bestehen ihre Proben durch *Medea* und *Ariadne*, *Gunther* durch *Siegfried*. Die *Kaurava* im Mahābhārata gewinnen das Würfelspiel durch Betrug. Durch einen doppelten Betrug bewirkt *Fria*, daß *Wodan* den Langobarden den Sieg schenkt. Die Asen brechen die Eide, die sie den Riesen geschworen haben.

In allen diese Fällen ist sozusagen das Übertölpeln selbst wieder ein Thema des Wettstreits und eine Spielfigur geworden. Der Falschspieler ist, wie wir oben schon sagten, nicht Spielverderber. Er stellt sich so, als hielte er die Spielregeln, und spielt mit, bis er ertappt wird.⁶

Die Unbestimmtheit der Grenzen zwischen Spiel und Ernst kommt

⁵ Vgl. den Zusammenhang von ἄγων und ἀγωνία, das zunächst Wettkampf, späterhin auch Todeskampf, Angst bedeutet.

⁶ Einen direkten Zusammenhang zwischen dem Sagenhelden, der durch List und Betrug sein Ziel erreicht, und der Göttergestalt, die zugleich Wohltäter und Betrüger der Menschen ist, kann ich nicht entdecken. – Vgl. W. B. Kristensen, *De goddelijke bedrieger*, und J. P. B. de Josselin de Jong, *De oorsprong van den goddelijken bedrieger*.

nirgends so stark zum Ausdruck wie im folgenden: Man spielt am Roulettetisch, und man «spielt an der Börse». Im ersten Fall wird der Spieler zugeben, daß sein Handeln Spielen ist, im zweiten nicht. Kaufen und Verkaufen mit der Hoffnung auf unsichere Aussichten von Preissteigerung oder Preissenkung gilt als ein Teil des «Geschäftslebens», der ökonomischen Funktion der Gemeinschaft. In beiden eben genannten Fällen ist das Streben, Gewinn zu machen, maßgebend. Im ersten wird im allgemeinen die reine Zufälligkeit der Chance zugestanden, wenn auch nicht völlig, denn es gibt ja «Systeme», um zu gewinnen. Im anderen Falle macht sich der Spieler irgendeinen Wahn vor, er könne die zukünftige Tendenz des Marktes berechnen. Der Unterschied der Geisteshaltung ist äußerst gering.

In diesem Zusammenhang verdient es Beachtung, daß zwei Arten von Handelsübereinkünften auf die Aussicht späterer Erfüllung hin geradeswegs aus der Wette herausgewachsen sind, so daß man hat zweifeln können, ob hier das Spiel oder das ernsthafte Interesse das Primäre ist. Sowohl in Genua wie in Antwerpen sieht man am Ende des Mittelalters den Terminhandel und die Lebensversicherung in der Form von Wetten auf künftige Möglichkeiten nichtwirtschaftlicher Art aufkommen. Man schließt Wetten ab «auf Leben und Sterben von Personen, Reisen oder Wallfahrten, Geburt von Jungen oder Mädchen, oder aber auf Einnahme etlicher Länder, Plätze oder Städte». ⁷ Solche Übereinkünfte sind auch dort, wo sie bereits einen völlig merkantilen Charakter angenommen hatten, zu wiederholten Malen als unerlaubte Glücksspiele verboten worden, u. a. durch Karl V. ⁸ Auf die Wahl eines neuen Papstes wurde genau so wie bei einem heutigen Rennen gewettet. ⁹ Noch im siebzehnten Jahrhundert waren Terminhandelsgeschäfte als «Wetten» bekannt.

Antithetischer Aufbau der archaischen Gemeinschaft

Mit stets größer werdender Deutlichkeit hat die Völkerkunde aufgedeckt, wie das Gemeinschaftsleben in archaischen Kulturperioden auf

⁷ Anthonio van Neulighem, *Openbaringe van 't Italiaens boeckhouden*, 1631, S. 25, 26, 77, 86f, 91f.

⁸ Verachter, *Inventaire des Chartes d' Anvers*, no. 742, S. 215; *Coutumes de la ville d' Anvers* II, S. 400, IV, S. 8; vgl. E. Bensa, *Histoire du contrat d'assurance au moyen âge*, 1897, S. 84f; in Barcelona 1435, in Genua 1467: *decretum ne assicuratio fieri possit super vita principum et locorum mutationes*.

⁹ R. Ehrenberg, *Das Zeitalter der Fugger*, II, S. 19.

einem antithetischen und antagonistischen Aufbau der Gemeinschaft selbst zu beruhen pflegt und wie sich die ganze Gedankenwelt einer solchen Gemeinschaft dieser dualistischen Struktur entsprechend abstuft. Überall findet man die Spuren dieses primitiven Dualismus, bei dem der Stamm sich in zwei gegeneinanderstehende und exogame Stammhälften oder Phratrien teilt. Die beiden Gruppen unterscheiden sich nach ihrem Totem. Man ist entweder Rabenmann oder Schildkrötenmann und hat dadurch ein ganzes System von Verpflichtungen, Verboten, Sitten und Gegenständen der Verehrung, die entweder zum Raben oder zur Schildkröte gehören. Das Verhältnis der beiden Stammhälften ist das von Streit und Wettstreit miteinander, zugleich aber auch von wechselseitiger Hilfeleistung und Erweisung guter Dienste. Zusammen führen sie gewissermaßen in einer niemals unterbrochenen Reihe genau in Formeln gebrachter Feierlichkeiten das öffentliche Leben des Stammes auf. Das dualistische System, das die beiden Stammhälften scheidet, erstreckt sich auf die ganze Vorstellungswelt. Jedes Wesen, jedes Ding gehört auf die eine oder auf die andere Seite, so daß der ganze Kosmos in diese Klassifizierung einbezogen ist.

Neben dieser Einteilung in Stammhälften geht die Gruppierung in Geschlechter einher, die ebenfalls in einem allgemeinen kosmischen Dualismus ihren Ausdruck gefunden haben kann, wie es der chinesische Gegensatz von *yin* und *yang*, dem weiblichen und männlichen Prinzip, ist, die einander ablösend und im Zusammenwirken den Rhythmus des Lebens aufrechterhalten. Auch bei dieser Gruppierung nach Geschlechtern steht am Anfang des Gedankensystems, in dem diese zum Ausdruck kommt, die konkrete Scheidung in Scharen von Jünglingen und Mädchen, die bei den Festen der Jahreszeiten einander in rituellen Formen durch Wechselgesang und Spiel anlocken.

Bei diesen Festen tritt der Wetteifer der einander gegenüberstehenden Stammgruppen oder auch der Geschlechter in Aktion. Das kulturschaffende Wirken dieser recht verschiedenartigen festlichen Wettstreite ist für keine der großen Kulturen so hell ins Licht gerückt worden wie für die des alten China durch Marcel Granet. Das von ihm entworfene Bild mag eine Konstruktion auf Grund der Interpretation der alten Lieder sein, es ist aber so gründlich belegt und paßt so vollkommen zu allem, was uns die Völkerkunde über archaisches Zusammenleben gelehrt hat, daß man nicht zu zögern braucht, es als eine feststehende kulturhistorische Gegebenheit zu verwerten. ¹⁰

¹⁰ Vgl. oben S. 23 Anm. 2.

Granet beschreibt als die ursprünglichste Phase der chinesischen Kultur einen Zustand, bei dem ländliche Klans die Feste der Jahreszeiten durch Wettkämpfe feiern, die Fruchtbarkeit und Gedeihen fördern sollen. Daß dies ganz allgemein die beabsichtigte Wirkung von sog. primitiven Kulthandlungen ist, ist bekannt genug. Mit jeder gut durchgeführten Feierlichkeit, jedem gewonnenen Spiel oder Wettkampf und besonders mit den Heiligen Spielen ist für die archaische Gemeinschaft die intensive Überzeugung verbunden, daß durch sie eben für die Gruppe Heil und Segen erworben wird. Die Opfer oder die geweihten Tänze sind gelungen: nun ist alles gut, die höheren Mächte sind mit uns, die Weltordnung ist bewahrt, der kosmische und soziale Wohlstand von uns und den Unrigen ist gesichert. Man muß sich dies Gefühl natürlich nicht als Ergebnis von vernünftigen Schlußfolgerungen vorstellen. Es ist eher ein Lebensgefühl, eine zu mehr oder weniger formuliertem Glauben gewordene Befriedigung, deren Äußerungen wir noch begegnen werden.

Nach Granets Beschreibung der chinesischen Vorzeit hatte das Winterfest, das von den Männern im Männerhause gefeiert wurde, stark dramatischen Charakter. In ekstatischer Aufregung und Trunkenheit werden Tiertänze aufgeführt, Schmausereien veranstaltet, Wetten eingegangen und Kunststücke dargeboten. Frauen sind ausgeschlossen, trotzdem aber bleibt der antithetische Charakter der Feier bewahrt. Die Wirkung der Zermonien ist regelrecht an Wettfeiern und regelmäßigen Wechsel gebunden. Die eine Gruppe bilden die Gastgeber, die andere die Gäste. Verkörpert die eine das Prinzip *yang*, das für Sonne, Wärme, Sommer steht, dann die andere das *yin*, das Mond, Kälte und Winter umfaßt.

Granets Schlußfolgerungen gehen aber noch weit über dies Bild eines bäurisch-agrarischen, quasi-idyllischen Lebens nach der Natur von Klans und Stämmen hinaus. Mit dem Aufblühen von Herrschaften und regionalen Reichen innerhalb des großen chinesischen Volksgebiets hat sich über die vorausgesetzte ursprüngliche Zweiteilung eine Gliederung in mehrere wetteifernde Gruppen geschoben. Auf der Grundlage solcher Jahreszeitwettkämpfe vollzog sich eine hierarchische Stufung der Gesellschaft. Der Feudalisierungsprozeß geht von dem Ansehen aus, das die Krieger im Wettkampf erringen. «Der Geist der Rivalität», sagt Granet, «der die Männerbünde belebte und sie während der Winterszeit in Tanzturnieren gegeneinanderstellte, steht am Anfang des zu Ausbildung staatlicher Formen führenden Fortschritts.»¹¹

¹¹ Granet, *Civilisation chinoise*, S. 241. Dasselbe Thema hat auch J. Ortega y

Selbst wenn man nicht so weit gehen will wie Granet, der die ganze Rangstufung im späteren chinesischen Staat aus diesen primitiven Gebräuchen ableitet, wird man zugeben müssen, daß er meisterhaft dargelegt hat, wie im Aufbau der chinesischen Kultur das agonale Prinzip eine Rolle gespielt hat, die an Bedeutung die des Agons in der hellenischen Welt weit übertrifft und in der der wesentlich spielhafte Charakter des Prozesses noch mehr zutage tritt als dort.

