

BAESSLER-ARCHIV

BEITRÄGE ZUR VÖLKERKUNDE

Herausgegeben im Auftrag des
Museums für Völkerkunde Berlin
Staatliche Museen Preußischer Kulturbesitz

von

D. EISLEB UND K. HELFRICH

NEUE FOLGE BAND XXXIV

(LIX. BAND)

Sonderdruck aus

Heft 1

Ausgegeben am 10. Dezember 1986

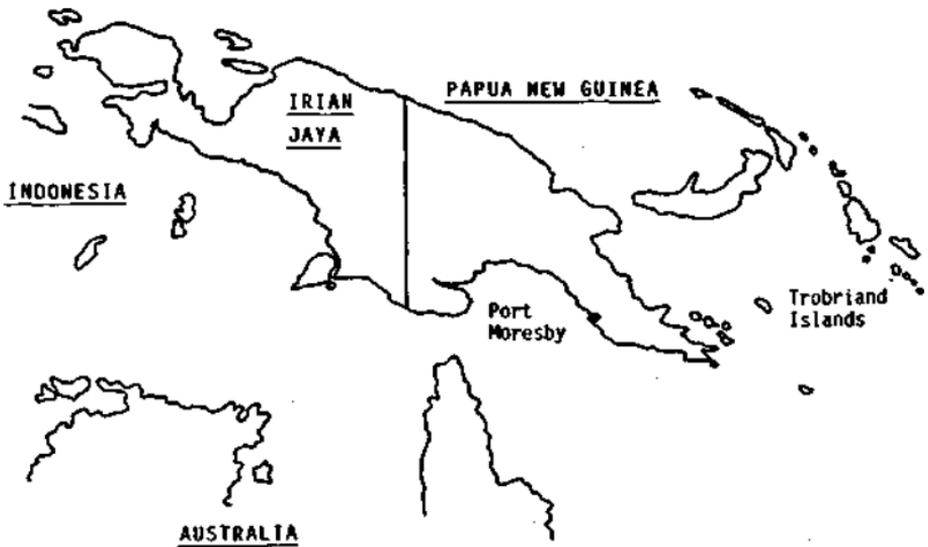


BERLIN 1986 • VERLAG VON DIETRICH REIMER

NINIKULA
FADENSPIELE* AUF DEN
TROBRIAND-INSELN,
PAPUA-NEUGUINEA
UNTERSUCHUNGEN ZUM
SPIELE-REPERTOIRE
UNTER BESONDERER BERÜCKSICHTIGUNG
DER SPIEL-BEGLEITENDEN TEXTE

BARBARA UND GUNTER SENFT, Seewiesen





Karte 1: Papua Neuguinea

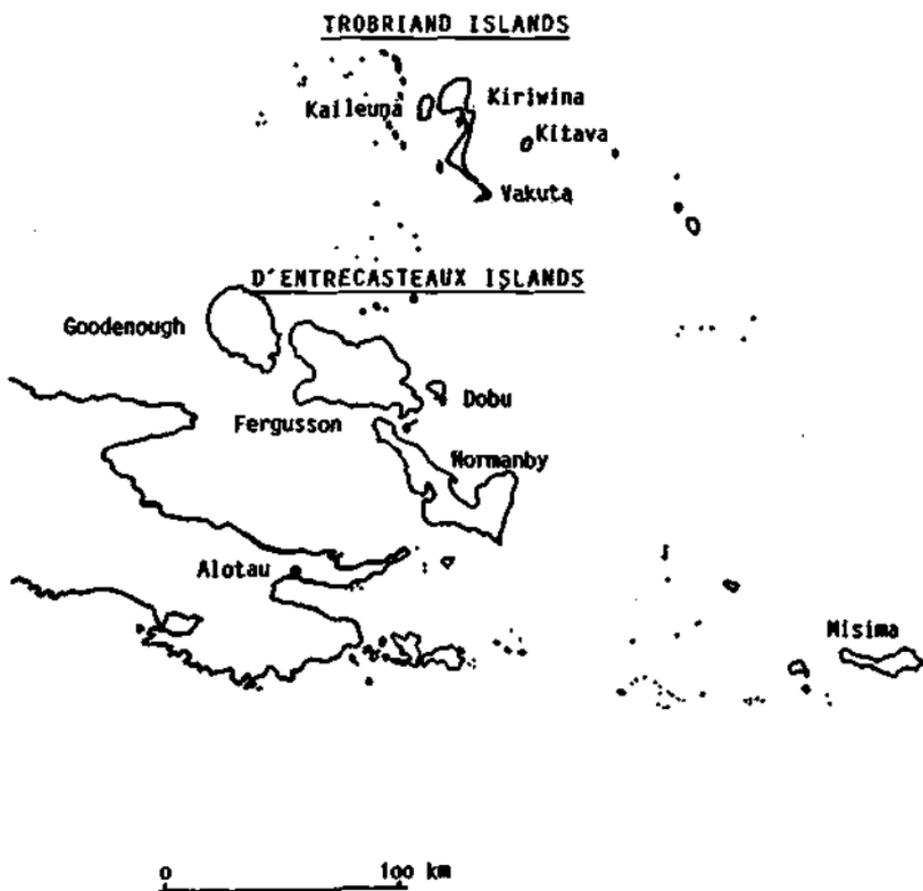
* „**Fadenspiel**, weit verbreitetes, wohl an verschiedenen Orten unabhängig voneinander entstandenes Spiel, bei dem mit den Händen eines oder meist zweier Spieler durch Schlingen und Straffen einer geschlossenen Schnur kunstvolle Figuren gebildet werden, die bestimmte Namen tragen. In Europa zu einem Kinderspiel abgesunken, haben die F. ursprünglich wohl eine tiefere, z. T. magisch-religiöse Bedeutung besessen, wie dies z. B. bei den F. der Eskimo deutlich erkennbar ist. W. H. R. Rivers und A. C. Haddon haben eine Terminologie für diese Figuren geschaffen.

W. H. R. Rivers u. A. C. Haddon, **A Method of Recording String Figures an (!) Tricks**, (MAN 109, 1902); K. Haddon, **Artists in String**, London 1930".

Walter Hirschberg, ed., (1965): **Wörterbuch der Völkerkunde** (Stuttgart, A. Kröner)

Wir möchten uns an dieser Stelle zunächst bei der Deutschen Forschungsgemeinschaft und bei der Forschungsstelle für Humanethnologie am Max-Planck-Institut für Verhaltensphysiologie für die Unterstützung bedanken, die sie im Rahmen des DFG-Projekts „Rituelle Kommunikation auf den Trobriand-Inseln“ unter der Leitung von I. Eibl-Eibesfeldt, V. Heeschen und W. Schiefenhövel dem Mitautor Gunter Senft gewährt haben.

Unser Dank geht auch an I. Eibl-Eibesfeldt, der im Feld die Fadenspiele gefilmt hat, sowie an Renate Krell für ihre Beratung bei der Arbeit in der Dunkelkammer der Forschungsstelle in Seewiesen. Besonderer Dank aber gebührt unseren Informanten in Tauwema, auf Kaileuna und auf den anderen Trobriand-Inseln, ohne deren Verständnis, Geduld und Hilfsbereitschaft die vorliegende Arbeit nicht zustandegekommen wäre.



Karte 2: Trobriand-Inseln
Milne Bay Provinz
Papua Neuguinea

1. Einleitung

Daß Spielen eine Form menschlichen Verhaltens ist, die man auf der ganzen Welt bei allen Völkern und Kulturen gefunden und dokumentiert hat, ist eine inzwischen wohl allgemein bekannte Tatsache (vgl. Aldis: 1975; Bruner et al.: 1976; Eibl-Eibesfeldt: 1967, 1984). Daß sich aber darüber hinaus beim näheren Betrachten dieser Universalie menschlichen Verhaltens herausstellt, daß man auch bestimmte Einzelspiele bei allen Völkern und Kulturen wiedergefunden hat, daß es also auch universelle Spiele gibt, ist offenbar eine Erkenntnis, die nicht im gleichen Maße in unser Bewußtsein vorgedrungen zu sein scheint.

Mit einem dieser universellen Spiele, nämlich dem Fadenspiel (Grunfeld, Oker: 1976, 12, 254 ff.; vgl. Elffers: 1980) und seinen Ausprägungen und Spielformen, die bei den Angehörigen einer bestimmten Kulturgemeinschaft, nämlich bei den Melanesiern auf den Trobriand-Inseln bekannt sind, beschäftigen wir uns in dieser Arbeit.

Fadenspiele werden von den Spieltheoretikern und Spielforschern als „Aufmerksamkeitsspiel“ (Chateau: 1976, 274) und „Geschicklichkeitsübung“ (Klepzig: 1972, 248) klassifiziert; sie werden unterschieden in Solitär- und Gemeinschaftsspiele (Adler: 1979, 97; Sbreszsy: 1976, 95), und es wird hervorgehoben, daß es sich dabei nicht um Konkurrenzspiele handelt (Adler: 1979, 97 f.).

Fadenspiele werden zum Zeitvertreib gespielt; sie erfüllen dabei sicherlich als eine Form graphischer Kunst (vgl. Maude in Noble: 1979) eine ästhetische Funktion. Sie können aber auch und im besonderen soziale, magische, mythologische, religiöse Funktionen als bildhafte, mehr oder minder realistische künstlerische Gedächtnisstütze, als „mnemonischer Index“ (Grunfeld, Oker: 1976, 12) bei der Tradierung von Folklore, Mythen und Legenden, von traditionellem Wissen, von gesellschaftlichem Verhaltenskodex und ideellen Grund- und Glaubenswerten übernehmen, indem sie — oft verbunden mit Texten, Versen und Gesängen — Ereignisse, Personen oder Dinge aus dem alltäglichen, aber auch aus dem mythologisch, magisch-religiösen Bereich der betreffenden Kulturgemeinschaft thematisieren (vgl. Haddon: 1912, 320; Haddon in Jayne: 1906, xxii; Jayne: 1906, 3; Maude in Noble: 1979; Noble: 1979).

Fadenspiele wurden unter anderem (vgl. Elffers: 1980, 206 f.) bei den Polar eskimo (Adler: 1979), den !Ko-Buschleuten (Sbreszsy: 1976), den Bantu (Klepzig: 1979) und auf Borneo (Avedon, Sutton-Smith: 1971, 64) mehr oder minder ausführlich kommentiert und zum Teil auch dokumentiert. Besonders

viele Untersuchungen zum Fadenspiel scheint es allerdings für die Völker und Volksgruppen der Südsee — von Hawaii über Neuseeland bis nach Australien und Ozeanien insgesamt — zu geben (vgl. Culin: 1899; Emerson: 1924; Haddon: 1912, Harms: 1969; Raymund: 1911).

Eine der wohl — zumindest in der völkerkundlichen Literatur — bekanntesten Inselgruppen Ozeaniens sind die Trobriand-Inseln. Sie liegen im Südosten von Papua-Neuguinea (151° ö. Lg.; 8—9° südl. Br.) in der Milne Bay-Provinz im Herzen der Solomon Sea (vgl. Karten 1, 2 & 3); zu ihnen werden die Inseln Kiriwina, Kaileuna, Vakuta, Kitava, Kuiawa, Munuwata und die Inseln der Lusancay-Gruppe gezählt. Auf diesen Inseln leben insgesamt etwa 18 000 Menschen, die die Anthropologen als „Melanesier“, genauer noch als „Nord-Massim“ bezeichnen. Sie sprechen eine austronesische Sprache, die „Kilivila“ (auch : „Kiriwina“) genannt wird.

Auf einer der Trobriand-Inseln, nämlich auf Kaileuna, haben wir im Rahmen eines Forschungsprojekts der Deutschen Forschungsgemeinschaft zur „Rituellen Kommunikation auf den Trobriand-Inseln“, in dem Gunter Senft als Linguist tätig ist, 1983 gemeinsam 11 Monate im Dorf Tauwema gelebt und gearbeitet. Tauwema liegt im Norden der Insel am Meer und hat 239 Einwohner (120 Erwachsene — 58 Frauen, 62 Männer; 119 Kinder — 52 Mädchen, 67 Jungen).

Bei der Beobachtung alltäglichen Verhaltens von Kindern, das sich Barbara Senft als Schwerpunkt ihrer Untersuchungen gewählt hatte, fiel schon sehr bald nach unserer Ankunft im Januar 1983 auf, daß anders als im zweiten Halbjahr 1982, als Gunter Senft zunächst für vier Monate ohne seine Frau in Tauwema lebte, jetzt Fadenspiele einen breiten Raum im Spiele-Repertoire der Dorfbewohner einnahmen. Aufgrund dieser Beobachtung entschlossen wir uns, die einzelnen Fadenfiguren zu dokumentieren.

Bronislaw Malinowski, der Meister der trobriandischen Ethnographie, erwähnt Fadenspiele oder „*ninikula*“, wie sie im Kilivila genannt werden, in seiner berühmten Monographie „*The Sexual Life of Savages in North-Western Melanesia*“. Er dokumentiert dort vier *ninikula* (vgl. 3.), indem er kurz die Spielfigur selbst und ihre Bedeutung beschreibt und — wo vorhanden — den Text, der dazu vom Spieler zu der entwickelten Figur gesprochen wird, im Kilivila „*vinavina*“ genannt, im Original und in der Übersetzung wiedergibt (Malinowski: 1929, 336—339), und indem er schließlich in stilisierter Skizze die Spielfiguren darstellt (Malinowski: 1929, Abb. zwischen 460 & 461). Er sagt allerdings nur wenig über die Anzahl der auf Trobriand bekannten *nini-*

kula und über die Rolle, die die Fadenspiele im Alltag der Trobriander spielen. Es waren aber gerade diese Fragen, deren Beantwortung uns bei unserer Untersuchung zu den Fadenspielen besonders interessierte.

Wir wollten also zum einen eine Antwort auf die Frage geben können:

— Wie sieht das Inventar an Fadenspielen aus, über das die Trobriander verfügen?

Dabei wollten wir uns bei der Dokumentation der einzelnen Spielfiguren an Malinowskis Beispiel ausrichten; eine möglichst genaue Beschreibung, wie die einzelnen *ninikula* entwickelt werden — damit man sie möglicherweise nachspielen kann, so etwa, wie es Noble (1979) getan hat — schlossen wir damit aus; da Irenäus Eibl-Eibesfeldt auf unsere Bitte hin während seines Aufenthaltes in Tauwema viele der Fadenspiele filmisch dokumentiert hat, impliziert diese aufgrund methodologischer Überlegungen (vgl. 3.) von uns getroffene Entscheidung keinen entscheidenden Informationsverlust.

Zum anderen wollten wir Antworten auf die Fragen finden:

— Welche Rolle spielen die Fadenspiele im Alltag der Trobriander?
oder:

— Wer spielt wann und auf welche Weise Fadenspiele und was wird damit zum Ausdruck gebracht?

Zur Beantwortung der ersten Frage bedurfte es gezielter Erhebungstechniken zur Elizitierung der einzelnen *ninikula*.

Die Beantwortung der zweiten Frage war aufgrund teilnehmender Beobachtung möglich.

Unsere Untersuchung zu den Fadenspielen führten wir mit den Einwohnern des Dorfes Tauwema durch. Aufgrund von Gesprächen mit Trobriandern aus anderen Dörfern — auch von anderen Inseln — konnten wir im Anschluß an unsere Erhebungen feststellen, daß bis auf einige Varianten bei den Namen der Fadenspiele und bei manchen der sie begleitenden Texte die meisten dieser Spiele überall auf den Trobriand-Inseln bekannt sind. Von daher können unsere Erhebungen in Tauwema durchaus als repräsentativ für die Trobriand-Inseln insgesamt gelten.

Betrachten wir im folgenden zunächst einmal die Ergebnisse unserer teilnehmenden Beobachtung über den Stellenwert der Fadenspiele im alltäglichen Leben der Leute von Tauwema, bevor wir dann erklären, mit welcher Methode wir das Inventar an *ninikula* erhoben haben.

2. Die Rolle der Fadenspiele im Alltag der Leute von Tauwema

Bei der Betrachtung eines sozialen Phänomens wie „Spiel“ in einer für den Beobachter fremden Kulturgemeinschaft drängen sich zunächst einmal eine ganze Reihe von Fragen auf, die beantwortet werden müssen, will man dieses Phänomen nicht losgelöst vom sozialen Kontext, in dem es auftritt, beschreiben.

Mit diesem Erkenntnisinteresse schiebt sich folgerichtig die Frage nach der Rolle, die ein solches beobachtbares Phänomen im Alltag der Angehörigen einer Kulturgemeinschaft spielt, in den Vordergrund.

Um diese Frage im Zusammenhang mit den Fadenspielen auf Trobriand beantworten zu können, muß geklärt werden, wer wann wie Fadenspiele spielt und was mit diesem Spiel zum Ausdruck gebracht werden soll. Betrachten wir im folgenden diese Fragen im einzelnen.