Nahezu jede rituelle Handlung nahm die Form eines zeremoniellen Wettstreits an, so das Übersetzen über einen Fluß, die Besteigung eines Berges, das Holzhacken und das Blumenpflücken.¹² Der feste Typus der legendarischen Aufrichtung einer Königsmacht ist, daß der heldenhafte Fürst durch eine wunderbare Kraftprobe oder durch ein staunenerregendes Kunststück seine Überlegenheit über seinen Gegner beweist. In der Regel führt dann ein solches Turnier zum Tode des Überwundenen.

Agonale Spiele in anderen Gegenden

Hier kommt es darauf an, daß alle diese Wettkämpfe, auch dort, wo die Phantasie ihnen den Anschein eines titanischen und tödlichen Streites gibt, mit all ihren Eigentümlichkeiten in die Domäne des Spiels gehören. Dies springt besonders ins Auge, sobald man die Wettkämpfe, von denen die chinesische Überlieferung in mythischer und heroischer Form erzählt, mit noch heutzutage in Übung gebliebenen Jahrzeitkämpfen vergleicht, wie sie noch in mehreren Gegenden der Welt anzutreffen sind. Dies sind namentlich die Gesangs- und Spielturniere von Jünglingen und Mädchen einer Gruppe beim Frühlings- oder Herbstfest. Granet hatte, als er dies Thema an der Hand der Liebeslieder aus dem *Schi King* für das alte China behandelte,¹³ bereits auf gleichartige Feste in Tongking, Tibet und Japan hingewiesen. Für Annam, wo diese Gebräuche noch vor kurzem in hoher Blüte standen, ist dies alles dann vortrefflich in einer Pariser Dissertation beschrieben worden. Hier befindet man sich mitten in der Sphäre echter Spiele. Wechselgesänge, Ballspiele, Liebeshändel, Fragespiele, Rätsel, alles ist hier in der Form eines lebhaften Wettstreits zwischen den beiden Geschlechtern zu einem Ganzen geworden. Die Lieder selbst sind typische Spielprodukte mit festen Regeln, mit variierter Wiederholung, mit

Gasset in seinem Aufsatz *El origen deportivo del estado, El Espectador*, VII, Madrid 1930, S. 103–143, ganz kurz skizziert.

¹² Granet, *Fêtes et Chansons*, S. 203.

¹³ *Fêtes et Chansons*, S. 11–154.

Frage und Antwort. Jedem, der für den Zusammenhang von Spiel und Kultur eine schlagende Illustration zu haben wünscht, sei die Lektüre von Nguyens Buch¹⁴ empfohlen.

All diese Formen von Wettsteit verraten nun immer wieder *ihren Zusammenhang mit dem Kult* dadurch, daß stets der Glaube herrschend bleibt, sie seien nützlich und unentbehrlich für den guten Verlauf der Jahreszeiten, für das Reifen der Ernte, für das glückliche Gedeihen des ganzen Jahres.

Wenn der Ausgang eines Wettstreits als solcher, als Leistung, in den Gang der Natur eingreift, dann ist es auch zu verstehen, daß es wenig darauf ankommt, durch was für eine Art von Kampf dieses Ergebnis erreicht wird. Das Gewinnen eines Kampfes beeinflußt an sich den Lauf der Dinge. *Jeder Sieg vergegenwärtigt, d. h. verwirklicht für den Sieger den Triumph der guten Mächte über die bösen und das Heil der Gruppe, die ihn erringt.* Daher kommt es, daß ebensogut wie die Spiele, bei denen Kraft, Geschicklichkeit oder Scharfsinn entscheiden, auch das reine Glücksspiel sakrale Bedeutung haben kann, also göttliches Wirken *bedeutet und bestimmt.* Ja, man kann noch weiter gehen: Die Begriffe Glück und Los liegen für den menschlichen Geist stets besonders nahe bei der Sphäre des Heiligen. Ein Mensch unserer Zeit, der sich diese geistigen Zusammenhänge zum Bewußtsein bringen will, mag an die etwas alberne Art von Wahrsagereien denken, an die er sich von seiner Kinderzeit her erinnern wird und bei denen sich sogar jemand, der sein volles seelisches Gleichgewicht besitzt und durchaus nicht zu Aberglauben neigt, zuweilen ertappt, ohne der Sache viel Bedeutung beizumessen. Als ein Beispiel aus der Literatur erwähne ich die Stelle in Tolstojs «Auferstehung», wo sich einer der Richter beim Eintreten in den Gerichtssaal im stillen sagt: «Wenn ich bis zu meinem Platz eine gerade Zahl von Schritten mache, werde ich heute keine Magenschmerzen haben.»

Sakrale Bedeutung des Würfelspiels

Bei einer Menge von Völkern bilden Würfelspiele einen Teil der religiösen Handlungen.¹⁵ Es gibt Berührungspunkte zwischen der zweigliedrigen Struktur einer Gemeinschaft in Phratrien und den zwei Farben des

¹⁴ *Les chants alternés des garçons et des filles en Annam.*

¹⁵ Stewart Culin, *Chess and Playing-Cards*; vgl. G. J. Held, *The Mahābhārata*. Auch dieses Werk ist sehr wichtig für das Verständnis des Zusammenhangs zwischen Spiel und Kultur.

Spielbretts oder der Spielsteine. In dem altindischen Wort *dyūtam* gehen die Bedeutungen Streit und Würfelspiel ineinander über. Merkwürdige Beziehungen verbinden die Begriffe Würfel und Pfeil.¹⁶ Sogar die Welt denkt man sich als ein Würfelspiel, das *Siva* mit seiner Gemahlin spielt. Die Jahreszeiten, *ṛtu*, werden als sechs Männer dargestellt, die mit goldenen und silbernen Würfeln spielen.¹⁷ Ein Spielen der Götter auf einem Spielbrett kennt auch die germanische Mythologie: Als die Welt geordnet war, versammelten sich die Götter zum Würfelspielen, und wenn sie nach dem Untergang wiedergeboren wird, werden die verjüngten Asen die goldenen Spielbretter wiederfinden, die sie früher besessen haben.¹⁸

Held hat in der soeben angeführten Studie die ethnologischen Schlußfolgerungen aus der Tatsache gezogen, daß die Haupthandlung des *Mahābhārata* sich um das Würfelspiel bewegt, das König Yudhiṣṭhira mit den Kauravas spielt. Für uns ist besonders der Platz wichtig, wo es gespielt wird. Es kann ein einfacher Kreis, *dyūtamandalam*, sein, der aber schon an sich magische Bedeutung hat. Er wird mit Sorgfalt gezogen, gegen Betrug werden dabei Vorkehrungen getroffen. Die Spieler dürfen den Kreis nicht verlassen, bevor sie alle ihre Verpflichtungen erfüllt haben.¹⁹ Oftmals wird aber für das Spiel eine besondere provisorische Halle errichtet, die voll auf geheiligter Boden ist. Ein ganzes Kapitel des *Mahābhārata* ist der Errichtung der Spielhalle – *sabhā* – für das Spiel der Pāndusöhne und ihrer Gegner gewidmet.

Das Glücksspiel hat also seine ernste Seite; es ist in den Kult einbezogen, und Tacitus wunderte sich zu Unrecht darüber, daß die Germanen nüchtern und als ernsthafte Beschäftigung Würfel warfen. Wenn aber Held aus der sakralen Bedeutung des Würfelspiels den Schluß zieht, daß primitive Spiele nicht im vollen Sinne des Wortes Spiele seien,²⁰ möchte ich geneigt sein, dies entschieden zu verneinen. Vielmehr ist gerade die Stelle, die das Würfeln im Kult einnimmt, als durch seinen echten Spielcharakter bedingt anzusehen.

¹⁶ Held, a. a. O., S. 273.

¹⁷ *Mahābhārata* XIII, 2368, 2381.

¹⁸ J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte* II, S. 154f.

¹⁹ H. Lüders, *Das Würfelspiel im alten Indien*, S. 9.

²⁰ Held, *The Mahābhārata*, S. 255.

Die agonale Grundlage des Kulturlebens in archaischen Gemeinschaften ist durch nichts in so helles Licht gerückt worden wie durch die Beschreibung des Brauchs der Indianerstämme in British Columbia, der in der Ethnologie den Namen *Potlatch* führt.²¹ In seiner typischsten Form, wie sie besonders für den Stamm der Kwakiutl beschrieben ist, ist der *Potlatch* eine große Festfeier, bei der die eine von zwei Gruppen mit viel Aufwand und unter allerlei Zeremoniell in großem Maßstab Geschenke an die andere wegschenkt, ausschließlich mit der Absicht, ihre Überlegenheit über die andere zu beweisen. Die einzige, dann allerdings aber auch notwendige Gegenleistung besteht darin, daß die andere Partei verpflichtet ist, das Fest binnen einer gewissen Frist ihrerseits zu wiederholen und dabei soweit wie möglich zu übertrumpfen. Diese Art von Wegschenkefest beherrscht das ganze Gemeinschaftsleben der Stämme, die es kennen: ihren Kult, ihre Rechtsbräuche, ihre Kunst. Geburt, Heirat, Jungmännerweihe, Tod, Tätowierung, Aufrichtung eines Grabmals, alles gibt Anlaß zu einem *Potlatch*. Ein Häuptling gibt einen *Potlatch*, wenn er ein Haus baut oder einen Totem-Pfahl aufrichtet. Beim *Potlatch* geben die Geschlechter oder die Klans ihre heiligen Gesänge zum besten und stellen ihre Masken zur Schau, und die von den Klangeistern besessenen Medizinmänner toben ihre Raserei aus. Die Hauptsache aber bleibt das Austeilen von Gütern. Der Festgeber vergeudet dabei den Besitz seines ganzen Klans. Dadurch aber, daß er das Fest mitmacht, wird der andere Klan schuldig, einen *Potlatch* in noch größerem Ausmaß zu geben. Blicke der Schuldner in Verzug, dann würde er seinen Namen, sein Wappen, seine Totems, seine Ehre und seine bürgerlichen und religiösen Rechte verlieren. So wechseln die Güter innerhalb des Stammes auf abenteuerliche Weise zwischen den vornehmen Häusern hin und her. Man nimmt an, daß der *Potlatch* ursprünglich stets zwischen zwei Phratrien eines Stammes abgehalten worden ist.

Im *Potlatch* beweist man seine Überlegenheit nicht einfach durch Wegschenken von Gütern, sondern, und in noch schlagenderer Weise, durch Vernichtung seiner eigenen Besitztümer, um prahlend sehen zu lassen, daß man sie missen kann. Auch diese Zerstörungen gehen mit dramatischem Rituell und unter hochmütigen Herausforderungen vor

²¹ Über die Bedeutung dieses zur Benennung der hier in Frage kommenden Erscheinungen aus vielen verschiedenen Wörtern in den Indianersprachen gewählten Wortes s. G. Davy, *La Foi jurée* und *Des Clans aux Empires*; M. Mauss, *Essai sur le Don, Forme archaïque de l'échange*.

sich. Die Form der Handlung ist stets die eines Wettstreits: Zerschlägt ein Häuptling einen kupfernen Kessel, verbrennt er einen Haufen Decken oder zerstört er ein Kanu, dann ist der Gegner verpflichtet, mindestens ebensoviel oder lieber noch mehr an Wert zu zerstören. Herausforderungsweise schickt man seinem Rivalen die Scherben zu oder trägt sie als Ehrenzeichen zur Schau. Von den mit den Kwakiutl verwandten Tlinkit wird erzählt, daß ein Häuptling, wenn er einem anderen eine Schmach antun wollte, eine Anzahl seiner eigenen Sklaven tötete, woraufhin der andere, um sich zu rächen, verpflichtet war, eine noch größere Zahl seiner eigenen Leute zu töten.²²

Solche Wettstreite in zügelloser Freigebigkeit, mit leichtherziger Zerstörung des eigenen Gutes als höchste Steigerung, findet man über die ganze Erde hin in mehr oder weniger deutlichen Spuren wieder. Marcel Mauss konnte Gebräuche, die vollkommen mit dem *Potlatch* übereinstimmen, bei den Melanesiern aufzeigen. In seinem *Essai sur le Don* hat er die Spuren von ähnlichen Gebräuchen in der griechischen, römischen und altgermanischen Kultur nachgewiesen. Granet findet sowohl die Schenkewettstreite wie die Zerstörungswettstreite in der chinesischen Überlieferung.²³ Im vorislamischen Heidentum Arabiens trifft man sie unter einem eigenen Namen an, der beweist, wie formelhaft sie bereits geworden sind: Man bezeichnet sie als *Mu'āqara*, mit einem von einem Zeitwort abgeleiteten Aktionsnomen, von dem schon die alten Lexika, ohne von dem ethnologischen Hintergrund zu wissen, als Bedeutung angeben: «durch Zerschneiden der Füße von Kamelen in Ruhm wetteifern».²⁴ Das von Held behandelte Thema hatte schon Mauss mehr oder minder angeschlagen, als er schrieb: «Das Mahābhārata ist die Geschichte eines gigantischen *Potlatch*.»²⁵

Im Zusammenhang mit unserem Thema kommt es auf eins besonders an: Alles, was *Potlatch* heißt oder damit verwandt ist, dreht sich um das Gewinnen, das Überlegensein, um Ruhm, Prestige und nicht zuletzt Revanche. Stets, sogar wenn nur eine Person der Festgeber ist, stehen zwei Gruppen einander gegenüber, verbunden in einem Geist von Feindschaft und Gemeinschaft zugleich. Bei einer von Boas beschriebenen Hochzeit eines Häuptlings der Mamalekala²⁶ erklärt sich die Gruppe der

²² Davy, *La Foi jurée*, S. 177.

²³ *Dances et légendes* I, S. 57; *Civilisation chinoise*, S. 196, 200.

²⁴ G. W. Freytag, *Lexikon Arabico-latinum*, Halle 1830, s. v. *aqara: de gloria certavit in incidendis camelorum pedibus*.

²⁵ *Essai sur le Don*, S. 143.

²⁶ Zitiert bei Davy, a. a. O., S. 119f.

Geladenen «bereit, den Streit zu beginnen», und meint damit die Zeremonie, an deren Schluß der künftige Schwiegervater die Braut abtreten wird. Die Leistungen bei einem *Potlatch* tragen den Charakter von Probestücken und Aufopferungen. Die Feierlichkeit verläuft in der Form einer heiligen Handlung oder eines Spiels. Wechselgesang und Maskentanz begleiten die Handlung. Das Ritual ist streng: der geringste Fehler macht die ganze Handlung unwirksam! Husten und Lachen wird mit der strengsten Strafe bedroht.

Soziologische Grundlagen des Potlatch

Die Geistessphäre, in der die Feierlichkeit stattfindet, ist die der Ehre, der Zurschaustellung, der Prahlerie und der Herausforderung. Man bewegt sich in einer Welt von Ritterstolz und Heldenwahn, in einer Welt, in der Namen und Wappenschilder hoch im Kurse stehen und lange Ahnenreihen zählen. Es ist nicht die Welt der Sorge um den Lebensunterhalt, Berechnung des Vorteils oder des Erwerbs nützlicher Güter. Das Streben gilt dem Ansehen der Gruppe, dem höheren Rang, der Überlegenheit über andere. Das Verhältnis und die Verpflichtungen, in denen die beiden Phratrien der Tlinkit einander gegenüberstehen, werden durch ein Wort ausgedrückt, das «*showing respect*» bedeutet. Dieses Verhältnis wird durch allerhand gegenseitige Dienstleistungen, u. a. auch durch Austausch von Geschenken, fortwährend in die Tat umgesetzt.

Die Völkerkunde sucht, soviel ich weiß, die Erklärung der *Potlatch*-Erscheinung hauptsächlich in magischen und mythischen Vorstellungen. G. W. Locher hat in seinem Buch *The Serpent in Kwakiutl Religion* ein vortreffliches Beispiel dafür gegeben.

Zweifellos sind die *Potlatch*-Gebräuche auf das engste verknüpft mit der religiösen Vorstellungswelt des Stammes, der sie beobachtet. Alle die besonderen Vorstellungen von Verkehr mit Geistern, Einweihung, Identifizierung von Mensch und Tier usw. kommen im *Potlatch* fortwährend zum Ausdruck. Das hindert nicht, daß man ihn als soziologische Erscheinung ohne irgendwelchen Zusammenhang mit einem bestimmten System von religiösen Ideen vollkommen verstehen kann. Man braucht sich nur in die Sphäre einer Gemeinschaft hineinzudenken, die unmittelbar von den primären Triebfedern und Regungen beherrscht wird, wie sie in der kultivierten Gesellschaft die Impulse der Knabenzeit darstellen. Eine solche Gesellschaft wird im höchsten Maße von Begriffen beseelt sein wie Gruppenehre, Bewunderung für Reichtum und Freigebigkeit, auffälliges Betonen von Freundschaft und Vertrauen, Wetteifer, Herausforderung,

Abenteuerlust und die ewige Selbstverherrlichung durch Zurschaustellung von Gleichgültigkeit gegen alle materiellen Werte. Das ist aber, kurz gesagt, die Gedanken- und Gefühlswelt des heranwachsenden Jünglings. Auch ohne den Zusammenhang mit einem echten, technisch organisierten *Potlatch* als ritueller Aufführung ist solch ein Wettstreit im Wegschenken oder Zerstören von Eigentum für jedermann psychologisch begreiflich. Darum sind Fälle dieser Art, die nicht auf einem bestimmten Kultsystem beruhen, von besonderer Wichtigkeit, wie beispielsweise der von R. Maunier nach dem Bericht einer vor einigen Jahren erschienenen ägyptischen Zeitung beschriebene: Zwei ägyptische Zigeuner hatten einen Streit. Um ihn zu schlichten, gingen sie dazu über, im Beisein des feierlich zusammengerufenen Stammes erst jeder seine eigenen Schafe zu töten und danach alle Banknoten, die sie besaßen, zu verbrennen. Zum Schlusse sah der eine, daß er unterliegen würde, und verkaufte daraufhin seine sechs Esel, um mit dem Kaufpreis doch Sieger zu bleiben. Als er nach Haus kam, um die Esel zu holen, widersetzte sich seine Frau dem Verkauf, worauf er sie erstach.²⁷ In diesem ganzen Tun hat man deutlich etwas anderes als einen spontanen Ausbruch von Leidenschaft vor sich. Es ist offenbar ein in Formen gebrachter Brauch, der einen von Maunier mit *Vantardise* wiedergegebenen Namen trägt. Er scheint mit dem oben angeführten altarabischen *muā'qara* aufs nächste verwandt zu sein. Irgendwelche Fundierung im Religiösen scheint hier jedoch fern zu liegen.