2.1 Wer spielt wann Fadenspiele?

Der Jahreslauf auf den Trobriand-Inseln wird von klimatischen Einflüssen mitgeprägt, nämlich der Regenzeit von Ende November bis Ende April und der Trockenzeit von Anfang Mai bis Anfang November. In die Periode der Trockenzeit fällt zum einen die Ernte der Yams- und Taroknollen, meist im Juli oder August, aber auch zum anderen die Gewinnung, die Anlage, Kultivierung und Bestellung des neuen Gartenlandes, meist im Oktober bis hinein in den November; in dieser Zeit sind die Dörfer tagsüber fast menschenleer, denn jede helfende Hand wird bei der Gartenarbeit gebraucht. Die Regenzeit dagegen bedeutet relative Ruhe und Gemächlichkeit im Leben der Dorfbewohner. Die Männer und Frauen widmen sich nun oft handwerklichen Tätigkeiten, d. h. die Männer bauen z. B. neue Kanus oder schnitzen, die Frauen flechten neue Oberarmreifen, Gürtel und Pandanus-Matten oder knüpfen vermehrt ihre traditionellen Röcke aus besonders bearbeiteten Bananenblättern.

Schon Bronislaw Malinowski (1929, 336) erwähnt, daß in dieser Jahreszeit häufig Muße für Fadenspiele bleibt — und daran hat sich auch mehr als 60 Jahre später nichts geändert. Fadenspiele werden zwar das ganze Jahr über von dem einen oder anderen gespielt, eine regelrechte Spiel-Welle erfaßte Tauwema jedoch Ende März/Anfang April 1983. Die *ninikula* wurden von früh bis spät, von Alten und Jungen, Männern und Frauen, Buben und Mädchen gespielt.

Wir wollen diesen Sachverhalt im folgenden kurz mit einigen Beispielen aus unserem Beobachter-Tagebuch illustrieren:

Wir konnten so unter anderem beobachten, wie beispielsweise Igotossa, eine junge Frau, einen Eimer voll Wasser auf dem Kopf balancierend, von der Trinkwasserquelle zurück zum Dorf ging und dabei gleichzeitig mit ihren Händen ein Fadenspiel entwickelte.

Ein andermal hatte Bokamata ihre jüngste Tochter auf dem Schoß und zeigte abwechselnd ihren etwa vierjährigen Zwillingsbuben, die vor ihr saßen, welchen Faden sie für eine bestimmte Figur aufnehmen bzw. abnehmen sollten.

Igiowa, eine Frau von ungefähr 68 Jahren, saß bei der Feuerstelle vor ihrem Haus, wartete auf das Garwerden des Essens und versuchte, unter Selbstgesprächen eine bestimmte Figur herauszufinden. Sie begann bei der Entwicklung dieser Figur wohl zehnmal von neuem, schließlich ging sie ein paar Häuser weiter und fragte Dubiligaga um Rat.

Tokunupei, ein etwa 58jähriger Mann von sehr bedächtiger Art, saß auf der Veranda seines Hauses und hatte um sich drei seiner Söhne geschart. Mit schelmischer Miene entwickelte er die Figur „*kakopwa*“ (= erigierender Penis) und erntete damit das schallende Gelächter seiner Zuschauer.

Der etwa 30 Jahre alte Kalavatu saß mit seinen beiden ältesten Kindern Omnava (ca. 5 Jahre) und Esaia (ca. 3 Jahre) vor seinem Haus; er hatte die Fadenfigur „*bunukwa*“ (= Schwein) auf den Händen und ließ das Schweinchen, sehr zum Vergnügen der Kinder, immer schneller laufen.

Igiobibila (ca. 6 Jahre) hatte von ihrer Urgroßmutter gelernt, die Figur „*boku*“ (= Husten) zu machen. Diese Figur wird zum Schluß durch einen Trick aufgelöst. Das kleine Mädchen war so begeistert über ihr Können, daß sie die Figur zunächst ihrem Cousin und ihren Cousinen vorführte und dann den Kindern der Nachbarschaft eine Vorstellung gab.

Der etwa zehnjährige Melabusi saß mit seinen Brüdern Suseula und Morakum zusammen auf der Plattform des Yams-Vorratshauses seiner Mutter. Er spielte den Buben „*koya hwala*“ (= „mach das Haus zu“) vor, eine Figur, die von Versen begleitet wird, bei denen man Namen der Anwesenden einsetzen kann, um sie zu necken. Kaum war er fertig, entriß ihm sein ältester Bruder Morakum den Faden, um sich mit der Spielfigur und der Rezitation des Textes, bei dem er nun Melabusi Namen einsetzte, zu revanchieren.

Wie die beiden letzten Beispiele aus unseren Tagebuchaufzeichnungen zeigen, konnten wir eine Restriktion für Kinder, Fadenspiele zu spielen, wie sie Noble (1979) erwähnt, in Tauwema nicht feststellen.

2.2 Wie spielt man Fadenspiele?

Zum Spiel benötigt man nichts weiter als eine etwa zwei Meter lange Schnur, deren beider Enden miteinander verknotet sind. Die älteren Tauwe-maner bevorzugen Schnüre aus Naturfasern, meist Lianen, die den kurzlebigen Kunstwerken oft mehr Stabilität verleihen als das bei der von den Jüngeren favorisierten Schnur aus Kunststoffen der Fall ist. Die Schnüre werden sorgfältig aufgehoben, in der Spielsaison werden sie oft um den Hals geschlungen getragen, viele Frauen benutzen sie gleichzeitig als Haarband.

Um die Fadenfiguren zu entwickeln, werden hauptsächlich die Hände und Finger gebraucht. Bei schwierigen Figuren nimmt der Spieler jedoch auch Füße, Zehen, Zähne oder Kinn zu Hilfe.

Obwohl es auf Trobriand auch *ninikula* als Gemeinschaftsspiele gibt, überwiegen doch die Solitärspiele in einem sehr starken Maße.

2.3 Was wird mit den Fadenspielen zum Ausdruck gebracht?

In der Einleitung zu Caroline Furness Jayne's „String Figures and How to Make Them“ schreibt Alfred Haddon:

„. . . two facts seem to be significant with regard to the Oceanic type (of string figures [B. & G. S.]). These are: (1) The widely spread accompaniment of words or chants, and (2) The frequent representation of persons, incidents or objects connected with religion or mythology (Haddon in Jaine: 1906, xxii)“.

Von den 89 von uns gefundenen Spielfiguren, dem Inventar an Fadenspielen, über das die Leute von Tauwema verfügen (vgl. 4), werden entsprechend Haddons Aussage immerhin 37 (= 42%) in Verbindung mit einem Text gespielt.

Eine Darstellung von Personen, Vorfällen oder Gegenständen, die mit der Religion bzw. der Mythologie verbunden sind, konnten wir jedoch nur bei drei *ninikula* feststellen (vgl. 4.1.).

Ansonsten lassen sich die Fadenspiele ihren Themen nach folgendermaßen einteilen: Von 89 dokumentierten Fadenspielen tragen 12 den Namen einer Pflanze bzw. einer Frucht (z. B.: Ingwer, Okarinuß, Betelnuß, Bananen, Süßkartoffeln), 23 *ninikula* tragen einen Tiernamen, 31 *ninikula* beschäftigen sich mit Personen bzw. mit menschlichen Tätigkeiten, 4 der Fadenspiele haben im weitesten Sinne etwas mit den Kanus zu tun, und 19 *ninikula* beschäftigen sich

mit der Umwelt der Inselbewohner (z. B.: Meer, Ebbe und Flut, Sonne, Mond).

Diese thematische Einteilung ist jedoch nur bezogen auf die Titel, die Namen der Spiele; sie sollten zunächst nur mit aller Vorsicht betrachtet werden, denn oft zeigt sich, daß hinter dem Tier- oder Pflanzennamen etwas sehr Menschliches versteckt ist, das nur mehr oder weniger stark metaphorisch verbrämt ist.

Spielen mit der Ambiguität der Sprache ist ausgesprochen typisch für den Sprachgebrauch der Trobriander. Es ist dabei ein ganz allgemein auffallendes stilistisches Phänomen des Kilivila, daß eine große Anzahl von Verben und Nomen in bestimmten Situationen metaphorisch gebraucht wird.

Diese Feststellung gilt natürlich auch für den Gebrauch einzelner Wörter in den Texten, den *vinavina*, zu den Fadenspielen. Hier wird mit „eigentlich harmlosen“ Wörtern wie beispielsweise mit Bezeichnungen für Pflanzen, Früchte, Bäume, Tiere, Gegenstände des Alltagslebens oder alltägliche Handlungen und Arbeiten, meist auf das weibliche bzw. das männliche Genitale, auf Sexuelles und — spezieller — auf den Koitus angespielt. Darüber hinaus drückt sich in den *vinavina* zu den Fadenspielen eine — besonders bei Beleidigungen feststellbare — Vorliebe im Sprachgebrauch der Trobriander für das Skatophil-Skatologische aus — dadurch erhalten manche der *vina-vina* für den Trobriander erst den richtigen „Witz“.

Damit kommt schon implizit zum Ausdruck, daß die *ninikula* nicht nur zur eigenen Unterhaltung des jeweiligen Spielers dienen, sondern daß sie auch oft ein interessiertes Publikum unterhalten können. Zum einen sind die Fadenspiele, die mit Texten verbunden sind, sicherlich auf Zuschauer und Zuhörer hin angelegt; zum anderen gibt es eine ganze Reihe von *ninikula*, die zum Schluß ihrer Entwicklung mit einem Trick aufgelöst werden, der potentielle Zuschauer gleichermaßen verblüfft wie erheitert.

Um das Inventar an Fadenspielen, die mit ihren vielfältigen Ausdrucksmöglichkeiten bei jung und alt besonders in jahreszeitlich bedingten Perioden der Muße so beliebt sind, dokumentieren zu können, bedurfte es bestimmter Methoden zur Datenerhebung. Mit diesen Methoden der Datenerhebung und den weiteren Fragestellungen, die sich dadurch ergeben haben, beschäftigen wir uns im folgenden Kapitel.

3. Zur Datenerhebung

Bei der Datenerhebung zum Inventar an Fadenspielen, über das die Leute von Tauwema verfügen, gingen wir folgendermaßen vor: Zunächst fragten wir einige junge Mädchen, die sich mit uns angefreundet hatten, ob sie uns nicht diese Fadenspiele vorführen könnten. Kaduerara, Bokulakola, Senubesa und Bolubatau waren dazu gerne bereit — besonders als sie sahen, daß Barbara Senft die Spielfiguren abzeichnen wollte. Sie entwickelten immer wieder neue *ninikula* und hielten sie geduldig zum Abzeichnen vor. Auf diese Weise konnten die ersten 14 Fadenspiele und die Namen der Spielfiguren dokumentiert werden.

Inzwischen hatte sich unser Tun im Dorf herumgesprochen, und Sedaka, eine der ältesten Frauen im Dorf, kam zu uns, stellte sich als Expertin für Fadenspiele vor und bot uns ihre Hilfe an.

Sedaka verdanken wir die schönsten und kompliziertesten *ninikula*. Sie saß oft 20 bis 30 Minuten auf unserer Veranda oder vor ihrer Kochstelle und probierte mit bewundernswerter Geduld, eine Figur herauszubekommen, von der sie noch den Namen wußte. Sedakas Tochter Kadavaya und deren Nachbarin Bokamata waren ebenfalls *ninikula-Experten*. Tokuyumila und Mokeilobu, zwei Brüder Anfang 40, hatten ebenso viele Figuren von ihrer Mutter Bomesa gelernt und wieder an ihre eigenen Töchter weitergegeben. Auch sie stellten uns ihr Wissen bereitwillig zur Verfügung.

Auf diese Weise konnten wir 69 Fadenspiele und deren Namen in Erfahrung bringen und die einzelnen Spielfiguren in Skizzen zeichnerisch festhalten.

Danach stagnierte unsere Sammlung für einige Tage. Diese Zeit nutzten wir, um die Texte, die in Verbindung mit den einzelnen Fadenspielen gesprochen wurden, auf Tonband aufzunehmen, zu transkribieren und zu übersetzen. In der Übersetzung versuchen wir dabei, so textgetreu wie möglich zu bleiben — von daher ist die Derbheit in der Wortwahl mancher Texte zu verstehen. Die Textversionen verdanken wir zum einen Inoma, einer Frau Anfang 30, und zum anderen der Kooperation von Sedaka, Kadavaya, Bokamata, Igogossa, Unais, Sibwesa und Sibwesas Sohn Toybokwatauya.

Nach Abschluß dieser Phase der Datenerhebung, in der wir offensichtlich nur mit Fadenspiel-Experten gearbeitet hatten, drängten sich uns die folgenden Fragen auf:

— Sind die *ninikula* auch bei einer größeren Zahl von Informanten in diesem Maße bekannt?

— Hängt die Bekanntheit der Fadenspiele ab vom Alter und/oder vom Geschlecht der Trobriander?

— Gibt es Fadenspiele, die bekannter sind als andere — und wenn ja, warum?

Um diese Fragen zu beantworten, legten wir nun 72 Informanten aus 6 verschiedenen Altersgruppen, die — aufgrund unserer Schätzungen — die Altersspanne von ca. 6 bis ca. 75 Jahren abdeckten, aufgrund der Skizzen ausgeführte Zeichnungen der 69 Fadenspiele vor.

Die folgende Tabelle zeigt die Zusammensetzung der 6 Informantengruppen:

Altersgruppe	Informanten		
	männlich	weiblich	gesamt
I Kinder			
Alter ca.: 6—10	6	6	12
II Schulkinder			
Alter ca.: 11—15	6	6	12
III Jugendliche			
Alter ca.: 16—25	6	6	12
IV junge Erwachsene			
Alter ca.: 26—40	6	6	12
V ältere Erwachsene			
Alter ca.: 41—50	6	6	12
VI alte Erwachsene			
Alter ca.: 51—75	<u>6</u>	<u>6</u>	<u>12</u>
gesamt:	36	36	72

Unter diesen 72 Informanten waren nicht diejenigen Informanten subsumiert, die uns die Fadenspielfiguren zur zeichnerischen Dokumentation entwickelt hatten, von denen wir die Texte zu den einzelnen *ninikula* auf Tonband aufgenommen hatten, und die uns bei der Transkription und der Übersetzung der Texte behilflich waren (vgl. 4.2.).

Mit den 24 Kindern und Schulkindern sind 20 % der Kinder in Tauwema erfaßt (23 % der Mädchen, 18 % der Jungen); mit den 48 Informanten von der Gruppe der Jugendlichen bis zur Gruppe der alten Erwachsenen sind 40 % der Erwachsenen in Tauwema erfaßt (41 % Frauen, 39 % der Männer); unsere Informantenstichprobe, die trotz der oben genannten Einschränkungen als „random sample“ gelten kann, umfaßt mit 72 Versuchspersonen 30 % der Gesamtbevölkerung des Dorfes Tauwema.

Die Informanten wurden zunächst gebeten, mitzuarbeiten. Diese Bitte wurde uns nur von zwei älteren Männern abgeschlagen. Man kann also auch hier von einer recht großen Bereitschaft zur Mitarbeit bei den Testpersonen im Rahmen unserer Datenerhebung sprechen. Die Informanten wurden dann gebeten, sich die Zeichnungen der 69 Fadenspiele anzusehen und dann den Bildern den jeweiligen Namen der dargestellten Fadenspielfigur zuzuordnen. Die Zuordnung der Namen sollte uns die Aussage über Bekanntheit bzw. Unbekannt-Sein der Fadenspiele bei den einzelnen Informanten kontrollierbar machen.

Die Aufgabenstellung wurde von den Informanten problemlos verstanden und akzeptiert; es schien ihnen keine Probleme zu bereiten, von der abstrahierenden Zeichnung auf das konkrete Fadenspiel zu schließen. Wir möchten allerdings an dieser Stelle anmerken, daß einige der Informanten vor Nennung des Namens eines Fadenspiels versuchten, mit den Händen — ohne Faden allerdings — die betreffende Fadenfigur zu halten.

Bei der Befragung tauchten auch ganz neue Namen für die Figuren auf. Bei einigen stellte sich auf Nachfragen heraus, daß tatsächlich zwei Bezeichnungen für eine Figur gebraucht werden, andere aber waren Bezeichnungen für *ninikula*, die wir bislang noch nicht kannten. Mit diesen Namen konnten wir dann im Anschluß an diese Phase der Datenerhebung noch 20 weitere *ninikula* und sie begleitende Texte elizitieren.

In diesen nun 89 Fadenspielen waren auch drei der vier von Malinowski (1929, 336—339) beschriebenen *ninikula* enthalten. Es handelt sich dabei um die folgenden Fadenspiele:

- *kala kasesa Bau'u*, in Tauwema bekannt unter dem Namen *ala kasesa Imbau* (vgl. 4.1., Nr. 32)
- *Tokaylasi*, in Tauwema bekannt unter dem Namen *Tokwelasi* (vgl. 4.1., Nr. 88) - und
- *Sikemtuya*, in Tauwema bekannt unter dem Namen *Tokemtuya* (vgl. 4.1., Nr. 41).

Das vierte Fadenspiel, das Malinowski nennt, *kaita*, ist zwar bei den Leuten von Tauwema unter dem Namen *keta* bekannt, doch trotz beharrlicher Bitten unsererseits weigerten sich die Informanten standhaft, dieses Fadenspiel vorzuführen, denn — so begründete Kadavaya — dieses *ninikula* sei so unanständig, daß es nur „die drüben auf Kiriwina“ spielen würden.

Nach Abschluß dieser Phase der Datenerhebung baten wir unsere Informanten, noch einmal alle 89 Fadenspiele zu entwickeln, damit wir sie auch photographisch dokumentieren konnten. Nach unserer Rückkehr aus dem Feld zeigte sich, daß einer der dazu verwendeten Filme so stark unter der Hitze und der Feuchtigkeit gelitten hatte, daß die Negative für einen Abzug unbrauchbar geworden waren. Glücklicherweise hatten wir auf diesem Film nur vier Fadenspielfiguren dokumentiert (vgl. 4.1., Nr. 8, Nr. 40, Nr. 71 und Nr. 82). Für diese vier *ninikula* fehlen also leider die sie dokumentierenden Photographien. Auf einigen Photos weichen die Fadenfiguren mehr oder weniger stark von den Zeichnungen ab. Daran wird deutlich, daß es nicht nur Text-Varianten, sondern auch Figur-Varianten gibt; die Grundzüge der Figuren sind jedoch gleich.

Die Datenerhebung erfolgte in der Zeit vom 21. 4. bis 19. 5.1983. Betrachten wir im folgenden Kapitel nun die Ergebnisse dieser Erhebungen.

4. Die Fadenspiele

In diesem Kapitel wird zunächst das Inventar an Fadenspielen, über das die Leute von Tauwema verfügen, vorgestellt. Im Anschluß daran werden die Ergebnisse der Untersuchung zu Bekanntheitsgrad und geschlechts- und altersspezifischer Verteilung von 69 der insgesamt 89 dokumentierten Fadenspiele dokumentiert und diskutiert.

4.1. Dokumentation von 89 Fadenspielfiguren

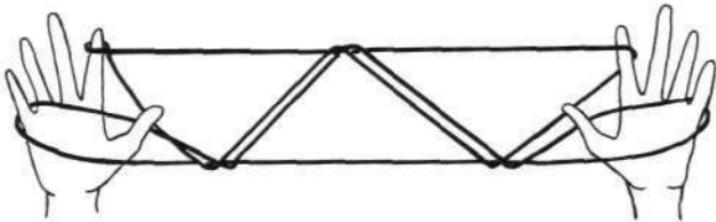
Bei der Präsentation der einzelnen Fadenspiele gehen wir folgendermaßen vor:

- Die *ninikula* werden mit Nummern von 1 bis 89 versehen und unter ihrem Namen in der Reihenfolge präsentiert, in der sie von uns erhoben wurden.
- Dabei wird zunächst die Skizze und — in 85 von 89 Fällen (vgl. 3.) das Photo bzw. Photos der vollständig entwickelten Spielfigur präsentiert.
- Sind die Figuren beweglich oder werden sie mit einem Trick aufgelöst, dann wird die Art der Bewegung und/oder der Auflösung kommentiert.
- Darüber hinaus wird auf vorhandene Übereinstimmung mit anderen Orten in uns zugänglichen Dokumentationen von Fadenspielen beschriebenen Spielfiguren verwiesen.
- Sind die Fadenspiele an einen Text gekoppelt, dann wird dieser Text und seine möglichen Varianten zunächst im Kilivila und dann in einer deutschen Übersetzung präsentiert; das Textverständnis wird, wo nötig, mit erklärenden Kommentaren gesichert. Da für das Kilivila noch keine Ortho-

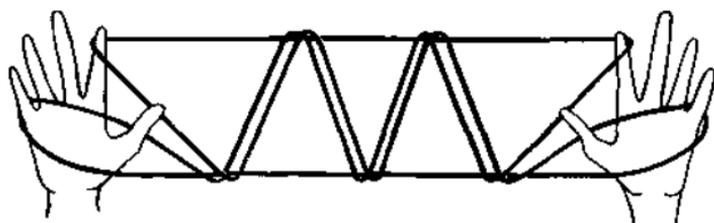
graphie festgesetzt ist, hat die Schreibweise des Kilivila-Textes vorläufigen Charakter. Für interessierte Leser sei angemerkt, daß der Kilivila-Text wie ein deutscher Text gelesen wird; der Wortakzent liegt dabei in der Regel auf der vorletzten Silbe, bei vier- und mehrsilbigen Wörtern bzw. Ausdrücken rückt der Wortakzent auf die drittletzte Silbe *vor*. Auf eine lineare Übersetzung des Kilivila-Textes wurde verzichtet, da wir uns mit dieser Arbeit an einen größeren Leserkreis als den der linguistischen Fachkollegen wenden wollten. Von daher sind auch die oben sehr allgemein gefaßten Anmerkungen zum Wortakzent im Kilivila zu verstehen.

Betrachten wir nach diesen Vorbemerkungen die *ninikula* im einzelnen.

1. *Seda* (I) - Nuß



2. *Mamala-Talia* — Ebbe und Flut



Talia — Flut



Mamala — Ebbe



Talia — Flut



***Mamala* — Ebbe**

Bemerkungen:

Zunächst wird die Spielfigur „Flut“ entwickelt; während der Begleittext gesprochen wird, wird die Figur immer kleiner und verschlungener und so zur Spielfigur „Ebbe“ entwickelt. Damit ist das Fadenspiel beendet.

Begleitender Text:

mamala-talia

mamala mamala teni teni

mamala mamala teni teni

tapo kevala lukwa lukwasi

mama

taliapo'u dudu dudunu

taliapo'u dudu dudunu

tapo kevala lukwa lukwasi

mamala

Ebbe und Flut

Ebbe, Ebbe, seicht, seicht,

Ebbe, Ebbe, seicht, seicht.

Es kommt, wenig, niedrig, niedrigst:

Ebbe.

Flut — bum, bumbum,

Flut — bum, bumbum.

Es kommt, wenig, niedrig, niedrigst:

die Ebbe.

Variante:

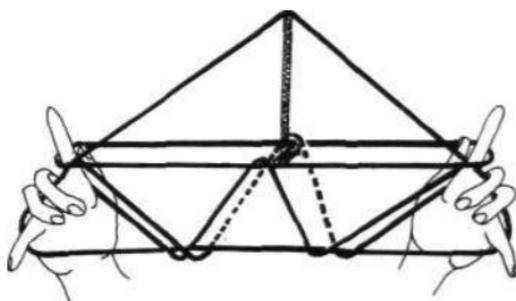
mamala mamala teni teni
kukeosi kumema
kuvevesi kumemesi
o gugwadi o gugwadi
kukeosisi kumemesi

Ebbe, Ebbe, seicht, seicht.
Du tanzst, du kommst.
Ihr geht, ihr kommt zurück.
Oh! Kinder! Oh! Kinder!
Ihr tanzt, ihr kommt zurück.

3. *Gumanuma* — Der Weiße

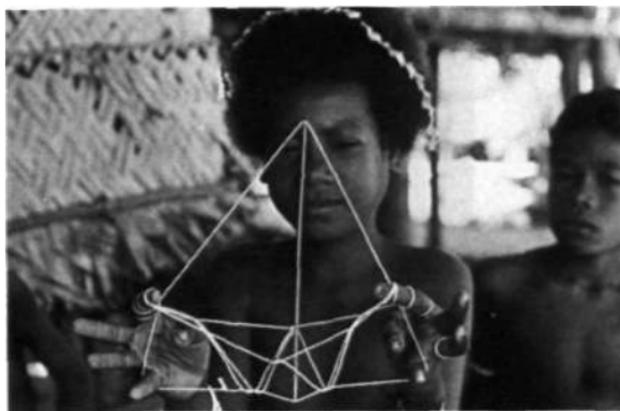
oder:

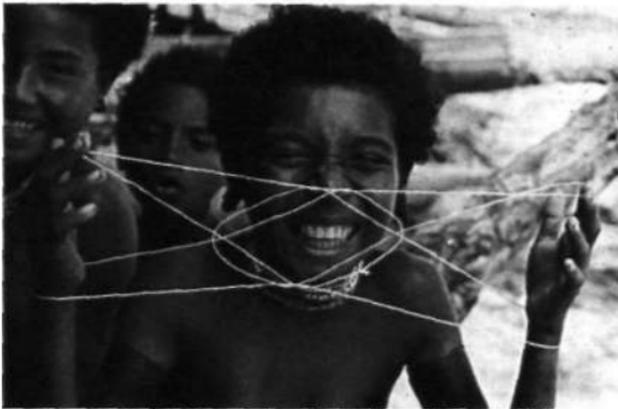
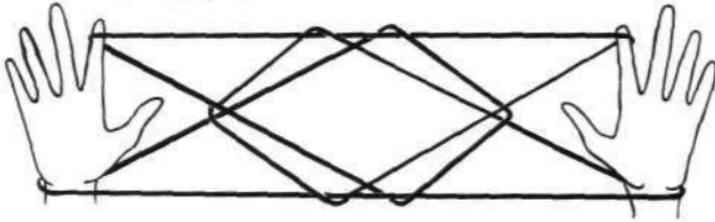
Vaga Dimdim — Das Schiff der Weißen



Bemerkungen:

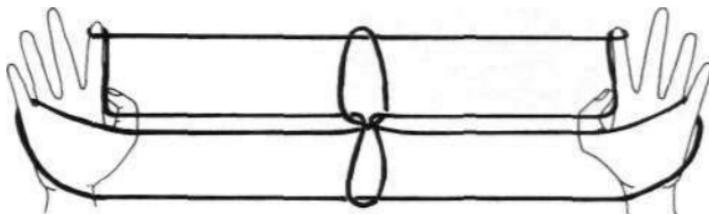
Vgl.: Noble (1979, 21): „Eaha“ -
Kanu mit Segel
Managalas &
Musa District,
Papua-Neu-
guinea.



4. *Kapiva* — Wespe**Bemerkungen:**

Durch die mittlere Öffnung der Spielfigur schiebt der Spieler Nase und Mund; ein Zuschauer oder Mitspieler tupft ihm auf die Nase, worauf der Spieler schnell die Hände mit dem Fadenspiel vom Gesicht nimmt, ohne allerdings dabei die Fadenfigur aufzulösen, und versucht, den Mitspieler, der davonläuft, in die Seite zu zwicken.

5. *Tokopu Kutu* — Er sucht Läuse, er laust



Bemerkungen:

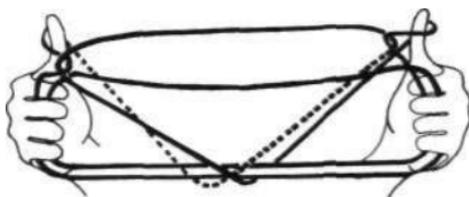
Die Spielfigur wird über den Kopf gehalten und mit Schnalzlauten wird das Knacken einer Laus imitiert.

Vgl.: Jayne (1906, 259): „One chief“ - Ein Häuptling
Caroline Islands.

6. *Togesi* — Togesi (Name eines Mannes)

oder:

Kauya — Das Männertäschchen



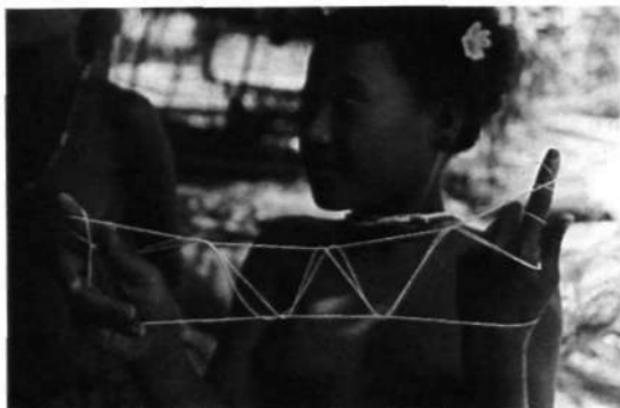
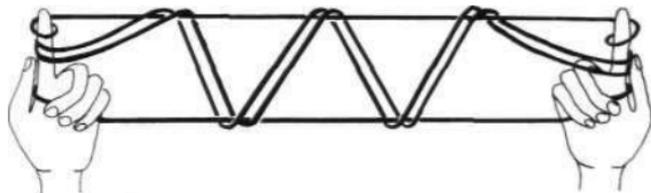


Begleitender Text:

Togexi (*kauya*)
 Togesi Togesi
 yatala kwega
 ge'i ge'i kaya okwa
 Togesi Togesi
 yayuvela kwega
 ge'i ge'i kauya okwa
 eyam kadanadana
 eyam kadanadana
 lagela takapitunisi
 guyau ala kauya
 taselasi igabu

Togesi (Das Männertäschchen)
 Togesi, Togesi,
 ein Gewürzblatt!
 Nein, nichts — das Täschchen ist leer.
 Togesi, Togesi,
 zwei Gewürzblätter!
 Nein, nichts — das Täschchen ist leer.
 Es wird Tag — wir schneiden's ab.
 Es wird Tag — wir schneiden's ab.
 Heute schnipseln wir's ab,
 des Häuptlings Täschchen —
 wir nehmen's — es brennt.

7. *Tokunavaga* — Tokunavaga (Name eines Mannes)
bedeutet übersetzt:
„der, der vorgibt, ein Kanu sei da“)



Begleitender Text:

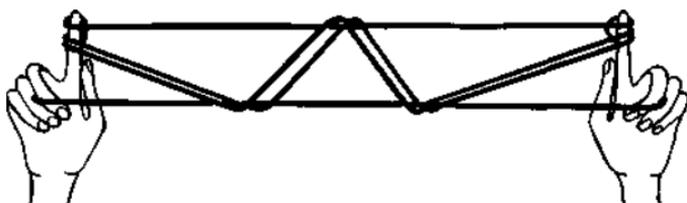
Tokunavaga
ketala vaga makena
bikanta'ila
bigisi
tavavagigo
tokunavaga
vago nededo

Tokunavaga (Der vorgibt, ein Kanu sei da)
Ein Kanu ist dort.
Er wird sich rundreh'n,
er wird nachseh'n,
wir zwei werden's dann seh'n:
Zauber und Trug:
da steht kein Kanu!

Variante:

ketala vaga makena
bikanta'ila
bigisi
tavavagigo
tokunavago
vago nededo
deli tala deli yu

Ein Kanu ist dort.
Er wird sich rundreh'n,
er wird nachseh'n,
wir zwei werden's dann seh'n: .
Zauber und Trug:
da steht kein Kanu —
mit dem ein und dem anderen Knöllchen!

8. *Kalipudou* — Kalipudou (Name eines Vogels)

Bemerkungen:

Die Figur wird beim Sprechen des Begleittextes in der Mitte verschlungen und dann wieder in die oben dargestellte Ausgangslage gebracht.

Der Vogel wird im Rahmen einer bestimmten „Heilungs-Magie“ angerufen; mit seiner Hilfe sollen dem Kranken seine Beschwerden genommen werden.

Begleitender Text:

Kalipudou

Kalipudou dou dou

Kalipudou dou dou

Kalipudou dou dou

tuade mnuveaka

kume kwiyuvisegwe

babweno Kalipudou

kalipuyumanegu

kalipuyumanegu tuade

pwasisigwe

kume kwiyuvisegwe

babweno Kalipudou

Der Kalipudou-Vogel

Kalipudou dou dou

Kalipudou dou dou

Kalipudou dou dou

Bruder, großer Vogel!

Komm! Bring mich fort!

Mir geht's dann gut, Kalipudou.