Primär scheint mir in dem ganzen Komplex, den man *Potlatch* nennt, der agonale Instinkt, primär ist das Spiel der Gemeinschaft, das die kollektive oder individuelle Persönlichkeit auf eine höhere Stufe erheben soll. Es ist ein ernstes Spiel, ein verhängnisvolles Spiel, zuweilen ein blutiges Spiel, ein heiliges Spiel, trotzdem aber ein Spiel. Wir haben genügend gesehen, daß ein Spiel dies alles sein kann. Von einem Spiel spricht schon Marcel Mauss: «Der *Potlatch* ist tatsächlich ein Spiel und eine Prüfung.»²⁸ Auch Davy, der doch den *Potlatch* ganz und gar von der juristischen Seite aus – als Recht schaffende Sitte – ansah, vergleicht die Gemeinschaften, die den *Potlatch* kennen, mit großen Spielhöhlen, wo Vermögen, Rang und Ansehen infolge von Wetten und Herausfordern fortwährend aus einer Hand in die andere übergehen.²⁹ Wenn daher Held zu dem Schlusse kommt,³⁰ daß das Würfelspiel und das primitive Schachspiel keine echten Glücksspiele seien, weil sie ins sakrale Gebiet gehören

27 R. Maunier, *Les échanges rituels en Afrique du Nord*, S. 81, n. 1.

28 *Essai sur le Don*, S. 102, n. 1.

29 Davy, *La Foi jurée*, S. 137.

30 *The Mahābhārata*, S. 252, 255.

und ein Ausdruck des *Potlatch*-Prinzips sind, würde ich geneigt sein, das Argument umzukehren und zu sagen: sie gehören ins sakrale Gebiet, weil sie echte Spiele sind.

Wenn Livius von dem übermäßigen Luxus spricht, mit dem die *Ludi publici* gegeben wurden, einem Luxus, der in wahnwitzigen Wetteifer ausartete,³¹ wenn Kleopatra Antonius übertrumpft, indem sie ihre Perle sich in Essig auflösen läßt, wenn Philipp von Burgund die Reihe von Banketten seines Hofadels mit dem Fest des *Vœux du faisan* zu Lille bekrönt oder wenn Studenten bei bestimmten festlichen Gelegenheiten sich an eine zeremonielle Zerstörung von Gläsern machen, kann man, wenn man will, von lauter handgreiflichen Äußerungen des *Potlatch*-Instinkts reden. Richtiger und einfacher würde es jedoch meiner Ansicht nach sein, den *Potlatch* selber als die ausgebildetste und ausgesprochenste Form eines Grundbedürfnisses der Menschheit zu betrachten, das ich das Spiel um Ruhm und Ehre nennen möchte. Ein Terminus technicus wie *Potlatch* wird, wenn er sich einmal im wissenschaftlichen Sprachgebrauch eingebürgert hat, gar zu leicht zu einer Etikette, mit der man eine Erscheinung als erklärt beiseite schiebt.

Die Kula

Die Spieleigenschaft dieses Wegschen-Rituals, das über die ganze Erde verbreitet gefunden wird, ist erst ins hellste Licht getreten, als Malinowski in seinem Buch *Argonauts of the Western Pacific*³² die lebendige und äußerst detaillierte Schilderung des sogenannten *Kula*-Systems gab, das er bei den Einwohnern der Trobriand-Inseln und ihren Nachbarn in Melanesien beobachtet hatte. Die *Kula* ist eine zeremonielle Seefahrt, die zu festgesetzten Zeiten von einer der Inselgruppen östlich von Neuguinea ausgeht, und zwar in zwei entgegengesetzten Richtungen. Dabei tauscht eine Anzahl von an dem Brauch beteiligten Stämmen Gegenstände miteinander aus, die keinen wirtschaftlichen Gebrauchswert haben – es sind Halsketten von roten und Armbänder von weißen Muscheln –, die jedoch als kostbare und hochberühmte Schmuckstücke, viele unter bestimmten Namen bekannt, zeitweilig in den Besitz einer anderen Gruppe übergehen. Diese nimmt dann die Verpflichtung auf sich, innerhalb einer gewissen Frist die Dinge an das folgende Glied in der Kette der *Kula* weiterzugeben. Die Gegenstände haben heiligen Wert. Sie besitzen Zau-

³¹ Livius VII, 2, 13.

³² Vgl. auch Ruth Benedict, *Urformen der Kultur*. Hamburg 1955, S. 122 ff (Anm. d. Red.).

berkraft, sie haben eine Geschichte, die erzählt, wie sie zum erstenmal gewonnen wurden. Es sind Stücke darunter, deren Eintreten in den Umlauf Aufsehen erregt, so kostbar sind sie.³³ Das Ganze geht unter allerlei Formalitäten und bestimmtem Rituell, unter Festlichkeit und Zauberei vor sich. Alles dies verläuft in einer Sphäre gegenseitigen Sichverpflichtens und gegenseitigen Vertrauens, der Freundschaft und Gastfreihit und der Zurschaustellung von Edelmut, Freigebigkeit, Ehre und Ruhm. Die Seefahrten sind oftmals abenteuerlich und gefährlich. Das höhere Kulturleben der Stämme, die Herstellung des Schnitzwerks an den Kanus, die Dichtkunst, der Ehren- und Sittenkodex – alles ist an die *Kula* geknüpft. Auch ein Handel in nützlichen Waren heftet sich an die *Kula*-Fahrten, aber als etwas Nebensächliches. Nirgends vielleicht nimmt archaisches Kulturleben so sehr die Form eines edlen Gemeinschaftsspiels an wie bei diesen melanesischen Papuas. Der Wetteifer äußert sich hier in einer Gestalt, die an Reinheit die verwandten Gebräuche anderer, oft viel höher zivilisierter Völker zu übertreffen scheint. Unverkennbar sieht man hier auf dem Grunde eines ganzen Systems von heiligem Ritual das menschliche Bedürfnis, in Schönheit zu leben. Die Form, in der es seine Befriedigung findet, ist die eines Spiels.

Ehre und Tugend im Spiel

Vom Kinderleben an bis zu den höchsten Kulturbetätigungen wirkt als eine der mächtigsten Triebfedern zur Vervollkommnung des einzelnen und seiner Gruppe der Wunsch, seiner Vortrefflichkeit wegen gepriesen und geehrt zu werden. Man preist einander, man preist sich selber. Man sucht Ehre um seiner Tugend willen. Man will die Genugtuung haben, daß man es gut gemacht hat. Es gut gemacht haben bedeutet, es besser gemacht zu haben als andere. Um der erste zu sein, muß man als der erste erscheinen, sich als der erste erweisen. Zur Ablegung des Beweises der Überlegenheit dient der Wetteifer, der Wettstreit.

Die Tugend, die würdig macht, geehrt zu werden, ist in der archaischen Zeit nicht die abstrakte Idee einer an dem Gebot der höchsten göttlichen Macht gemessenen sittlichen Vollkommenheit. Der Begriff Tugend entspricht noch unmittelbar seinem verbalen Stamm «taugen», zu etwas fähig, tüchtig sein, in seiner Art echt und recht und vollkommen sein. So steht es noch mit dem griechischen Begriff ἀρετή und mit dem

³³ Die Gegenstände im *Kula*-Brauch lassen sich vielleicht von fern mit dem vergleichen, was die Ethnologen «Renommiergeld» benannt haben.

mittelhochdeutschen *tugende*. Jedes Ding hat seine arteigne ἀρετή: ein Pferd, ein Hund, das Auge, das Beil, der Bogen, alles hat seine eigene Tugend. Kraft und Gesundheit sind die Tugenden des Körpers, Klugheit und Einsicht die des Geistes. Das Wort ἀρετή hängt mit ἀριστος, der Beste, der Vortrefflichste, zusammen.³⁴ Die Tugend des edlen Mannes ist das Bündel von Eigenschaften, die ihn fähig machen, zu kämpfen und zu befehlen. Dazu gehören ihrer Art entsprechend auch Freigebigkeit, Weisheit und Gerechtigkeit. Es ist vollkommen natürlich, daß bei vielen Völkern das Wort für Tugend aus dem Begriff Männlichkeit herauswächst, wie das lateinische *virtus*, das ja sehr lange die Bedeutung Tapferkeit als hauptsächlichste behielt. Dasselbe gilt von dem arabischen *Muru'a*, das, der ἀρετή sehr ähnlich, den ganzen Bedeutungskomplex von Kraft, Mut, Reichtum, guter Verwaltung eigener Angelegenheiten, guten Sitten, Urbanität, Distinktion, Freigebigkeit, Großmut und sittlicher Vollkommenheit umfaßt. In jeder Konzeption archaischer Lebensformung auf der Grundlage eines kriegerischen, adligen Stammeslebens blüht ein Ideal von Rittertum und Ritterlichkeit auf, bei den Griechen wie bei den Arabern und den Japanern oder in der mittelalterlichen Christenheit. Und stets bleibt dies männliche Tugendideal untrennbar mit der Anerkennung und Behauptung der Ehre, der primitiven, äußerlich sich zeigenden Ehre, verbunden.

Noch bei Aristoteles heißt die Ehre der Kampfpreis der Tugend.³⁵ Er betrachtet die Ehre zwar nicht als Ziel oder Grund der Tugend, wohl aber als ihren natürlichen Maßstab. «Die Menschen streben nach Ehre, um sich von ihrem eigenen Wert, ihrer Tugend, zu überzeugen. Sie streben danach, von Urteilsfähigen auf Grund ihres wirklichen Werts geehrt zu werden.»³⁶

Tugend, Ehre, Adel und Ruhm stehen folglich von Anfang an im Kreise des Wettkampfs, d. h. des Spiels. Das Leben des jungen adligen Kriegers ist beständiges Üben in der Tugend und beständiger Kampf um die Ehre seines hohen Standes. Das homerische αὐτὸν ἀριστεύειν καὶ ὑπείροχον ἔμμεναι ἄλλων – «stets der Beste zu sein und die anderen überragend»,³⁷ gibt dieses Ideal vollkommen wieder. Das Interesse des Epos haftet nicht an der Kriegshandlung als solcher, vielmehr an der ἀριστεία der einzelnen Helden.

³⁴ Werner Jaeger, *Paideia I*, S. 25 ff., vgl. R. W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Life*, S. 102 f.

³⁵ Arist. *Eth. Nic.* IV, 1123 b 35.

³⁶ A. a. O. I, 1095 b 26.

³⁷ *Ilias* VI 208.