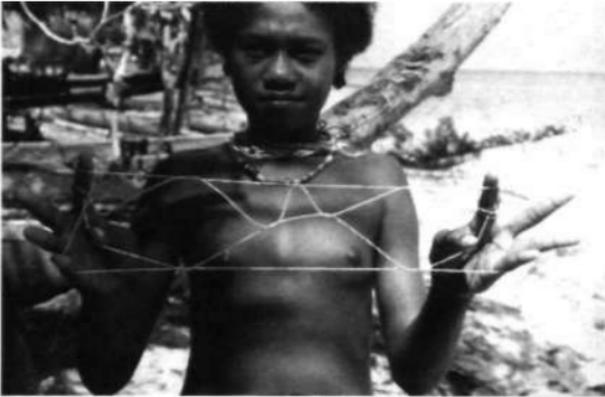
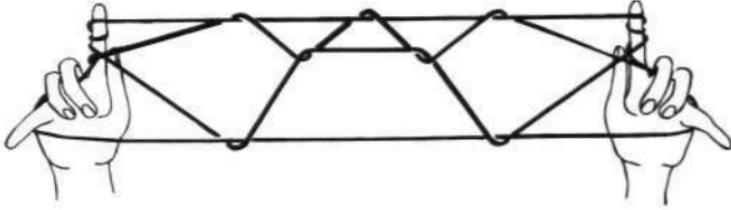
Bring mich zurück!

Bring mich zurück, Bruder,
kleiner Vogel.

Komm! Bring mich fort!

Mir geht's dann gut, Kalipudou.

9. *Kwivivia* — Die Möwe



Bemerkungen:

Während der Rezitation des Begleittextes wird bis zur vierten Zeile (s. u.: „*va keke sibum*“) mit dem Daumen die Spielfigur bewegt (vgl.: 1. Foto oben); beim Weitersprechen des Textes wird die Spielfigur zu einem „Kanu“ aufgefaltet.

Vgl.: Noble (1979, 15): „Umaha“ - Kasuar

Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea

Begleitender Text:

Kwivivia
kwikwi'ye kwikwi'ye
tolem kabilabale
giligili yame
giligili boge
va keke sibum

sigilidedetu
kwikwi'ye kwatukovime
m vaga keokwa
kula kwatusasapi
yam am na'u o deyaga
kuyeya

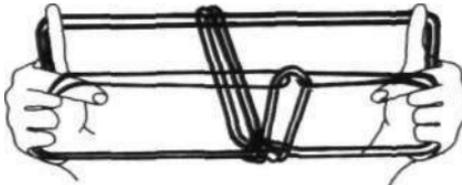
Die Möwe
 Möwe, Möwe,
 dort vom Treibholz —
 sie schreit am Tag,
 sie schreit in der Nacht.
 Auf dem Stein sitzt sie
 auf ihrem Hintern —
 sch-sch-bum-budibum.
 Möwe — dreh' ab,
 dein Kanu ist leer!
 Geh'! Flatt're davon!
 Am Tag liegt dein Samen im Riff.
 Hau ab!

Variante:

kwikwi'ye ponuponuye
tolem kebilabale
giligili yame
giligili boge
va keke sibum

pupou karagiri
sigilidedetu
kwikwi'ye kwatukovima
m vaga keokwa
kula kwatusasapi
kam na'u o deyaga kuvaya

Möwe, du pickst am Strand,
 du kommst dort vom Treibholz —
 sie schreit am Tag,
 sie schreit in der Nacht.
 Auf dem Stein sitzt sie
 'auf ihrem Hintern —
 Scheiße — dein Futter ist im Kanu
 sch-sch-bum-budibum.
 Möwe — dreh' ab,
 dein Kanu ist leer!
 Geh'! Flatt're davon!
 Dein Samen liegt im Riff. Hau ab!

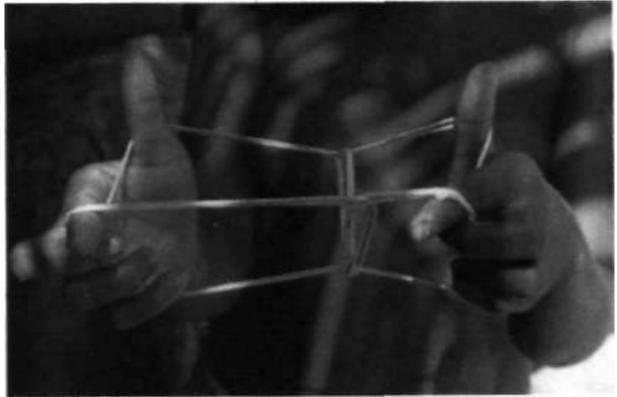
10. *Ekamkwam Ekwana* — Er ißt und schaut nach oben

Bemerkungen:

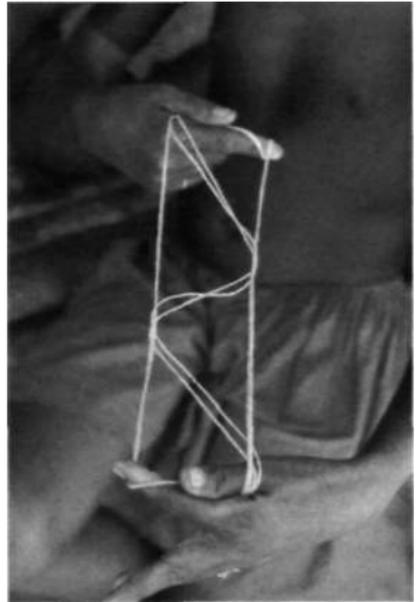
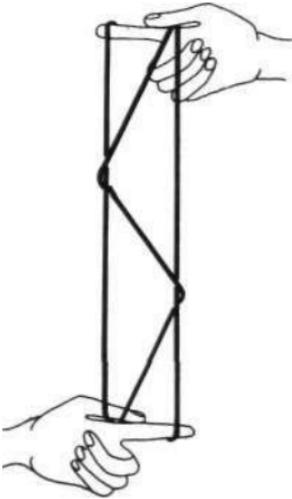
Vgl.: Noble (1979,
190): „Bridge”
— Brücke

North Coast,
Papua-Neu-
guinea.

Jayne (1906,
301): „Second
Worm” -
Zweiter Wurm
Navaho.

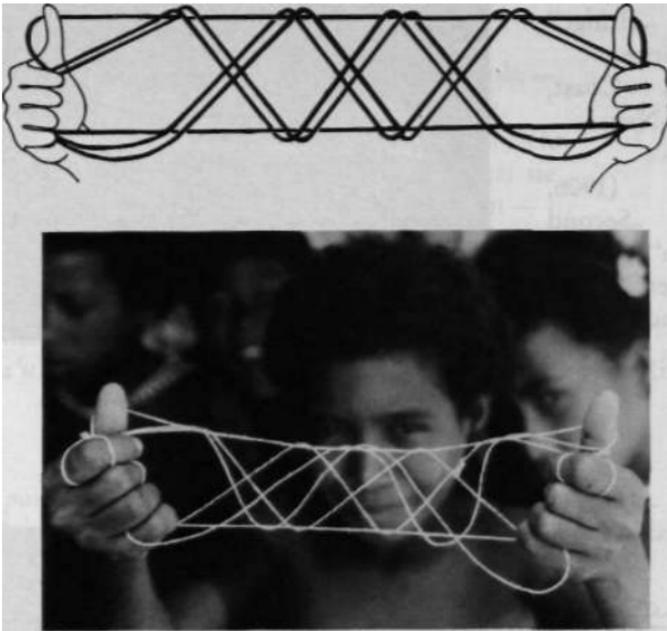


11. *Lakum* — Der Krebs



Bemerkungen:

Vgl.: Noble (1979, 34): „Anamura” - Insekt
Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

12. *Sem* — Fischchen

Bemerkungen:

Die Spielfigur wird auf und ab bewegt und zum Schluß aufgelöst.

Vgl.: Noble (1979, 75): „Fight of small birds“ - Kampf kleiner Vögel
Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea

Begleitender Text:

sem

sem sem sem

bara bara

kunopi'e kada sem

sem salalalala

sem sem sem

bara bara

kunopia kada sem

sem salalalala

Fischchen

Fischchen, Fischchen, Fischchen,
hüpf, hüpf.

Schnips' mal an unser beider Fischchen!

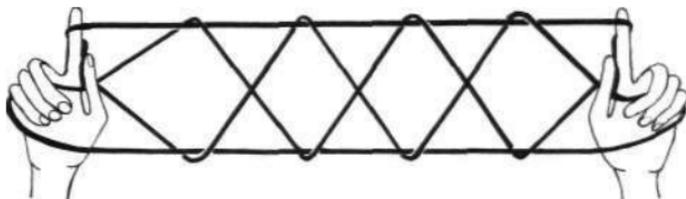
Fischchen — sie spritzen davon!

Fischchen, Fischchen, Fischchen,
hüpf, hüpf.

Schnips' mal an unser beider Fischchen!

Fischchen — sie spritzen davon!

13. *Mweta* — Mweta-Baum
oder:
Bweta — Blumenkranz



Bemerkungen:

Beim Sprechen des Begleittextes steckt ein Mitspieler zwei Finger in die Fadenfigur (vgl. 2. Foto oben); die Figur wird nach rechts und links bewegt und beim letzten Wort des Begleittextes aufgelöst.

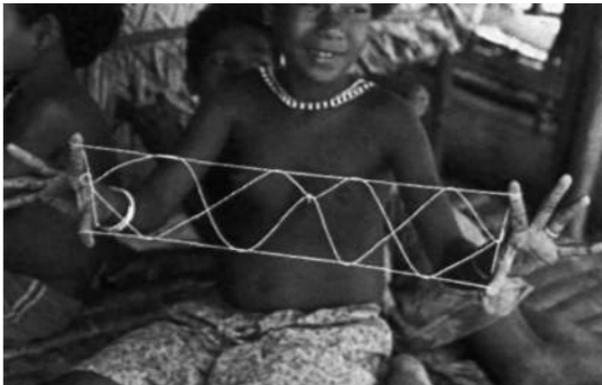
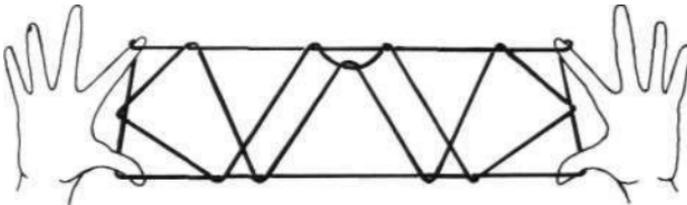
Vgl.: Noble (1979, 28): „Tiabe" - Buschhuhn
 Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.
 Jayne (1906, 264): „Diamonds" — Diamanten
 Caroline Islands.
 Elffers (1980, 166): „Die Sardinien"
 Südsee-Inseln.

Begleitender Text:

mweta (bweta)
mweta mweta mweta
jarajara
mwetakaukwau
sulubwe yamam
sulubwe kaikem
suli tutino

Mweta-Baum (Blumenkranz)
 Mweta-Baum, Mweta-Baum, Mweta-Baum
 Rubbel - Rubbel -
 Mweta-Baum am Morgen —
 Fällen — deine Hand —
 Fällen — dein Fuß —
 Fallen — Hinfallen.

14. *Senube* — Senube (Name einer Frau)



Bemerkungen:

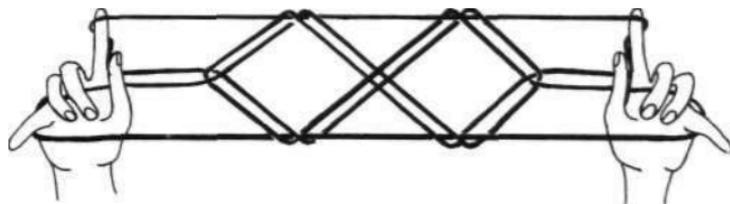
Beim Sprechen des Begleittextes führen die Zeigefinger kreisende Bewegungen

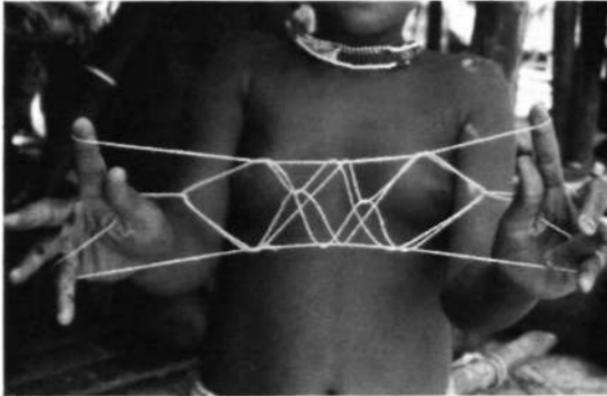
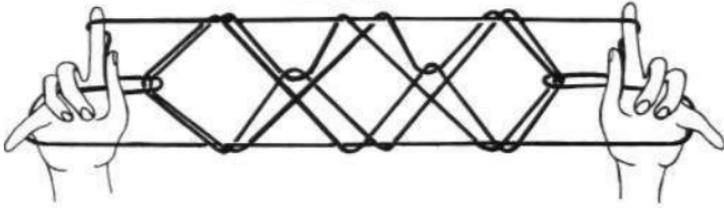
Begleitender Text:

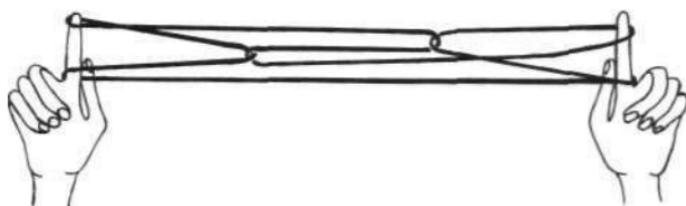
Senube
Senube Senube
avesom o pwapolasi
gale gale agumaleta wa
o kuvigilema kauvala
bitaveya tau
o mitaga evalalasi
bwadagwa oguvagava
emesi tobobauwa tebobauwa
a pepela alo
asiwa alakewa

Senube
 Senube, Senube,
 mit wem gehst Du fischen?
 Nein, nein, ich bin ganz allein.
 Oh, zieh' den Stak-Stock raus —
 wir zwei wollen stoßen, Mann!
 Oh, aber da kommen sie,
 die Brüder, am Guvagava-Baum,
 sie kommen, viele — viele!
 Ich hüpfе — geh' hin
 und setze mich drauf!

15. *Lilu* — *Tubukona* — Sonne — Mond



16. *Kenabosu* — Kenabosu-Fisch17. *Tonubasi* — Tonubasi (Name einer Frau)



Bemerkungen:

Daumen und Zeigefinger bewegen die Fadenfigur so, daß sich die beiden Schlaufen aufeinander zubewegen, sich treffen und dann wieder in die Ausgangsstellung zurückgehen.

Begleitender Text:

Tonubasi

Tonu Tonu Tonubase

Tonu Tonu Tonubase

Tonu Tonu Tonubase

Tonu Tonu Tonubase

tonubai 'yumanegu

tonubai 'yumanegu

tonu tonu tonubai'yumanegu

nanakwe Namkilavava

namve'uni Kabegula

Variante:

Tonu Tonu Tonubase

tonubayu manegu

nanaku Namkilavava

namve'uni Kabegula

Tonubasi

Tonu Tonu Tonubase,

Tonu Tonu Tonubase,

Tonu Tonu Tonubase,

Tonu Tonu Tonubase,

stoß' mich wieder wie ein Mann!

stoß' mich wieder wie ein Mann!

Wie ein Mann, wie ein Mann,

wie ein Mann stoß' mich wieder!

Die schnelle Namkilavava —

die langsame Kabegula.

Tonu Tonu Tonubase,

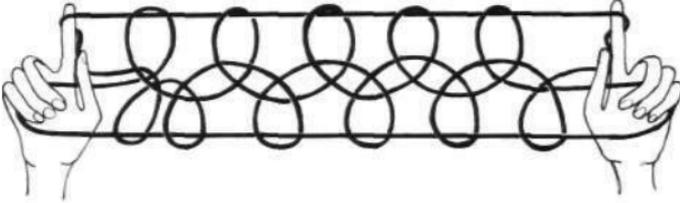
wir stoßen vor und gehen zurück

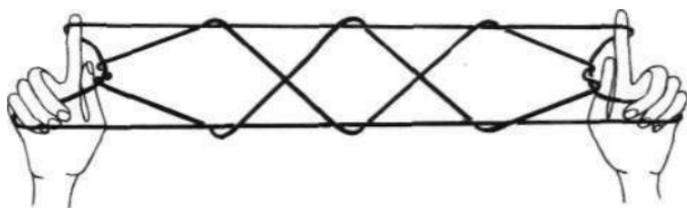
die schnelle Namkilavava —

die langsame Kabegula.

Bemerkungen:

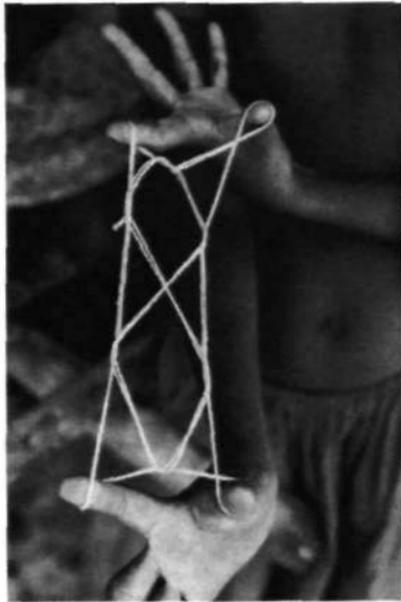
Tonubasi, Namkilavava und Kabegula waren die drei Ehefrauen des Häuptlings über das Dorf Kaduwaga und über die Inseln Kaileuna und Simsim, der als Angehöriger des ranghöchsten Subclans im Malasi-Clan mit dem Privileg der Polygamie versehen war (vgl.: Malinowski: 1929). Er war der Vorgänger des heutigen Häuptlings von Kaduwaga, Kaileuna und Simsim, Katubai.

18. *Tosalula Gelu* — Ein Mann, der mit dem Querbeil ein Kanu aushöhlt19. *Ka'ukwa Navivila* — Die Hündin



Bemerkungen:

Die Figur kann unter Nachahmen von Hundegebell in eine Richtung bewegt werden (vgl. Fotos oben).

20. *Sikova Vivila* — Das Feuer der Mädchen

Bemerkungen:

Vgl.: Noble (1979, 22): „Vena“ - Feuer

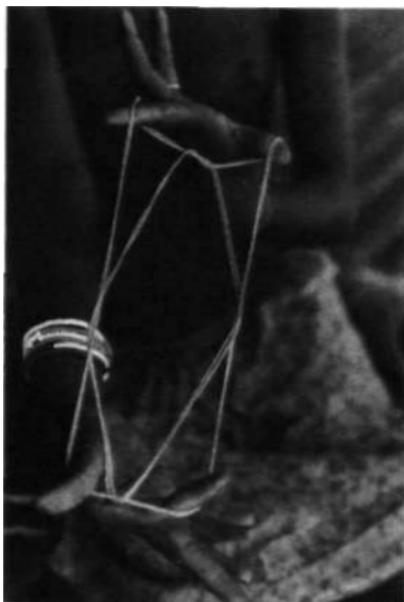
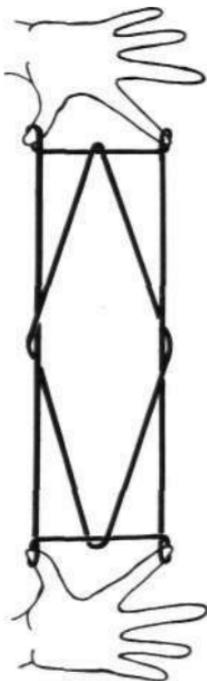
Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

Jayne (1906, 230): „Twin Stars“ — Zwillingssterne
Navaho.

Elffers (1980, 62): „Zwei Diamanten“

Indianer.

21. *Tauwau Sikova* — Das Feuer der Männer

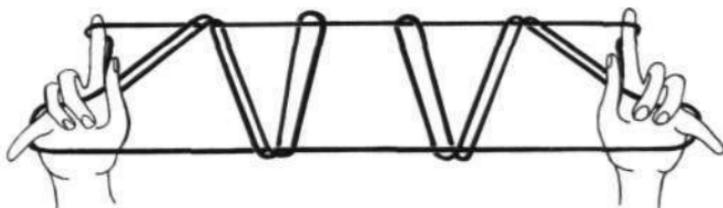


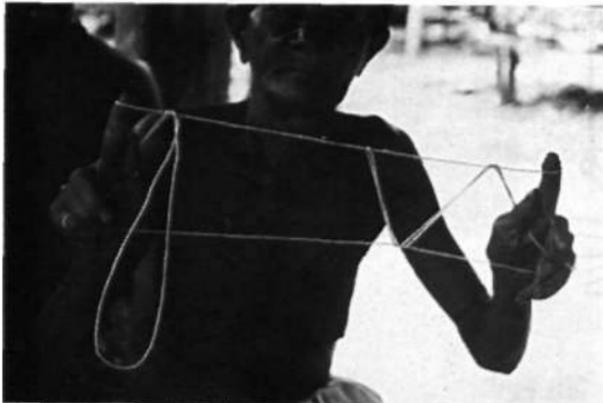
Bemerkungen:

Vgl.: Noble (1979, 122): „Ashes" - Asche

Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

22. *Dakuna* — Stein



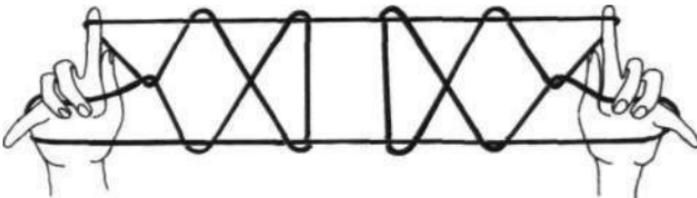


Bemerkungen:

Eine Schleife kann während des Spiels „wie ein Stein“ fallengelassen werden.

Vgl.: Noble (1979, 103): „One stone, two stones“ — ein Stein, zwei Steine
Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

23. *Sakau* — Renn!





Bemerkungen:

Die beiden Hauptschlaufen der Spielfigur werden immer weiter auseinandergezogen und schließlich aufgelöst.

Vgl.: Noble (1979, 17)

Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

Jayne (1906, 176)

Natik, Caroline Islands

Begleitender Text:

sakau

sakau e nage

sakau'um sakau'um Omyuva

negiragere neyam

negiragere nebogi

sakau sakau sakausasa

Renn!

Renn' und bring's hinter dich!

Renn! Renn' nach Omyuva!

Sie hat geweint, als es tagte,

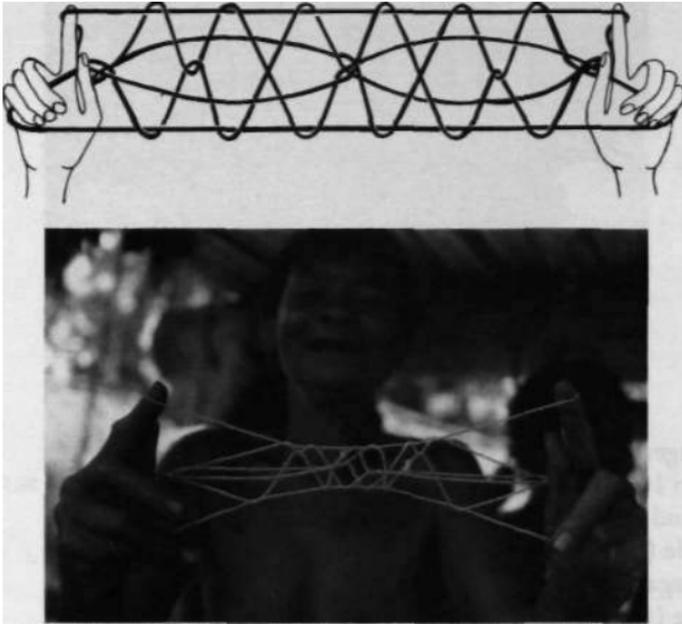
sie hat geweint, als die Nacht kam —

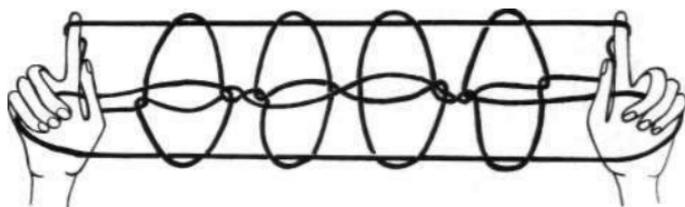
renn', renn', renn' fort!

Variante:

sakau sakau sakausasa

Renn', renn', renn' fort!

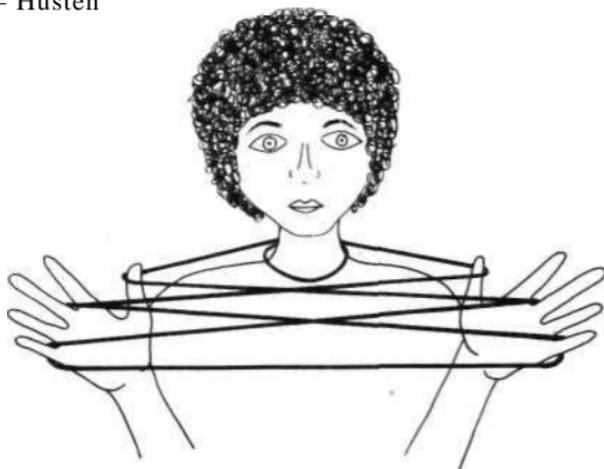
24. *Samla Kayaula* — Samla Kayaula Baum (Baumart mit Luftwurzeln)25. *Topola* — Der Fischer



Bemerkungen:

Vgl.: Elfers (1980, 200): „Vier Jungen Hand in Hand“
Australien.

26. *Boku* — Husten





Bemerkungen:

Während des Spiels wird die obere Raute der Spielfigur (vgl. 2. Foto oben) über den Kopf gelegt, dann wird an der Schlinge um den Hals gezogen und die Figur aufgelöst.

Vgl.: Jayne (1906, 339): „Hanging“ — Hängen
Philippines, Caroline Islands.

27. *Kaikela Baola* — Sein Paddel will ich einstechen



Bemerkungen:

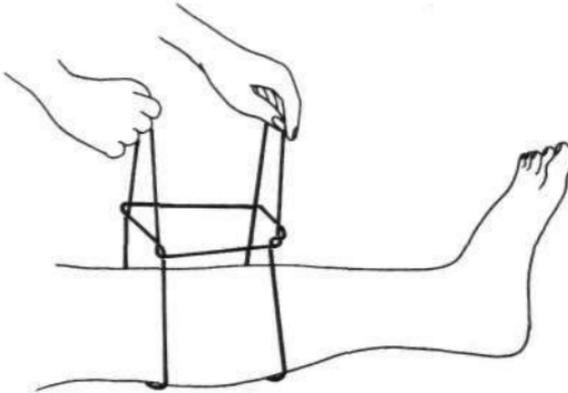
Die Spielfigur wird während des Rezitierens des begleitenden Textes wie ein Paddel rhythmisch bewegt.

Begleittext:

kaikela ba'ola
mina kaibolo
mina kaibolo
utusa mivega
talibita okubununa
taikulasi
mitaga baivola kupsi
mitaga baivola kupsi

Sein Paddel will ich einstechen
 Ihr von Kaibola,
 ihr von Kaibola:
 spitzt Euere Paddel an!
 Wir zwei machen 'rum davorne —
 wir zwei paddeln.
 Nein doch, ich will paddeln — platsch.
 Nein doch, ich will paddeln — platsch.

28. Sopi - Wasser





Bemerkungen:

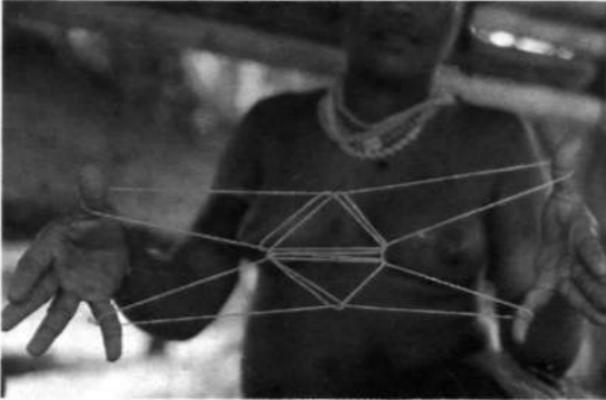
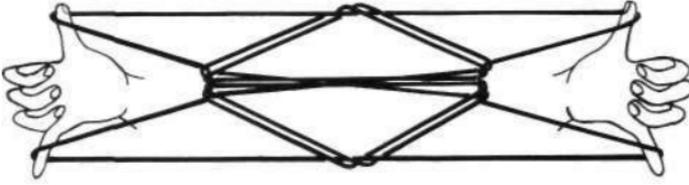
Durch Hochziehen der beiden Leitfäden verengt sich das Viereck der Spielfigur über dem Bein des Spielers. Sind die Leitfäden parallel zum Bein, dann wird die Spielfigur als „*mamala*“, als „Ebbe“ bezeichnet, sind die Leitfäden senkrecht über dem Bein (vgl. 1. Foto oben), dann wird die Spielfigur als „*talia*“, als „Flut“ bezeichnet.

Begleitender Text:

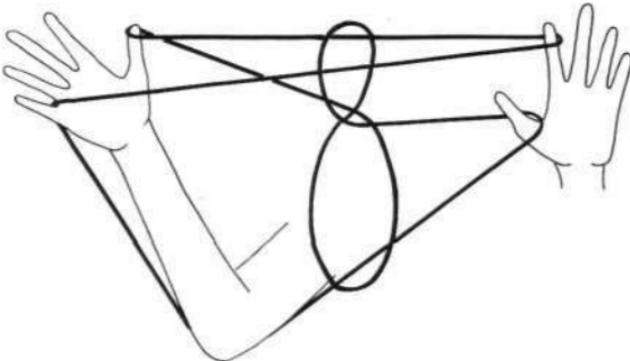
<i>sopi</i>	Wasser
<i>emamala sopi</i>	Ebbe kommt — Wasser.
<i>etalia sopi</i>	Flut kommt — Wasser.
<i>ema ka'ukwa</i>	Da kommt ein Hund,
<i>ekabwadi etamau</i>	er trinkt, er geht fort.

Variante:

<i>etalia sope</i>	Flut kommt — Wasser.
<i>emamala sope</i>	Ebbe kommt — Wasser.
<i>etalia sope</i>	Flut kommt — Wasser.
<i>emamala sope</i>	Ebbe kommt — Wasser.

29. *Seda* - Die Nuß

Vgl.: Noble (1979, 158): „Frog“ - Frosch
Eastern Highlands, Papua-Neuguinea.

30. *Gwadi* — Das Kind



Bemerkungen:

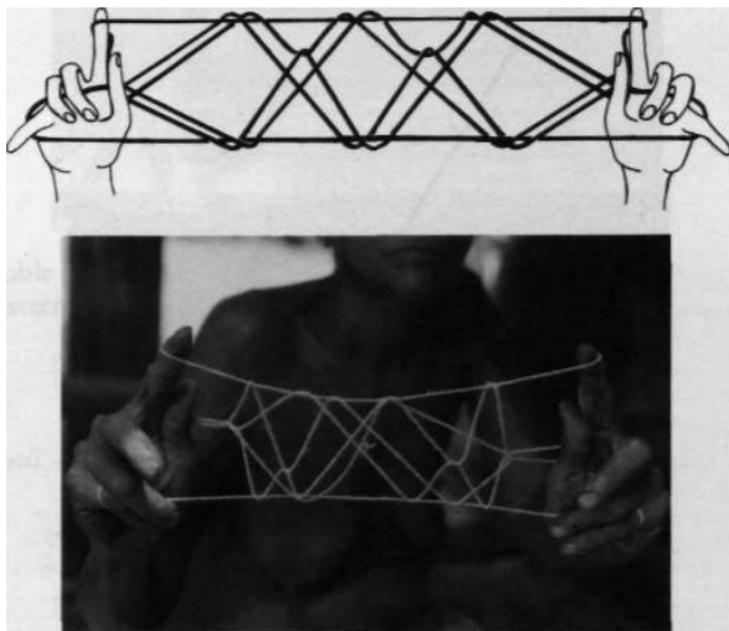
Vgl.: Noble (1979, 54): „Cuscus" - Kuskus

Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

Begleitender Text:

gwadi
avela bikopwa gwadi
kukupwi gwadi
kukupwi gwadi
epwem gwadi
esakaula
eloki inala
okevasasa

Das Kind
 Wer wird es hüten, das Kind?
 Du hütetest das Kind!
 Du hütetest das Kind!
 Es schießt, das Kind.
 Es rennt fort —
 es geht zu seiner Mutter
 auf die Veranda.

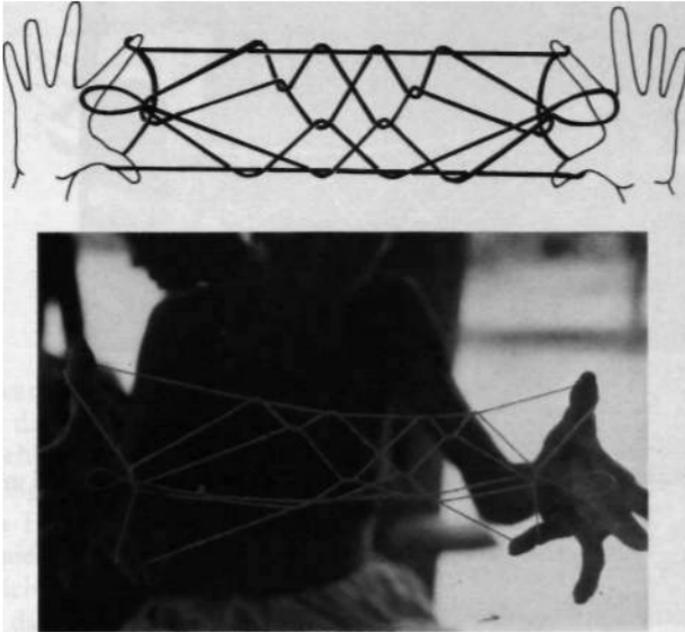
31. *Vivi* — Die *Vivi*-Frucht

Bemerkungen:

Die Fadenfigur ahmt die Schalenstruktur einer ca. 7—8 cm großen Frucht nach, deren wohlriechender Kern gegessen wird.