Aus der Formung zum adligen Leben erwächst die Erziehung zum Leben im Staat und für den Staat. Auch in diesem Zusammenhang hat ἀρετή noch nicht rein ethischen Klang. Es bleibt die Tüchtigkeit des Staatsbürgers für seine Aufgabe in der Polis. Das Element der Übung durch Wettkampf hat auch dann noch nichts von seiner Bedeutung eingebüßt.

Die Idee, daß Adel auf Tugend beruht, liegt von Anbeginn an in der ganzen Vorstellung beschlossen, dieser Tugendbegriff bekommt jedoch in dem Maße, wie eine Kultur sich entfaltet, allmählich einen anderen Inhalt: er erhebt sich zur Höhe des Ethischen und Religiösen. Der Adel, der einstmals nur tapfer zu sein und seine Ehre zu behaupten brauchte, um dem Tugendideal Genüge zu leisten, muß nun, wenn er sich noch berufen fühlt, seiner Aufgabe getreu zu bleiben, entweder in das Ritterideal selbst jenen höheren ethischen Gehalt hineinnehmen, der in der Praxis ja durchweg jämmerlich genug ausfällt, oder sich damit begnügen, das äußerliche Gebilde von hohem Stande und makelloser Ehre durch Prachtentfaltung, Gepränge und höfische Sitte zu kultivieren, die nun einzig noch den spielmäßigen Charakter behalten, welcher ihnen von Anfang an eigen gewesen war, aber einstmals eine kulturschaffende Funktion erfüllt hatte.

Schimpfturniere

Der edle Mann beweist seine «Tugend» durch tatsächliche Proben von Kraft, Gewandtheit und Mut, von Scharfsinn, Weisheit und Kunstfertigkeit oder auch von Reichtum und Freigebigkeit. Oder schließlich geschieht dies durch den Wettkampf mit dem Wort, d. h. dadurch, daß man die Tugend, in der man den Rivalen übertreffen will, schon im voraus preist oder späterhin durch Dichter oder Herold preisen läßt. Dieses seiner Tugend Sichrühmen als Form des Wettstreits geht ganz von selbst in das Schmähen des Gegners über. Auch dieses Schmähen nimmt eine eigene Form des Wettstreits an, und es ist merkwürdig, wie gerade diese Form von Prah- und Schimpfwettkämpfen in ganz verschiedenen Kulturen eine besondere Rolle spielt. Es genügt, sich an das Betragen kleiner Jungen zu erinnern, um diese Schimpfturniere von vornherein als eine Spielform zu qualifizieren. Das vorsätzlich abgehaltene Prah- und Schimpfturnier ist von den Bravaden, die das Gefecht mit den Waffen einzuleiten oder zu begleiten pflegen, nicht immer reinlich zu scheiden. Die Feldschlacht, wie sie in den alten chinesischen Quellen beschrieben wird, ist ein verworrenes Gemisch von Prahlei, Edelmütigkeiten,

Komplimenten, Beleidigungen usw. Es ist eher ein Wettkampf mit moralischen Waffen, eher ein Zusammenstoß der gegenseitigen Ehre, als Waffengewalt.³⁸ Allerlei Handlungen besonderer Art haben eine technische Bedeutung als Merkmale der Schande oder der Ehre dessen, der sie ausführt oder duldet. Die verachtende Gebärde gegenüber der Mauer des Feindes, die als der verhängnisvolle Sprung des *Remus* am Anfang der Geschichte Roms steht, gilt in chinesischen Kriegsberichten als obligate Herausforderung. Da kommt z. B. ein Krieger und zählt ruhig mit seiner Reitpeitsche die Planken am feindlichen Tor.³⁹ Nahe verwandt hiermit sind die Bürger von Meaux, die auf der Mauer stehen und ihre Kappen abstäuben, wenn der Belagerer seine Bombarden abgeschossen hat. All dies muß später bei der Beschreibung des agonalen Elements des Krieges noch einmal zur Sprache kommen. Jetzt handelt es sich um die geregelten «*Joutes de jactance*».

Es braucht kaum gesagt zu werden, daß man sich hier dauernd dicht bei der Erscheinung des *Pottlach* befindet. Ein Glied in der Kette zwischen dem Wetteifer in Reichtum und Vergeudung und in den Prahlkämpfen wird man im folgenden erkennen können: Wie Malinowski berichtet, wurden Nahrungsmittel bei den Trobriand-Insulanern nicht allein ihres Nutzens wegen geschätzt, sondern auch als Mittel zum Zurschaustellen ihres Reichtums. Ihre Yamhäuser sind so gebaut, daß man von außen her abschätzen kann, wieviel darin ist, und daß man durch die weiten Zwischenräume der Latten die Qualität feststellen kann. Die besten Stücke liegen am sichtbarsten, und besonders große Exemplare werden eingerahmt und mit Farben geschmückt außen an der Vorratsscheune aufgehängt. Wenn ein großer Häuptling in einem Dorfe wohnt, müssen die gewöhnlichen Leute ihre Vorratshäuser mit Kokosblättern bedeckt halten, um nicht mit dem des Häuptlings zu wetteifern.⁴⁰ In der chinesischen Sage findet man einen Widerhall solcher Gewohnheiten in der Erzählung vom bösen König *Schou Sin*, der einen Berg von Lebensmitteln aufhäufen läßt, auf dem Karren fahren können, und einen Teich graben, auf dem man mit Booten fahren kann.⁴¹ Ein chinesischer Schriftsteller berichtet über die Verschwendung, die bei den volkstümlichen Wettkämpfen im Aufschneiden herrschte.⁴²

Der Wettstreit um die Ehre nimmt in China neben allen möglichen

38 Granet, *Civilisation chinoise*, S. 317.

39 A. a. O., S. 314.

40 Malinowski, *Argonauts*, S. 168.

41 Granet, *Civilisation chinoise*, S. 238.

42 Granet, *Danses et légendes I*, S. 321.

anderen Formen noch den ganz besonderen des Wetteifers in Höflichkeit an, der durch das Wort *jang*, soviel wie «vor einem anderen weichen», angedeutet wird.⁴³ Man übertrumpft den Gegner durch vornehme Formen, indem man ihm den Platz räumt oder den Vortritt läßt. Der Wettstreit in Höflichkeit ist vielleicht nirgends so sehr in Formeln gebracht wie in China, er ist aber überall anzutreffen. Er kann gewissermaßen eine Umkehrung des Prahlkampfes genannt werden; der Grund für das Erweisen von Höflichkeiten ist das eigene Ehrgefühl.

Der Wettkampf im Schmähreden ist im altarabischen Heidentum sehr verbreitet, und sein Zusammenhang mit dem Wettstreit in der Zerstörung von Eigentum, der einen Bestandteil des *Pottlach* bildet, fällt dort besonders auf. Wir erwähnten schon den *Mu'āqara* genannten Brauch, bei dem die Rivalen ihren eigenen Kamelen die Sehnen durchschneiden. Die Grundform des Zeitworts, zu dem *mu'āqara* gehört, bedeutet Verwunden oder Verkrüppeln. Als Bedeutung von *mu'āqara* wird nun auch angegeben: *conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo* – er kämpfte mit jemand mit Schmähreden und spottenden Worten–, wobei wir an den Fall der ägyptischen Zigeuner erinnert werden, deren Zerstörungswettkampf als Sitte «Prahlerei» hieß. Die vorislamischen Araber kannten aber neben *mu'āqara* noch zwei andere technische Bezeichnungen für den Schmäh- und Herausforderungswettstreit, die *Munāfara* und *Mufāchara* heißen. Man beachte, daß alle drei Worte auf die gleiche Art gebildet sind. Es sind Verbalsubstantive von der sogenannten dritten Form des Verbums. Und darin liegt vielleicht das Interessanteste des ganzen Falls: das Arabische besitzt eine bestimmte Verbalform, die jeder Wurzel die Bedeutung Wetteifern in irgend etwas, einen anderen in irgend etwas übertreffen verleihen kann, die also eine Art von verbalem Superlativ der Grundform ist. Und daneben ist dann die abgeleitete sechste Form der Ausdruck für den Begriff des Gegenseitigen der Handlung. Von der Wurzel *hasaba* – zählen, aufzählen, wird also *muhāsaba* – Wettstreit im guten Ruf, von *kathara* – an Zahl übertreffen *mukāthara* – Wettstreit in Quantität gebildet. *Mufāchara* kommt von einem Stamm, der Ruhm, Sichrühmen, Prahlen bedeutet, *munafāra* aus dem Bereich des aus dem Felde Schlagens, in die Flucht Treibens. Lob, Ehre, Tugend und Ruhm liegen im Arabischen auf dieselbe Weise in einem Bedeutungsbereich vereinigt, wie die gleichwertigen griechischen Begriffe mit dem Mittel-

43 Infolge eines Mißverständnisses glaubte ich in der ersten Auflage dieses Buches das Wort *jang* zu den Wörtern für Spielen rechnen zu dürfen; jedenfalls zeigt die Erscheinung selbst alle Züge eines edlen Spiels.

punkt ἀρετή.⁴⁴ Der zentrale Begriff ist hier 'ird, was sich noch am besten mit Ehre übersetzen läßt, falls diese nämlich in äußerst konkretem Sinne gedacht wird. Die höchste Forderung des edlen Lebens ist die Pflicht, sein 'ird unversehrt und sicher zu bewahren. Dagegen ist es das Trachten des Gegners, dies 'ird durch eine Beleidigung zu schänden und zu zertrümmern. Grund für Ruhm und Ehre, also ein Element der Tugend, bildet auch hier jede körperliche, soziale, moralische oder intellektuelle Vortrefflichkeit. Man rühmt sich seiner Siege und seines Mutes, man brüstet sich wegen der großen Zahl seiner Sippen-genossen oder seiner Kinder, wegen seiner Freigebigkeit, seiner Macht, der Schärfe seiner Augen oder der Schönheit seines Haars. All dies zusammengefaßt macht jemandes 'izz, 'izza aus, d. h. Vorzüglichkeit, Hervorragend über einen anderen, und von da aus Macht, Prestige. Das Schmähen und Verspotten des Gegners, das bei der Verherrlichung des eigenen 'izz mit besonderem Eifer betrieben wird, heißt *hidjā'*. Die Wettstreite um die Ehre, die man *Mufāchara* nannte, wurden zu festgesetzten Zeiten zugleich mit Jahrmärkten und nach der Pilgerfahrt abgehalten. Es konnten Stämme, Klans oder Einzelpersonen derart miteinander wetteifern. So oft zwei Gruppen einander trafen, begannen sie mit einem solchen Kampf um die Ehre. Dabei fiel dem Dichter oder Redner eine Hauptrolle zu. Es gab einen offiziellen Wortführer der Gruppe. Der Brauch hatte deutlich sakralen Charakter. Er hielt periodisch die starke soziale Spannung lebendig, die die vorislamische Kultur Arabiens trug. Der aufkommende Islam trat der Gewohnheit entgegen, indem er ihm eine neue religiöse Tendenz gab oder indem er sie zu einer höfischen Geselligkeitsbelustigung abschwächte. In der heidnischen Zeit artete die *Mufāchara* wiederholt zu Mord und Stammesfehde aus. Das Wort *Munāfara* bedeutet insbesondere die Form, bei der zwei Parteien ihren Streit um die Ehre vor einen Richter oder Schiedsrichter bringen; mit der Wurzel, aus der das Wort gebildet ist, sind Bedeutungen wie Entscheidung und Urteil verbunden. Es geht um einen Einsatz, und manchmal wird ein Thema bestimmt, z. B. ein Redekampf über die edelste Abstammung, für den hundert Kamele als Preis ausgesetzt sind.⁴⁵ Wie bei einer Gerichtsverhandlung stehen die Parteien der Reihe nach auf und setzen sich wieder. Um mehr Eindruck zu machen, stehen den Parteien Eideshelfer zur Seite. Später, unter dem

44 Für das Folgende vgl. Bichr Farès, *L'Honneur chez les Arabes avant l'Islam, Etude de Sociologie*; Encyclopädie des Islam, Leiden/Leipzig, Ergänzungsband 1937, S. 161, s. v. *Mufākhara*.

45 G. W. Freytag, *Einleitung in das Studium der arabischen Sprache bis Mohammed*, S. 184.

Islam, weigerten sich freilich oftmals die Schiedsrichter: man lachte das streitlustige Paar aus als «zwei Toren, die das Böse wollen». Gelegentlich hielt man auch gereimte *Munāfara*. Es bildeten sich Klubs, deren Zweck ist, erst *Mufāchara* abzuhalten, danach einander zu schmähen und schließlich einander mit Schwertern zu Leibe zu gehen.⁴⁶

In der griechischen Überlieferung findet man zahlreiche Spuren von zeremoniellen und festlichen Schimpfwettstreiten. Man nimmt ja an, daß *Jambos* ursprünglich Spott oder Scherz bedeutet hat, in besonderer Beziehung auf die öffentlichen Schimpf- und Quällieder, deren Vortrag einen Teil der *Demeter-* und *Dionysosfeste* ausmachte. Im Bereich des öffentlichen Spottes kam das Hechelgedicht des Archilochos auf, das mit Musik vorgetragen zu den Wettkämpfen gehörte. Aus einem uralten sakralen Volksgebrauch entwickelte sich der Jambus zu einem Mittel der öffentlichen Kritik. Auch das Thema des Scheltens über die Frauen scheint ein Rest der Spottlieder zu sein, die Männer und Frauen bei den *Demeter-* und *Apollofesten* einander regelmäßig zusangen. Ein sakrales Spiel von öffentlichem Wetteifer, ψόγος, muß die allgemeine Grundlage von alledem gewesen sein.⁴⁷

Die altgermanische Überlieferung bietet einen sehr alten Rest von Schimpfstreit bei einem Königsmahl in der Erzählung von Alboin am Hofe der Gepiden, die von Paulus Diaconus offensichtlich aus alten Heldenliedern geschöpft ist.⁴⁸ Die Langobarden sind zum Gastmahl bei *Turisind*, dem Gepidenkönig, geladen. Als der König über seinen im Kampf gegen die Langobarden gefallenen Sohn *Turismod* seufzt, steht sein anderer Sohn auf und beginnt, die Langobarden mit Schimpfreden herauszufordern (*iniuriis lacessere coepit*). Er nennt sie Stuten mit weißen Füßen und fügt hinzu, daß sie stinken. Darauf antwortet einer der Langobarden: «Geh nur auf das Feld zu Asfeld, dort wirst du ohne Zweifel erfahren können, wie tapfer die, die du Stuten nennst, auszuschiessen wissen, dort, wo die Gebeine eures Bruders so verstreut liegen wie die von einem schlechten Gaul auf der Weide.» – Der König hält die Schmähenden von einem Handgemenge zurück, und «darauf bringen sie das Gastmahl fröhlich zu Ende» (*laetis animis convivium peragunt*). Dies Letzte zeigt aufs deutlichste den Spielcharakter des beleidigenden Wortgefechts. Die altnordische Literatur kennt den Gebrauch in der speziellen Form des *Mannjafnaðr*, des Vergleichens der Männer. Diese gehörte als Sitte, in gleicher Weise wie die des Wetteiferns in Gelübden, zum Julfest.

46 Kitāb al Aghāni, Kairo 1905/6, IV, 8; VIII, 109 sq.; XV, 52, 57.

47 Vgl. Jaeger, *Paideia* I, S. 168 f.

48 *Historia Langobardorum* (*Mon. Germ. Hist. SS. Langobard.*), I, 24.

Ein ausführliches Beispiel bietet die Sage von *Orvar Odd*. Dieser hält sich unerkannt an einem fremden Königshof auf und geht eine Wette mit seinem Kopf als Einsatz ein, zwei von des Königs Mannen im Trinken zu schlagen. Bei jedem Trinkhorn, das die Gegner einander reichen, prahlen sie von einer Kriegstat, die die anderen nicht mitgemacht haben, da sie in schmählicher Ruhe mit den Frauen am Herde gegessen haben.⁴⁹ Manchmal sind es auch zwei Könige, die einander in prahlender Rede zu übertreffen suchen. Eins der Eddalieder, das *Hárbarðsljóð*, stellt *Odin* und *Thor* in solch einem Wettstreit einander gegenüber.⁵⁰ Auch die *Lokasenna* genannten Streitreden *Lokis* mit den *Asen*⁵¹ beim Trinkgelage gehören in diese Reihe. Die sakrale Natur dieser Kämpfe offenbart sich aus der ausdrücklichen Angabe, daß die Halle, in der das Gelage stattfindet, ein «großer Friedensplatz», *gríðastaðr mikill*, ist, wo niemand gegen einen anderen seiner Worte wegen gewalttätig werden darf. Auch wenn alle diese Beispiele literarische Bearbeitungen eines Motivs aus der Vorzeit sein sollten, der sakrale Hintergrund ist noch zu deutlich sichtbar, um sie als Proben einer späten dichterischen Phantasie abzutun. Die altirischen Sagen von *MacDáthos* Schwein und vom Fest von *Bricrend* bieten ähnliches Vergleichen von Männern. *De Vries* meint, das *Mannjafnaðr* beruhe zweifellos auf religiösen Vorstellungen.⁵² Wieviel Gewicht man auf derartiges Schmähen legt, wird aus dem Fall des *Harald Gormsson* deutlich, der wegen eines einzigen Spottgedichts einen Rachezug gegen Island unternemen will.

Im altenglischen Epos *Beowulf* wird der Held am Hofe des Dänenkönigs durch *Unferð* herausgefordert, seine früheren Heldentaten aufzuzählen. Die altgermanischen Sprachen haben für dies zeremonielle gegeneinander Losprahlen, Rühmen und Schmähen, sei es als Einleitung zu einem Kampf mit den Waffen – im Zusammenhang mit einem Waffenspiel – oder auch als Element eines Festes oder eines Mahls ein besonderes Wort, nämlich *gelp*, *gelpan*. Das Substantiv bezeichnet im Altenglischen Glorie, Prahlerei, Hochmut, Renommisterei, Anmaßung, im Mittelhochdeutschen Geschrei, Spott, Hohn, Prahlen. Das englische Wörterbuch gibt unter *yelp*, das jetzt nur noch das Winseln der Hunde bezeichnet, als veraltete Bedeutungen noch die Verben «to applaud», «to praise» und für das Substantiv «vain glory» an.⁵³ Im Altfranzösischen entspricht dem

49 *Edda* I, Thule I, 1928, no. 29, vgl. X, S. 298, 313.

50 *Edda* I, Thule II, no. 9.

51 No. 8.

52 *Altgerman. Religionsgeschichte* II, S. 153.

53 Ein Beispiel von *gilp-cwida* aus dem 11. Jahrhundert geben die *Gesta Herwar-*

Germanischen *gelp*, *gelpan* zum Teil ein *gab*, *gaber* von ungewisser Herkunft. *Gab* bedeutet Spott, Scherz, Verspottung, das ganz besonders als Einleitung zum Gefecht vorkommt, aber auch zum Festmahl gehört. *Gaber* ist eine Kunst. Karl der Große und seine zwölf Paladine finden beim Kaiser zu Konstantinopel nach der Mahlzeit zwölf Ruhebetten vor, worauf sie auf Karls Vorschlag zum *gaber* übergehen, bevor sie einschlafen. Er selbst gibt das Beispiel, danach ist *Roland* an der Reihe, der es gern annimmt. Er sagt: «Laßt König *Hugo* mir sein Horn leihen, dann werde ich vor die Stadt gehen und so laut blasen, daß alle Tore aus ihren Angeln springen. Wenn dann der König auf mich zukommt, will ich ihn so hart im Kreise drehen, daß er seinen Hermelinmantel verliert und sein Schnurrbart in Brand gerät.»⁵⁴

Geoffroi Gaimars Reimchronik von König Wilhelm dem Roten von England läßt diesen kurz vor dem verhängnisvollen Pfeilschuß im New Forest, der ihn das Leben kosten sollte, mit Walter Tyrel, dessen Pfeil ihn dann traf, ein solches Prahlgespräch führen.⁵⁵ Wie es scheint, ist diese konventionelle Form von Schimpfen und Prahlen späterhin bei den Turnieren Aufgabe der Herolde geworden. Sie rühmen die Waffentaten der Teilnehmer ihrer Partei, preisen deren Ahnenreihe, verspotten zuweilen auch die Damen und werden als Schreier und Vagabunden verachtet.⁵⁶ Im sechzehnten Jahrhundert kannte man *gaber* noch als ein Gesellschaftsspiel, was es im Grunde ja immer gewesen war. Der Herzog von Anjou, so heißt es, fand dies Spiel im *Amadis de Gaules* erwähnt und beschloß, es mit seinen Höflingen zu spielen. Bussy d'Amboise läßt sich widerstrebend bewegen, dem Herzog zu antworten. Wie bei *Lokis* Schimpfen in *Ägirs* Halle gilt die Regel, daß alle Teilnehmer gleich sein sollen und daß man kein Wort übelnehmen darf. Trotzdem wurde das Spiel der Anlaß zu der niederträchtigen Intrige, durch die der Anjou den anderen in sein Verderben rennen läßt.⁵⁷

di, ed. Duffus Hardy and C. T. Martin (im Anhang zu *Geoffroi Gaimar, Lestoire des Engles*) Rolls Series I, 1888, S. 345.