Vgl.: Noble (1979, 69): „Masurah“ — Masurah-Farbe zum Bemalen der Nase, Managalas & Musa District Papua-Neuguinea.
 Jayne (1906, 175): „Three Stars“ - Drei Sterne Torres Straits.

32. *Ala Kasesa Imbau* — Imbaus Kitzler

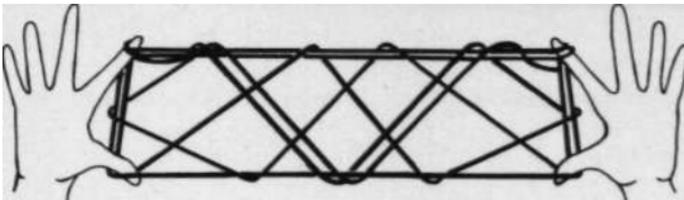


Begleitender Text:

ala kasesa Imbau
ala kasesa Imbau
kata va bwala
ketala va vila

Imbaus Kitzler
Imbaus Kitzler
einer im Arsch —
einer in der Fotze.

33. *Neya* — Ingwer





Bemerkungen:

Die Figur wird zu dem begleitenden Text bewegt und zum Schluß aufgelöst.

Begleitender Text:

*neya
samtala neya
samyuvela neya
samtolula neya
samvasila neya
ema Motolivokwa
ekau elau Bwetavaya*

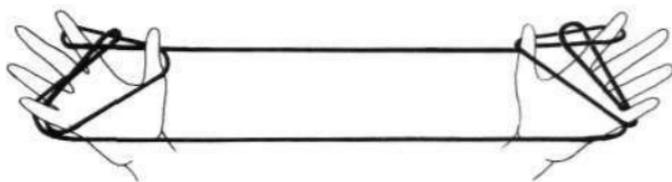
Die Ingwerwurzel
Eine Ingwerwurzel,
noch eine Ingwerwurzel,
eine dritte Ingwerwurzel,
eine vierte Ingwerwurzel.
Da kommt er, Motolivokwa —
er nimmt sie und geht nach Bwetavaya.

Variante:

*simtala neya
simyuvela neya
simtolula neya
ema tomwaya Motolivoka
ekopwi elai Bwetavaya*

Eine Ingwerwurzel,
noch eine Ingwerwurzel,
eine dritte Ingwerwurzel.
Da kommt er, der Alte, Motolivokwa —
er nimmt sie und geht nach Bwetavaya.

34. *Mesta Akoma Mesta Amwam* Bring' was, ich eß' es,
 bring' was, ich trink's



Bemerkungen:

Durch das Abheben der Schlaufe über dem Zeigefinger der rechten Hand deutet der Spieler an, er habe nichts zu essen; durch das Abheben der Schlaufe der linken Hand deutet der Spieler an, er habe nichts zu trinken. Damit wird die Figur aufgelöst.

Vgl.: Jayne (1906, 353): „Will you have yam(!)“ — Willst Du eine Yamsknolle haben?
 Torres Straits.



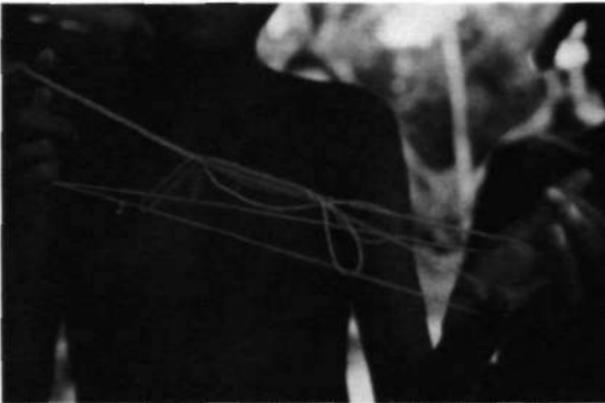
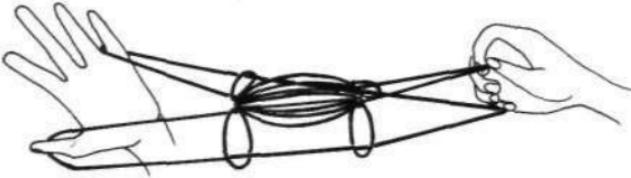
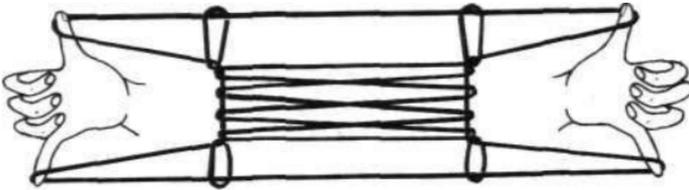
Begleitender Text:

mesta akoma mesta amwam

*mesta akoma
mesta amwam*

Bring' was, ich eß' es,
bring' was, ich trink's.
Bring' was, ich eß' es,
bring' was, ich trink's.

35. *Bunukwa* — Das Schwein



Bemerkungen:

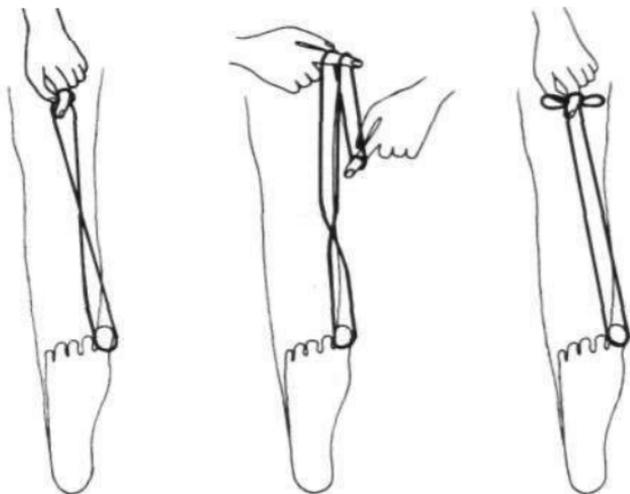
Die Spielfigur in Skizze 1 wird in der Mitte eingeklappt, so daß die Spielfigur entsteht, die Skizze 2 und das Foto wiedergeben. Werden mit der rechten

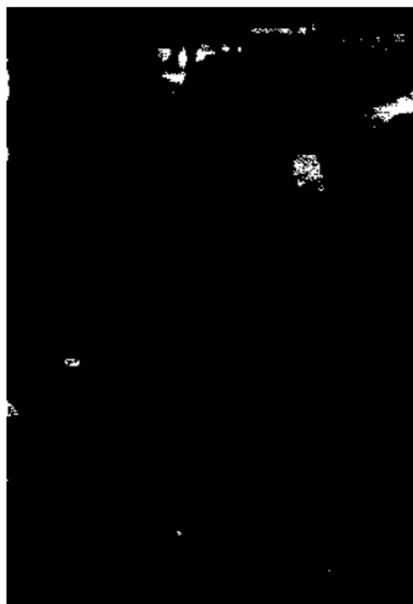
Hand die Leitfäden nach rechts gezogen, dann beginnt das „Schwein“ nach links zu laufen.

Vgl.: Noble (1979, 88): „Sangera“-Kuskus

Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

36. *Im* — Fischnetz



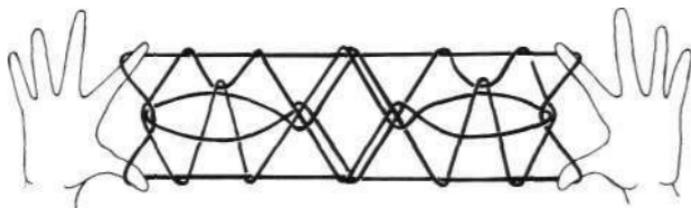


Bemerkungen:

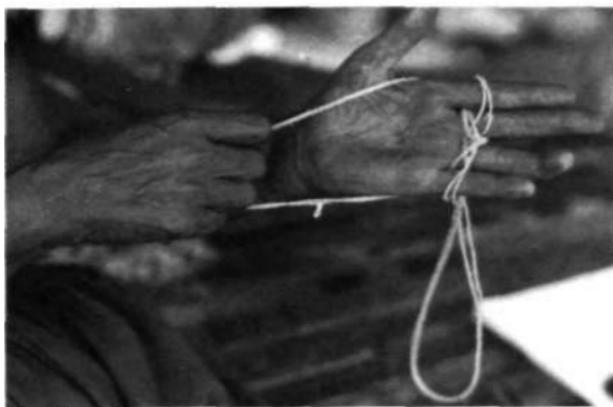
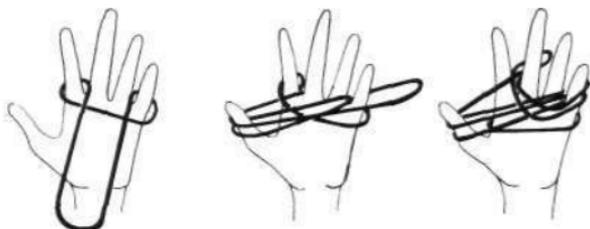
Die Spielfigur wird durch Herausziehen des Zeigefingers aus der mittleren Schlaufe aufgelöst.

37. *Bwagaga Pwala Vivila* — Der dicke Hintern eines Mädchens



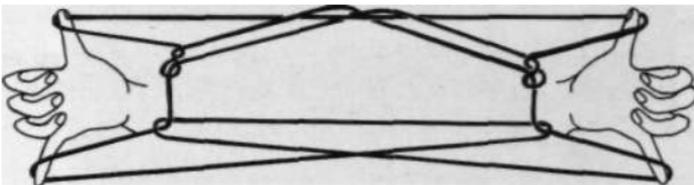


38. *Vayola* — Holzschild

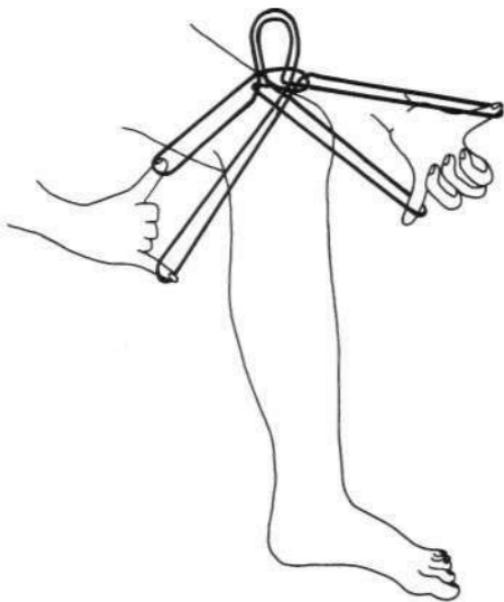


Bemerkungen:

Die Spielfigur wird aufgelöst. Um dabei einen größeren Effekt zu erzielen, schlägt man vorher mit der rechten Hand auf den linken Handrücken, zieht dann schnell am Leitfaden der Figur und löst sie so auf.

39. *Viga* — Tasse aus der Steinschale einer Kokosnuß40. *Mnuveaka* — großer Reiher

41. *Tokemtuya* — Tokemtuya



Begleitender Text:

Tokemtuya
Tokemtuya Tokemtuya
avaka kuvagi
gala lala

Tokemtuya
Tokemtuya, Tokemtuya,
was hast Du gemacht?
Nichts, ich bin hingegangen

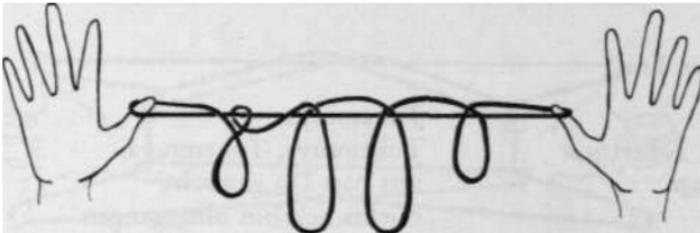
<i>lakakaya</i>	und habe gebadet,
<i>lama</i>	ich bin herausgekommen,
<i>lakekwala</i>	und hab' mich trocken lassen.
<i>o kena</i>	Oh, aber
<i>okupwapweya</i>	du hast auf den Spazierstock
<i>guyau la kebaba</i>	des Häuptlings geschissen!
<i>kasa bakalosi</i>	Und wir, wir gehen hin
<i>kasamanemsi</i>	und werden's verraten,
<i>kasamanisi</i>	wir verraten's.
<i>bima</i>	Er wird kommen
<i>bikapituni keiyom</i>	und Dir den Hals abschneiden.
<i>o kulosi</i>	Oh, geht Ihr nur
<i>kusamanisi</i>	und verratet's.
<i>kumikeyagusi</i>	Wenn Ihr dann zu mir kommt -
<i>ga bogwa lakalipeta</i>	nichts — ich hab' mich aus dem Staub gemacht.

Bemerkungen:

Beim letzten Wort des begleitenden Textes wird die Figur dadurch aufgelöst, daß man an der kleinen Schlaufe über dem Knie zieht.

Tokemtuya ist der Name eines „*tokwai*“, eines elfenähnlichen Zwerges, der — nach dem Glauben der Trobriander — in Bäumen leben soll. Die Spezialität dieses „*tokwai*“ liegt offenbar in seiner Funktion als „kleiner Scheißergeist“, der als Verursacher für so manches Mißgeschick eines unachtsam im Busch Spazierenden herhalten muß.

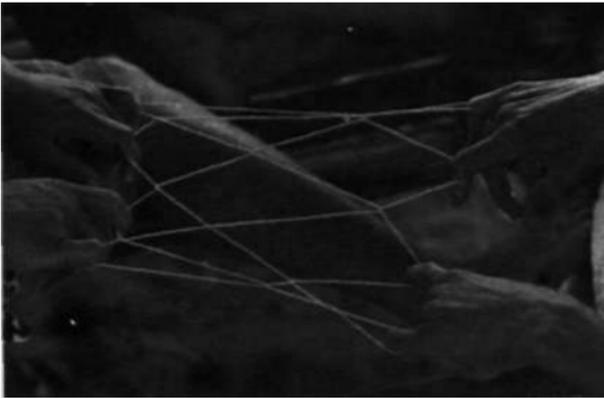
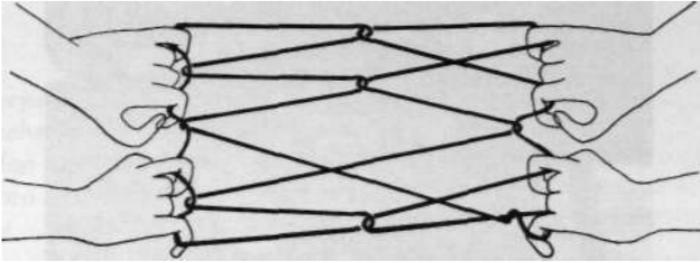
42. *Mweyadoga* — Kräuter, die als Betelnuß-Gewürz gegessen werden





Bemerkungen:

Vgl.: Noble (1979, 158): „Pumpkin“ - Kürbis
Eastern Highlands, Papua-Neuguinea.

43. *Tapwawa* — Tapwawa (Name eines Mannes)

Bemerkungen:

Das Spiel wird von zwei sich gegenüber stehenden Spielern gespielt.
Vgl.: Jayne (1906, 374): „A Net“ - Ein Netz
Hawaii.