54 *Le Pélerinage de Charlemagne* (11. Jahrh.), ed. E. Koschwitz, Paris 1925, v. 471 bis 481.

55 F. Michel, *Chronique anglo-normandes I*, Rouen 1836, S. 52; vgl. auch Wace, *Le Roman de Rou*, de H. Andresen, Heilbronn 1877, v. 15038 sq., und William of Malmesbury, *De Gestis Regum Anglorum*, ed. Stubbs, London 1888, IV, S. 320.

56 J. Bretel, *Le Tournoi de Chauvency*, ed. M. Delbouille (*Bibl. de la faculté de Philosophie et lettres de l'Université de Liège, fasc. 49*), Liège 1932, v. 540, 1093 bis 1158; *Le Dit des hérauts*, Romania XLIII, 1914, S. 218 ff.

57 A. de Varillas, *Histoire de Henry III*, Paris 1694, I, S. 574, teilweise abgedr.

Die Idee des Wettkampfes als ein Hauptelement des Gesellschaftslebens ist von alters her mit unserer Vorstellung der hellenischen Kultur verbunden. Lange bevor die Soziologie und die Völkerkunde auf die ungewöhnliche Bedeutung des agonalen Faktors im allgemeinen aufmerksam geworden waren, hat Jacob Burckhardt das Wort «agonal» gebildet und den Begriff als eins der Merkmale der griechischen Kultur bezeichnet. Burckhardt hat jedoch den allgemeinen soziologischen Untergrund der Erscheinung nicht gekannt. Er glaubte das Agonale als einen speziell hellenischen Zug auffassen zu müssen, dessen Wirksamkeit sich auf eine bestimmte Periode der griechischen Kulturgeschichte konzentriert hätte. Nach seiner Auffassung folgt in der Entwicklung der Hellenen auf den heroischen Menschen «der koloniale und agonale Mensch», der wiederum durch den Menschen des fünften Jahrhunderts, dann durch den des vierten bis zu Alexander und schließlich durch den hellenistischen Menschen abgelöst wird.⁵⁸ Die koloniale und agonale Periode umfaßt also für ihn namentlich das sechste Jahrhundert. Mit dieser Vorstellung hat Burckhardt noch in den letzten Jahren Nachfolge gefunden.⁵⁹ Er nannte «das Agonale» eine «Triebkraft, die kein anderes Volk kennt».⁶⁰ Das große Werk, das ursprünglich als Kolleg vorgetragen wurde und nach seinem Tode auf Grund seiner Kolleghefte als *Griechische Kulturgeschichte* erschien, stammt aus den achtziger Jahren, als noch keine allgemeine Soziologie die völkerkundlichen Tatsachen verarbeitet hatte, ja als diese nur sehr teilweise erst bekannt waren. Es muß aber befremden, daß Victor Ehrenberg noch heute diesen Standpunkt einnehmen kann. Auch er hält das agonale Prinzip für speziell griechisch. «Dem Orient blieb es fremd und feindlich»; «vergeblich wird man in der Bibel nach agonalem Kampfe suchen».⁶¹ Im vorhergehenden hatten wir schon zu oft den Fernen Osten, das Indien des *Mahābhārata* und die Welt der Naturvölker zu erwähnen, als daß Aussprüche wie diese noch widerlegt zu werden brauchten. Eins der überzeugendsten Beispiele für die Verbindung von Spiel mit dem agonalen Kampf haben wir gerade dem Alten Testament

bei Fr. Godefroy, *Dictionnaire de l'ancienne langue française*, Paris 1885, s. v. *gaber* (S. 197, 3).

⁵⁸ *Griechische Kulturgeschichte* III.

⁵⁹ H. Schäfer, *Staatsform und Politik*, V. Ehrenberg, *Ost und West*.

⁶⁰ *Griechische Kulturgeschichte* III, S. 68.

⁶¹ Ehrenberg, *Ost und West*, S. 93, 94, 90.

entnommen.⁶² Burckhardt gab zu, daß Wettkämpfe auch bei Naturvölkern und Barbaren vorkommen, legte aber kein großes Gewicht darauf.⁶³ Ehrenberg geht in dieser Beziehung noch weiter: er nennt das Agonale zwar «eine allgemein menschliche Eigenschaft, als solche aber historisch uninteressant und bedeutungslos! Den Wettkampf zu heiligem oder magischem Zweck läßt er außer Betracht und erklärt sich gegen eine «folkloristische Behandlung des griechischen Materials».⁶⁴ Der Antrieb zum Wettkampf ist nach Ehrenberg «kaum irgendwo sozial und überpersönlich bestimmende Kraft geworden».⁶⁵ Erst nachträglich ist Ehrenberg immerhin noch auf die isländischen Parallelen aufmerksam geworden und ist auch bereit, ihnen eine gewisse Bedeutung zuzuerkennen.⁶⁶

Ehrenberg folgt Burckhardt auch in der Konzentrierung des Begriffs des Agonalen auf die Periode, die in Hellas nach der heroischen kommt, wobei er anerkennt, daß diese hier und da bereits agonale Züge aufgewiesen hatte. Der Kampf vor Troja trägt nach ihm im großen und ganzen noch durchaus keinen agonalen Charakter; erst wegen der «Entheroisierung des Kriegertums» sucht man sich im Agonalen ein Gegengewicht zu schaffen, das sich also erst in zweiter Instanz, als Produkt einer jüngeren Kulturphase «herausbildete».⁶⁷ Alles dies beruht mehr oder minder auf Burckhardts Ausspruch: «Wer den Krieg hat, bedarf des Turniers nicht».⁶⁸ Dieser Ausspruch wird jedoch, sicherlich wenigstens für alle archaischen Perioden der Kultur, durch die Soziologie und Ethnologie Lügen gestraft. Es mag wahr sein, daß erst mit den großen, ganz Hellas vereinigenden Spielen zu Olympia, auf dem Isthmus, zu Delphi und bei Nemea der Wettkampf für ein paar Jahrhunderte das Lebensprinzip der griechischen Gemeinschaft wird, der Geist fortwährenden Wettkampfs beherrschte die hellenische Kultur auch schon vorher und auch danach.

Die griechischen Kampfspiele blieben, auch in der Zeit, da sie bei oberflächlicher Betrachtung vielleicht rein nationalen Sportfesten ähneln könnten, aufs nächste mit der Religion verbunden. Pindars Siegesgesänge gehörten ganz und gar in den Bereich seiner reichen geweihten Dichtung, von der sie der einzige erhaltene Teil sind.⁶⁹ Der sakrale Charakter des

⁶² S. oben S. 59.

⁶³ *Griechische Kulturgeschichte* III, S. 68.

⁶⁴ *Ost und West*, S. 65, 219.

⁶⁵ A. a. O., S. 217.

⁶⁶ A. a. O., S. 69, 218.

⁶⁷ *Gr. Kulturgesch.* III, S. 26, 43; *Ost und West*, S. 71, 67, 70, 66, 72.

⁶⁸ *Griechische Kulturgeschichte* III, S. 69; vgl. *Ost und West*, S. 88.

⁶⁹ Jaeger, *Paideia* I, S. 273.

Agons tritt überall an den Tag. Das Wettfeiern der spartanischen Knaben im Ertragen von Schmerzen vor dem Altar gehört ganz und gar in den Zusammenhang von schmerzhaften Prüfungen bei der Weihung zum Mannesalter, wie man sie überall auf der Erde bei Naturvölkern antrifft. Ein Sieger in den olympischen Spielen bläst mit seinem Atem seinem Großvater neue Lebenskraft ein.⁷⁰ Die griechische Überlieferung unterscheidet die Wettkämpfe, die den Staat, den Krieg und das Recht betreffen, oder, nach anderer Einteilung, solche der Kraft, der Weisheit und des Reichtums. Beide Klassifizierungen scheinen noch etwas von der agonistischen Sphäre einer frühen Kulturphase widerzuspiegeln. Wenn der Prozeß vor dem Richter ein Agon heißt, dann liegt darin nicht, wie Burckhardt es auffaßte,⁷¹ eine bedeutungsvolle jüngere Übertragung, sondern im Gegenteil ein uralter Begriffszusammenhang. Der Rechtshandel war einmal ein echter Agon gewesen.

Die Griechen pflegten Wettkämpfe in allem zu veranstalten, wo es Möglichkeiten zu kämpfen gab. Schönheitswettstreite von Männern bildeten einen Teil der Panathenäen und Theseen. Bei Symposien wetteiferte man mit Gesängen, Rätseln, im Wachbleiben und Trinken. Auch in diesem Letzten fehlt der Zusammenhang mit dem Sakralen nicht: *πολυποσία* und *ἀκρατοποσία* gehörten zum Choenfest. Alexander feierte den Tod des Kalanos durch einen gymnischen und musischen Agon, mit Preisen für die tüchtigsten Trinker, was zur Folge hatte, daß fünfunddreißig von den Teilnehmern auf der Stelle und noch sechs hinterdrein starben, darunter der Preisträger.⁷² Wettkämpfe im Vertilgen von großen Mengen an Speise und Trank kommen auch im Zusammenhang mit dem *Potlatch* vor.

Eine zu enge Auffassung des Begriffs Agon bringt Ehrenberg dazu, der römischen Kultur einen antiagonistischen Zug zuzuschreiben.⁷³ In der Tat spielen hier die Wettkämpfe von freien Männern miteinander eine geringe Rolle. Das will aber nicht besagen, daß im Aufbau der römischen Kultur das agonale Element gefehlt hätte. Man hat es hier vielmehr mit der eigenartigen Erscheinung zu tun, daß das Wettkampfmoment sich frühzeitig von der persönlichen Beteiligung zum Zuschauen bei Kämpfen anderer, dazu angestellter Leute verschoben hat. Ohne Zweifel hängt diese Verschiebung gerade eben mit der Tatsache zusammen, daß bei den Römern der sakrale Charakter der Kämpfe besonders stark bewahrt

70 Pindar, *Olympica* VIII, 92 (70).

71 *Griechische Kulturgeschichte* III, S. 85.

72 Nach Chares, vgl. Pauly-Wissowa, a. a. O. s. v. Kalanos, Sp. 1545.

73 Ehrenberg, *Ost und West*, S. 91.

geblieben ist; denn gerade im Kult ist ja die stellvertretende Handlung an ihrem Platz. Es leuchtet ein, daß Gladiatorenspiele, Tierkämpfe und Wagenrennen völlig in die Sphäre der Agonistik gehören, wenn sie auch von Sklaven ausgeführt wurden. Die *Ludi* waren, soweit sie nicht an festdatierte Feste gebunden waren, *Ludi votivi*, die auf ein Gelübde hin veranstaltet wurden, gewöhnlich zu Ehren Verstorbener oder um in einem bestimmten Fall den Zorn der Götter abzuwenden. Der geringste Verstoß gegen das Ritual oder die zufälligste Störung machte die ganze Feier ungültig. Auch daraus spricht der geweihte Charakter der Handlung.

Es ist nun von höchster Wichtigkeit, daß gerade für die römischen Fechterkämpfe mit ihrem blutigen, abergläubischen und illiberalen Wesen als allgemeine Benennung das einfache Wort für Spiel, *Ludus*, mit seinen Assoziationen von Freiheit und Fröhlichkeit stets in Gebrauch geblieben ist. Wie haben wir dies zu verstehen?

Nach der Auffassung, in der Ehrenberg sich an Burckhardt anschließt, bewegt sich die griechische Gesellschaft – erst nach dem archaischen und heroischen Zeitalter und nur sekundär – deshalb auf das Agonale als alles beherrschendes soziales Prinzip hin, weil sie im ernstesten Kampf ihre besten Kräfte erschöpft. Es ist ein Übergang «aus Kampf zu Spiel»,⁷⁴ somit eine Entartung. Ohne Zweifel führt das Überhandnehmen der Agonistik auf die Dauer dazu. Der Agon in seiner tatsächlichen Zwecklosigkeit und Sinnlosigkeit bedeutete schließlich «Aufhebung aller Schwere des Lebens, Denkens und Handelns, Gleichgültigkeit gegenüber aller fremden Form, Verschwendung um des einzigen willen: zu siegen».⁷⁵ In den letzten Worten dieses Satzes ist sicherlich vieles wahr, aber die Reihenfolge der Erscheinungen ist eine andere, als Ehrenberg annimmt, und man wird die ganze Formulierung der Bedeutung des Agonalen für die Kultur doch anders ausdrücken müssen. Es war nicht ein Übergang «aus Kampf zu Spiel», auch nicht «aus Spiel zu Kampf», sondern «in spielendem Wettfeiern zu Kultur», und dabei überwuchert zuweilen der Wettkampf das Kulturleben und verliert gleichzeitig sozusagen seinen spielhaften, geweihten und kulturellen Wert, um zu purer Rivalitätsleidenschaft auszuarten. Ausgangspunkt muß die Vorstellung von einem noch fast kindlichen Spielsinn sein, der sich in verschiedenen Spielformen in die Tat umsetzt, d. h. in Handlungen, die an Regeln gebunden und dem «gewöhnlichen Leben» entrückt sind und in denen angeborene Bedürfnisse nach Rhythmus, Alternierung, geregelter Abwechslung,

74 A. a. O., S. 80.

75 A. a. O., S. 96.

antithetischer Klimax und Harmonie sich entfalten können. Mit diesem Spielsinn gepaart ist ein Geist, der nach Ehre, Würde, Überlegenheit und Schönheit strebt. Alles Mystische und Magische, alles Heroische, alles Musische und Logische und Plastische sucht Form und Ausdruck in edlem Spiel. Kultur beginnt nicht *als* Spiel und nicht *aus* Spiel, vielmehr *in* Spiel. Die antithetische und agonistische Grundlage der Kultur ist im Spiel gegeben, das älter und ursprünglicher ist als alle Kultur. Um zu unserem Ausgangspunkt, den römischen *Ludi*, zurückzukehren: wenn das Lateinische die sakralen Wettkämpfe einfach Spiele nennt, drückt es die Eigenart dieses Kulturelements so rein wie möglich aus.

Im Wachstumsprozeß einer jeden Kultur erreicht die agonale Funktion und Struktur schon in einer archaischen Periode ihre sichtbarste und meistens auch ihre schönste Form. In dem Maße, wie das Kulturmaterial komplizierter, bunter und umständlicher wird und wie die Technik des Erwerbs- und Gesellschaftslebens, des individuellen sowohl wie des kollektiven, feiner organisiert wird, wächst über den Urboden der Kultur allmählich eine Schicht von Ideen, Systemen, Begriffen, Lehren und Normen, Kenntnissen und Sitten, die ihre Berührung mit dem Spiel ganz verloren zu haben scheinen. Die Kultur wird nach und nach ernsthaft und räumt dem Spiel nur noch eine Nebenrolle ein. Die agonale Periode ist vorbei – oder scheint vorbei.

Bevor wir dazu übergehen, das Spielelement der Reihe nach in den vornehmsten Kulturfunktionen aufzuzeigen, wollen wir noch einmal die Gruppe augenscheinlicher Spielformen überblicken, an denen wir den Zusammenhang der archaischen Kultur mit dem Spiel deutlich zu machen suchten. Wir sehen dabei, wie über die ganze Erde hin ein Komplex von vollkommen gleichartigen Vorstellungen und Bräuchen agonistischer Art das Gebiet des frühen Gemeinschaftslebens beherrscht. Offenbar entstehen diese Wettspielformen unabhängig von den besonderen Glaubensvorstellungen, die einem jeden der betreffenden Völker eigentümlich sind. Die nächstliegende Erklärung für diese Gleichartigkeit hat man in der menschlichen Natur selber, die stets nach Höherem strebt, mag dies Höhere nun irdische Ehre und Überlegenheit oder ein Sieg über das Irdische sein. Die angeborene Funktion aber, durch die der Mensch dieses Streben verwirklicht, ist Spielen.

Wenn tatsächlich in den Kulturerscheinungen, die wir hier im Auge haben, die Eigenschaft Spiel das Primäre ist, dann ist es auch logisch, daß es nicht angeht, zwischen allen diesen Formen, dem *Potlatch* und der *Kula*, dem Wechselgesang und dem Schimpfwettkampf, der Bravade, dem blutigen Kampf usw., eine scharfe Grenze zu ziehen. Dies wird noch

deutlicher werden, wenn wir jetzt, beim Übergang zu einer besonderen Betrachtung einer jeden der verschiedenen Kulturfunktionen, zunächst noch vom Zusammenhang von Spiel und Recht reden.

4. Spiel und Recht

Der Rechtshandel als Wettkampf

Auf den ersten Blick liegt die Sphäre des Rechts, des Gesetzes und der Rechtsprechung sehr weit ab von der des Spiels. Heiliger Ernst und das vitale Interesse des einzelnen und seiner Gemeinschaft beherrschen ja alles, was Recht und Rechtsprechung ist. Die etymologische Grundlage der die Begriffe Recht, gerecht und Gesetz zum Ausdruck bringenden Wörter liegt überwiegend auf dem Gebiet von Setzen, Feststellen, Anweisen, Versammeln, Halten, Ordnung, Annehmen, Wählen, Verteilen, Gleichsein, Binden, Gewohntsein, Feststehen. Das sind alles Begriffe, die der semantischen Sphäre, in der die Wörter für Spiel aufkommen, ziemlich entgegengesetzt sind. Wir haben aber bereits dauernd die Beobachtung gemacht, daß Heiligkeit und Ernst einer Handlung ihre Spielqualität keineswegs ausschließen.

Daß eine Verwandtschaft zwischen Recht und Spiel bestehen kann, wird uns deutlich, sobald wir bemerken, daß der tatsächlichen Ausübung des Rechts, mit anderen Worten dem Rechtshandel, was auch immer die ideellen Grundlagen des Rechts sein mögen, der Charakter eines Wettstreits in hohem Maße eigen ist. Der Zusammenhang zwischen Wettstreit und Rechtsformung wurde schon oben bei der Beschreibung des *Potlatch* berührt, der ja durch Davy ganz von der rechtsgeschichtlichen Seite her als Ursprung eines primitiven Systems von Übereinkunft und Verpflichtung behandelt worden ist.¹ Der gerichtliche Parteienstreit gilt bei den Griechen als ein *Agon*, als ein an feste Regeln gebundener Kampf in geheiligten Formen, bei dem die zwei streitenden Parteien die Entscheidung eines Schiedsrichters anrufen. Diese Auffassung des Prozesses als Wettkampf darf nicht als eine jüngere Entwicklung, eine Begriffsübertragung betrachtet werden, geschweige denn als eine Entartung, wie Ehrenberg dies zu tun scheint.² Im Gegenteil, die ganze Entwicklung geht von

¹ Davy, *La Foi jurée*.

² *Ost und West*, S. 76; vgl. S. 71.