Begleitender Text:

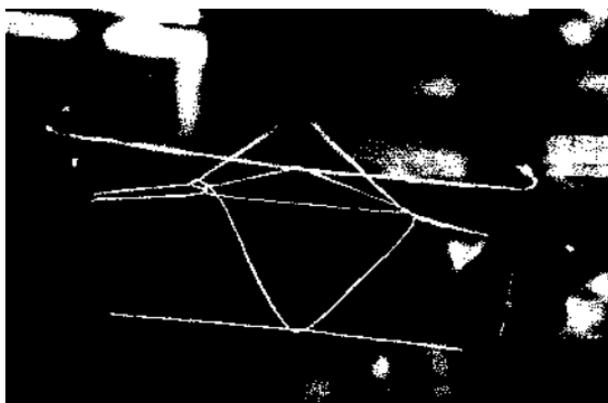
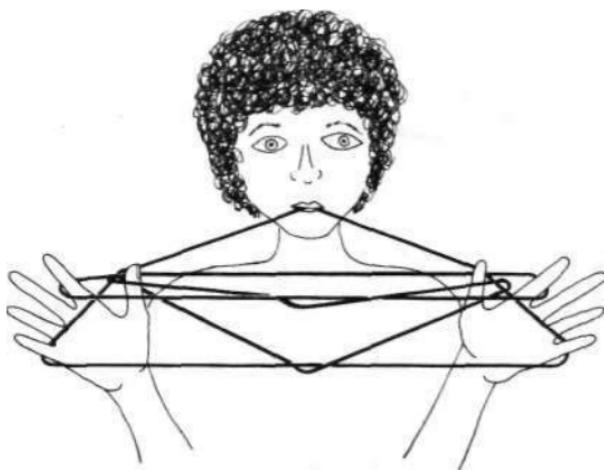
Tapwawa
bubunake bubunake
deve deve
inuwanunu
inuwanunu sona va bwale
inususuma inususuma
sona okaukwede
to'uvalaki
to'uvalaki

Tapwawa
Bubunake-Vögelchen, Bubunake-Vögelchen,
komm! Geh!
Es atzt,
es atzt seinen Freund im Haus.
Er wird dick, er wird dick,
sein Freund, dort vor dem Eingang.
Wir segeln zuerst zur Insel,
wir segeln zuerst zur Insel —

esibogwa va koye
to'uvagigile
bigigigile
ne'ulaola
nevola

er ist schon auf dem Berg.
Wir lachen,
er lacht,
er sticht sein Paddel ein,
er paddelt.

44. *Utgova* — Das Krokodil

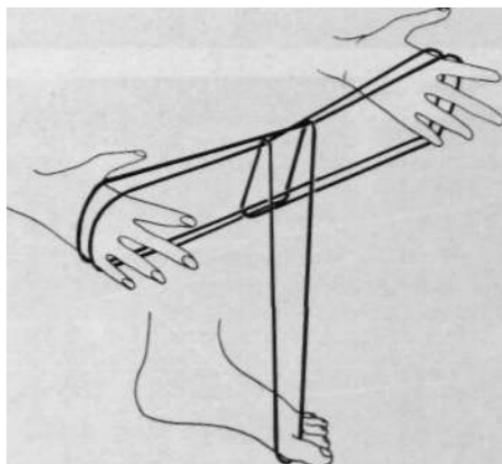




Bemerkungen:

Das „Maul“ des „Krokodils“ kann durch Bewegungen der Zeigefinger auf- und zugeklappt werden.

45. *Tobabana* — Tobabana (Name eines Mannes)





Bemerkungen:

Das auf den Händen gehaltene Rechteck wird beim Sprechen des begleitenden Textes rhythmisch auf- und abbewegt.

Begleitender Text:

Tobabana
Tobabane Tobabane
kwakeye lumta
kwalimati
kusivilaga
kuyomama

Tobabana
Tobabana, Tobabana,
Du fickst Deine Schwester!
Du fickst sie zu Tode.
Du drehst Dich rum,
Du bist schwach und müde.

Variante:

Tobabane
kwakeye lumta
kolimati
mwadaga kusivila
kuyomama

Tobabana,
 Du fickst Deine Schwester!
 Du fickst sie zu Tode.
 Wenn Du Dich doch rumdreh'n würdest!
 Du bist schwach und müde.

Bemerkungen:

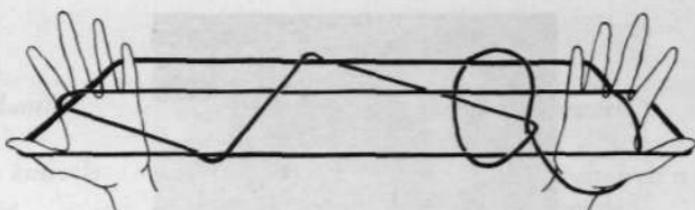
Diese Texte brechen das größte Tabu auf Trobriand: Bruder und Schwester dürfen offiziell nichts von den Amouren des jeweils anderen wissen, geschweige denn ein inzestuöses Verhältnis miteinander eingehen. Dieses Bruder-Schwester-Tabu wird ausführlich bei Malinowski (1929) behandelt; er weist auch ausdrücklich auf das Schwerwiegende eines solchen Tabu-Bruchs selbst im Fluche hin.

46. *Doga* — Der Eberzahn

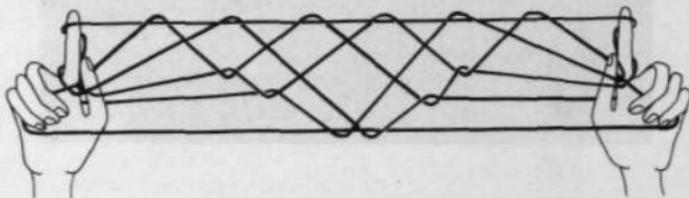


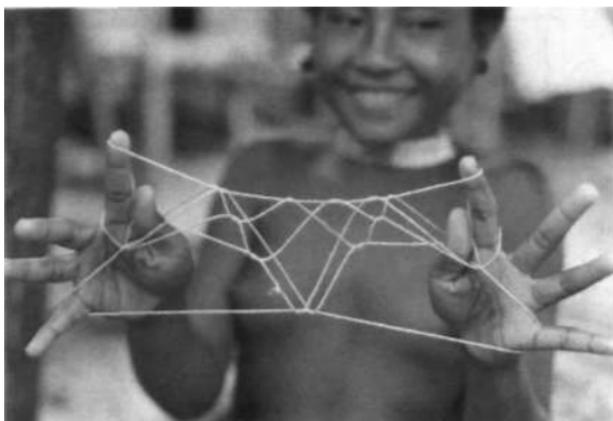
47. *Mwata* — Die Schlange



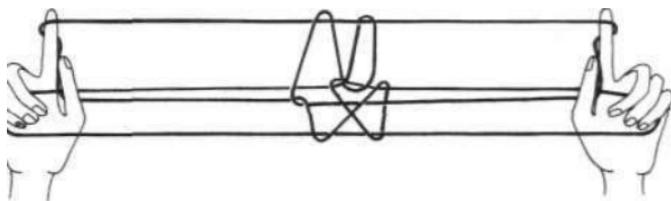


48. *Usi* — Bananen

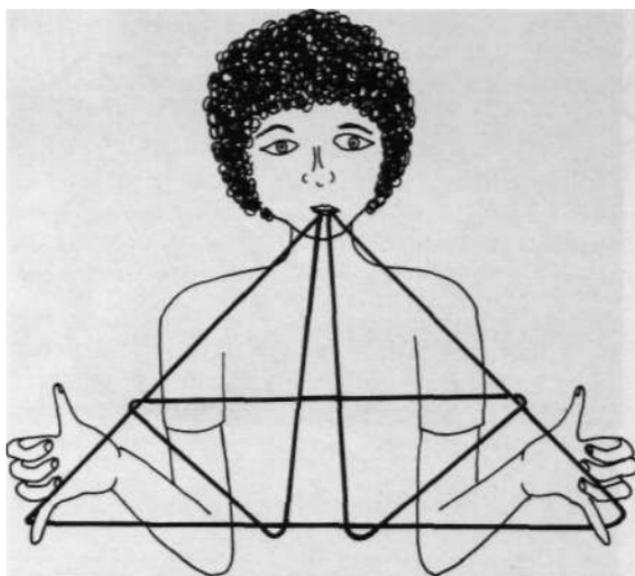




Sie schlägt aus, die Banane.

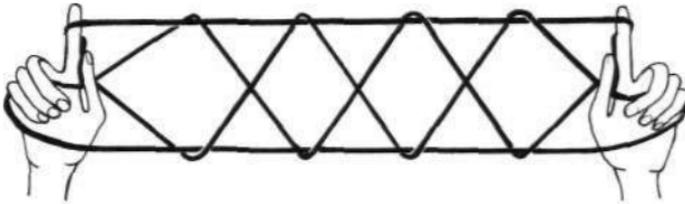


Sie wird Früchte ansetzen, die Banane.



*Kilatala usi
kilayuela usi
kilatolula usi*

Ein Bündel Bananen,
ein zweites Bündel Bananen,
drei Bündel Bananen.



E'uva usi

Er steht, der Fruchtstand der Banane.

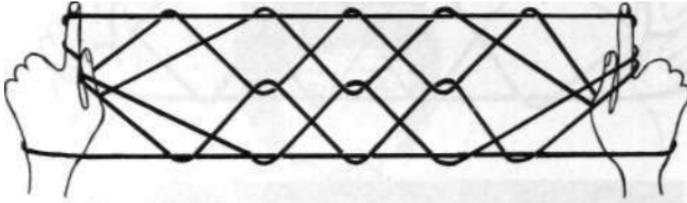
Bemerkungen:

Aus der ersten Figur, „*elova usi*“, werden die drei folgenden Figuren entwickelt, die ebenfalls mit eigenen Namen bezeichnet werden. Diese Namen stehen unter den Skizzen und Fotos oben. Die Namen werden allerdings nicht mit zu dem begleitenden Text gesprochen.

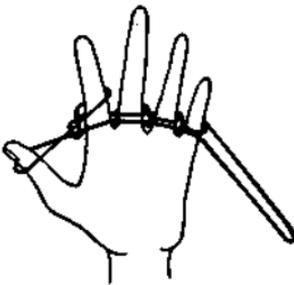
Begleitender Text:

<i>usi</i>	Die Banane
<i>esuma usi</i>	Sie wird dick, die Banane,
<i>elova usi</i>	sie hängt runter, die Banane,
<i>e'uva usi</i>	sie wächst, die Banane.
<i>pilatala usi</i>	eine Banane,
<i>kilayuvela usi</i>	noch eine Banane,
<i>kilatolula usi</i>	eine dritte Banane,
<i>e'uva usi</i>	sie wächst, die Banane.

49. *Misima* — Misima (Name einer Insel der Louisiade-Gruppe, vgl. Karte 2)



50. *Ebgesi* — Er pinkelt





Bemerkungen:

Die Daumenschleife der Spielfigur wird über den Daumen gezogen (vgl. 1. Foto oben); durch langsames Ziehen am herunterhängenden Faden wird die Figur dann zu der letzten Zeile des begleitenden Textes aufgelöst.

Vgl.: Jayne (1906, 343): „The Mouse“ - die Maus

Elffers (1980, 54): „Die Maus“

Eskimo, nord- und südamerikanische Indianer,

Japan, Philippinen, Australien.

Begleitender Text:

ebwesi
isulusulu isulusulu inam
kamkwam bivokwa
ivadidi vam lilu
o dabale Bulivada
kuvata'ina o susuna
selururururu

Er pinkelt.
 Sie kocht, sie kocht, Deine Mutter.
 Die Mahlzeit wird zuende sein.
 Sie geht unter, Deine Sonne,
 über Bulivada.
 Du drehst Dich um, dahinten:
 piss-piss-piss.

Variante:

kula kukwakaya
kuma kuputuputuma
iyai inam
kukwam kuta'ina o susuna
serurururu

Du gehst baden,
 Du kommst, Du ölst Dich ein.
 Sie kommt raus, Deine Mutter,
 Du ißt. Du drehst Dich um, dahinten:
 piss-piss-piss.

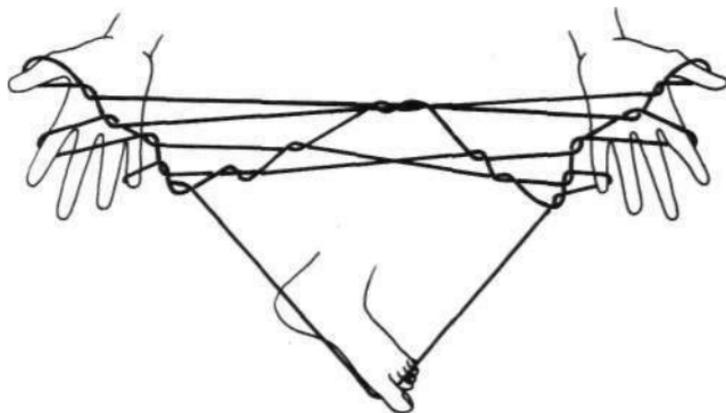
51. *Sina* — kleiner schwarzer Vogel52. *Salibu* — Der Spiegel

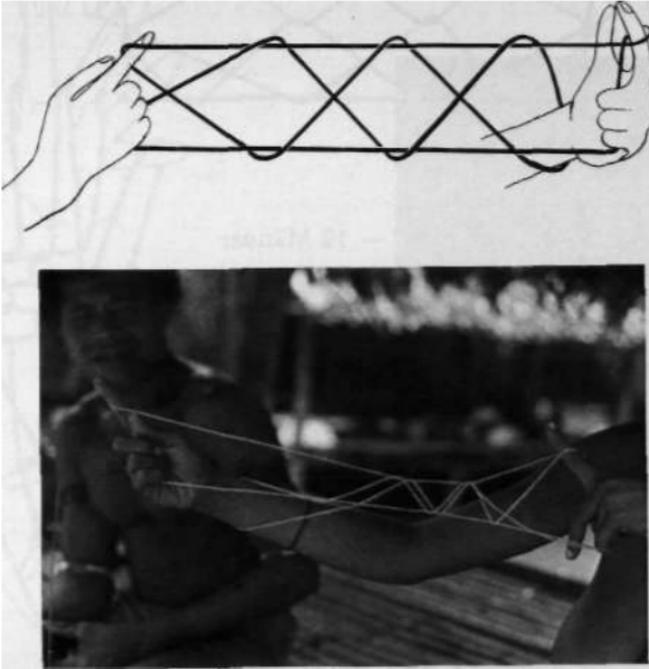


Bemerkungen:

Vgl.: Jayne (1906, 156): „Ten men“ - 10 Männer
Caroline Islands.

53. *Da'uta* — große Seemöwe



54. *Simsimwaya* — Die Süßkartoffel

Bemerkungen:

Beim Sprechen des begleitenden Textes wird die Figur in sich gedreht. Der Text spielt auf magische Sprüche im Rahmen der Garten- und Wachstumsmagie an. Die Trobriander glauben, mit der Kraft des „magischen Wortes“ die Natur beherrschen zu können — deshalb werden beim Setzen der Süßkartoffeln und der Yams- und Taroknollen magische Sprüche gesprochen, die dem jeweiligen Gärtner eine gute Ernte sichern sollen. Die von den einzelnen Gärtnern benutzten Sprüche sind dabei geheim und gelten als persönlicher Besitz. Das Setzen der Süßkartoffeln erfolgt zur Zeit des „*bulumaduku*“- und „*gilivilai*“-*Mondes*, auf unseren Kalender bezogen etwa in der Zeit von Januar bis Februar/März.

Begleitender Text:

simsimwaya
kwemvara kwemvara

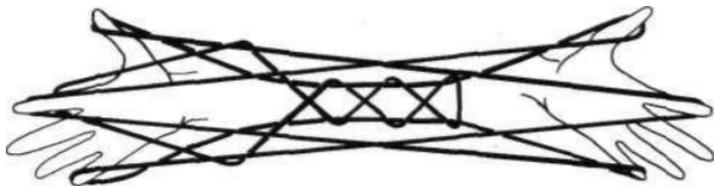
Die Süßkartoffel
 Kartoffel, Kartoffel,

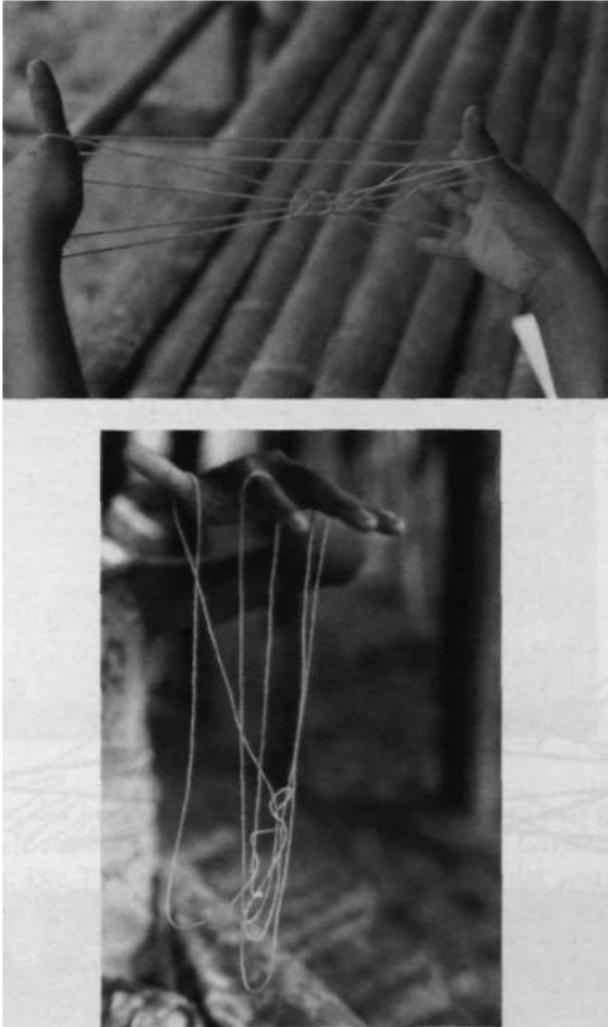
<i>kwemvara</i>	Kartoffel -
<i>kwege'i kwege'i</i>	komm zurück, komm zurück!
<i>iselaga e dabala</i>	Er legt sie auf den Kopf
<i>bulumaduku tabulumaduku</i>	im Februar, im Februar.
<i>kwemvara kwemvara</i>	Kartoffel, Kartoffel,
<i>kwemvara</i>	Kartoffel -
<i>iselaga e dabala</i>	er legt sie auf den Kopf
<i>gilivilai tagilivilai</i>	im Januar, im Januar —
<i>kwemvara</i>	Kartoffel.

Variante:

<i>kwemvara kwemvara</i>	Kartoffel, Kartoffel,
<i>kwemvara kwemvara</i>	Kartoffel, Kartoffel:
<i>kwege'i kwege'i</i>	komm zurück, komm zurück,
<i>kwege'i kwege'i</i>	komm zurück, komm zurück!

55. *Dania* — Dania (Name einer Frau)





Bemerkungen:

Die rechte Hand des Spielers läßt die drei Rauten der Fadenfigur nach unten fallen (vgl. 3. Foto); das „Kind“ wird „geboren“ (vgl. Begleittext; vgl. wenn auch von unseren eigenen Beobachtungen abweichend: Pöschl, Staub: 1984; Pöschl: 1985).

Begleitender Text:

Dania
inada Dania
kuma kusiki kapo'ugu
vanunu
tavanunu
eyake yake yake
inada Dania
kuma kusiki kapo'ugu
vanunu
tavanunu
eyake yake yake
ekapusi gwadi
ala bam

Dania
 Mutter Dania,
 komm, setz' Dich hinter meinen Rücken.
 Ich bring' mein Kind zur Welt,
 wir zwei bringen mein Kind zur Welt.
 Aua, aua, aua, aua!
 Mutter Dania,
 komm, setz' Dich hinter meinen Rücken.
 Ich bring' mein Kind zur Welt,
 wir zwei bringen mein Kind zur Welt.
 Aua, aua, aua!
 Es fällt heraus, das Kind —
 und die Nachgeburt.

Variante:

inada danio
kusiki kopo'ugu
bavalulu
yake yake yake yake

Mutter Dania,
 setz' Dich hinter meinen Rücken.
 Ich will mein Kind zur Welt bringen.
 Aua, aua, aua, aua!

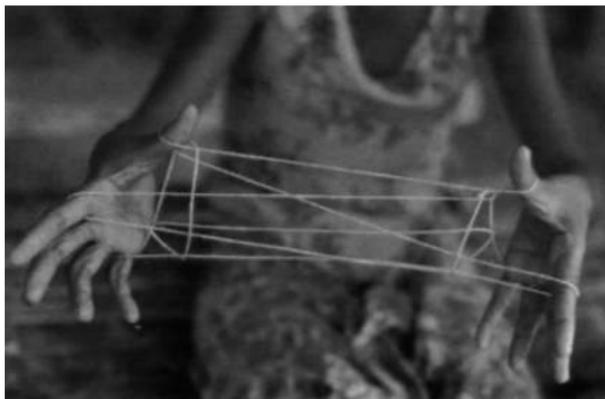
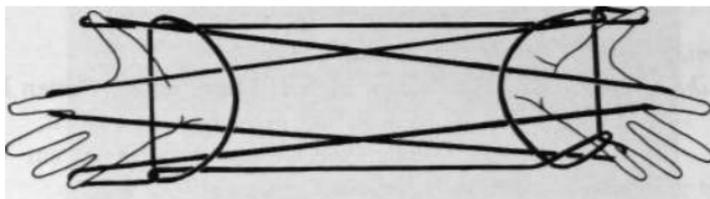
Variante:

inagu danio
kuyosu kapo'ugu
bavalulu
ekapusi
ala msila gwadi
yakai yakai yakai

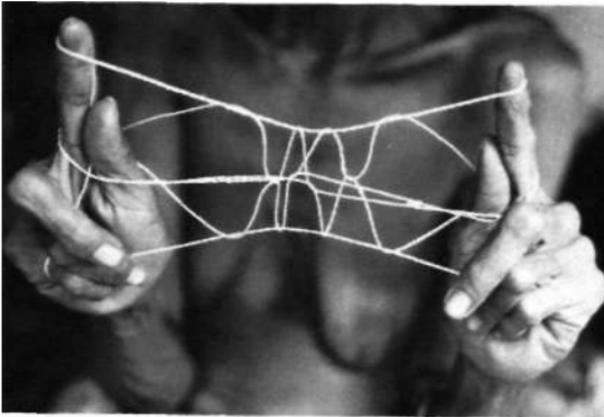
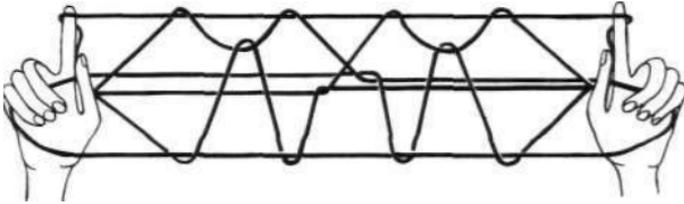
Mutter Dania,
 stütz' meinen Rücken.
 Ich will mein Kind zur Welt bringen.
 Es fällt heraus —
 Blut, Nachgeburt und Kind.
 Aua, aua, aua!

Bemerkungen:

Die Trobrianderin gebiert in der Regel in Hockstellung. Bei den Wehen wird sie oft von einer oder mehreren Frauen gestützt — häufig sitzen dann diese meist alten und erfahrenen „Hebammen“ — wie Dania — hinter der Kreißenden.

56. *Bokesi* — Die Kiste

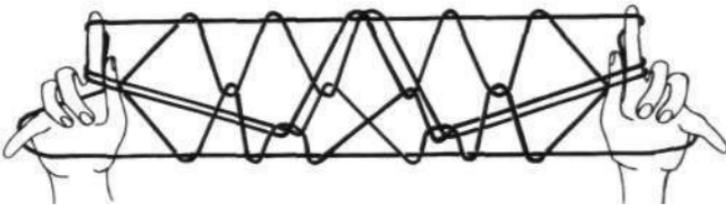
57. *Totuana* — Knochen

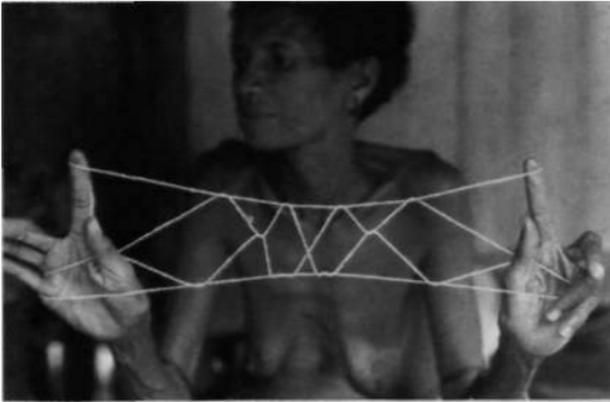


Bemerkungen:

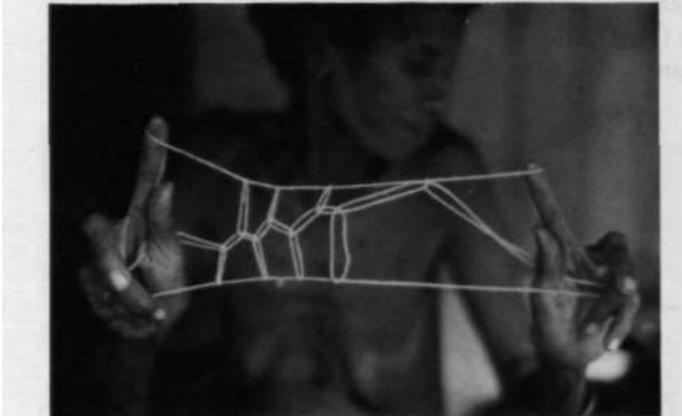
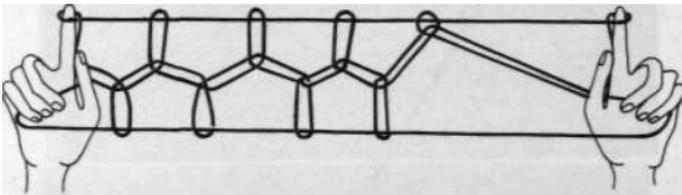
Vgl.: Noble (1979, 152): "Japanese Man" — Japanese Highlands, Papua-Neuguinea.

58. *Gi'oilä* — Die Häuptlingsfrau





59. *Budibudi* — Kleine Wolken am Nachmittag (ein Zeichen für gutes Wetter)

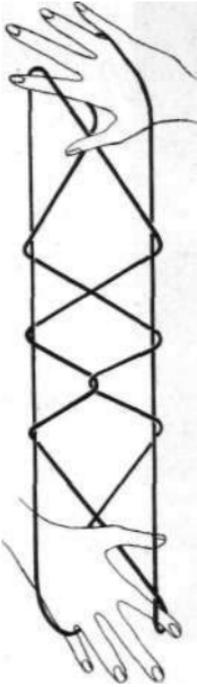


Bemerkungen:

Vgl.: Noble (1979, 65): „Fighting Man“ - Kämpfender Mann
North Coast, Northern District, Papua-Neuguinea.

60. *Magiaveda* — Der fliegende Hund



61. *Kuluvavaya* — Ein kleiner Zweig

Bemerkungen:

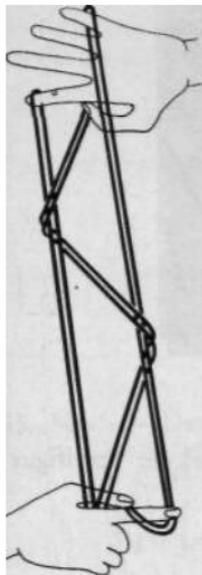
Vgl.: Noble (1979, 13): „Seura“ — Betelnuß

Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

Jayne (1906, 271): „A Turtle“ - Eine Schildkröte

Caroline Islands.

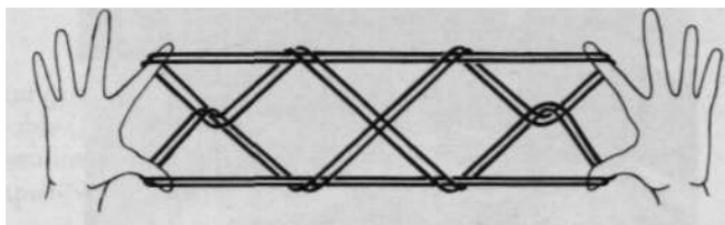
62. *Kakanukwa* — Eine kleine Krabbe



Bemerkungen:

Sobald der Faden über die Spitzen der Zeigefinger gehoben wird, löst sich die gesamte Spielfigur auf; der Spielfaden bleibt über den beiden kleinen Fingern gespannt.

63. *Keta Leba Keta Kaila* — Ein Leba-Fisch,
ein Kaila-Fisch

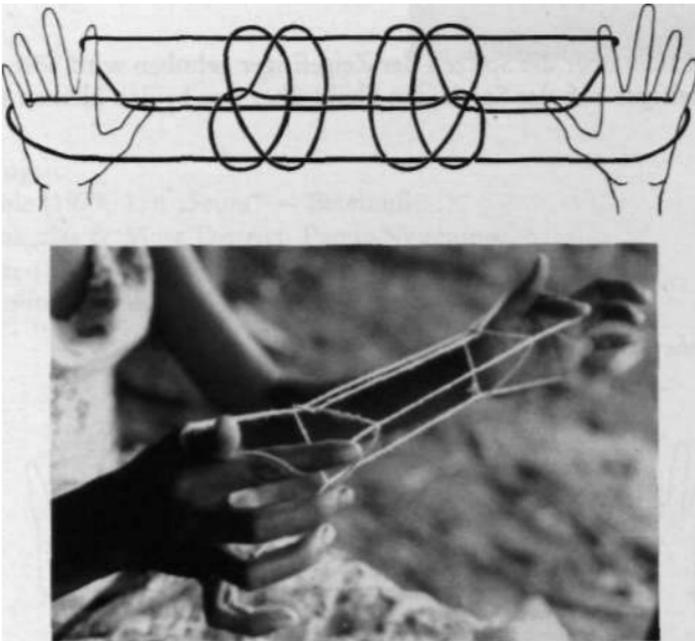


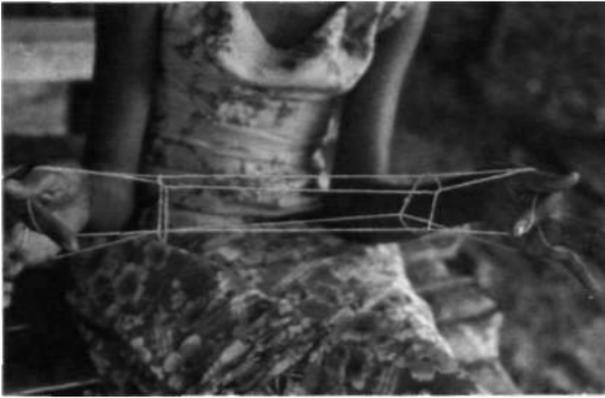


Bemerkungen:

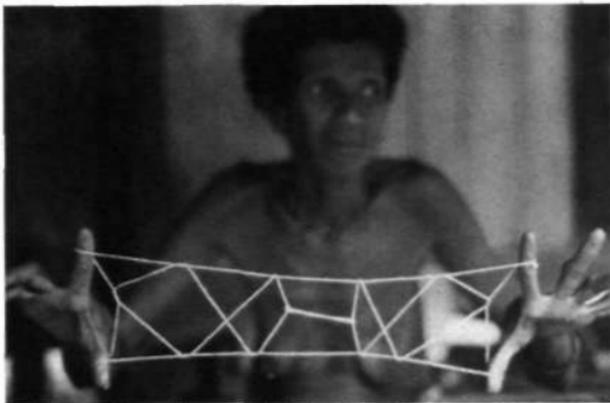
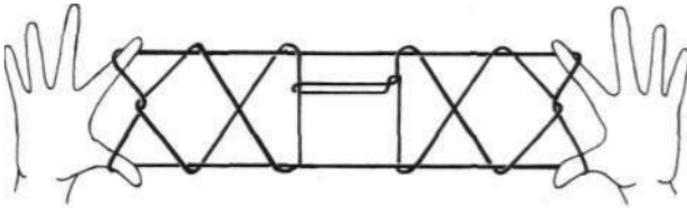
Die beiden inneren Rauten sollen jeweils einen der im Titel der Spielfigur genannten Fische symbolisieren.

64. *Labi M'nakwaba* — Labi und Mnakwaba (zwei Inseln westlich von Kaileuna)



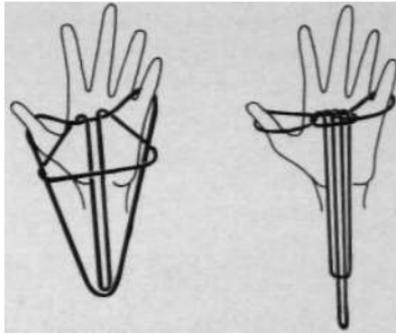


65. *Nau'u* — Der Nasenflock



Bemerkungen:

Vgl.: Noble (1979, 73): „Pukaha“ - Nasenflock
Caroline Islands, Managalas & Musa District,
Papua-Neuguinea.

66. *Koya Bwala* — Mach' das Haus zu**Bemerkungen:**

Beim Rezitieren der letzten Zeile des Begleittextes „*koya bwala*“ wird die Spielfigur durch einen Zug an den herabhängenden Schlaufen verengt.
Vgl.: Jayne (1906, 251): „Shears“ — große Schere, New Ireland.

Begleitender Text:

koya bwala
avela etna

Mach' das Haus zu
Wer kommt?

<i>Mokelobu ema</i>	Mokelobu kommt.
<i>avaka emeya</i>	Was bringt er?
<i>a emeya tala kauya</i>	Ah, er bringt eine Tasche,
<i>ala kauya gwadi</i>	dem Kind seine Tasche,
<i>bigisi</i>	Er will es sehen.
<i>o kopwagi bwala</i>	Oh, mach' das Haus auf,
<i>kopwagi bwala</i>	mach' das Haus auf.
<i>avela ema</i>	Wer kommt?
<i>Ulopola ema</i>	Ulopola kommt.
<i>avaka emeya</i>	Was bringt sie?
<i>buvatala tou</i>	ein halbes Stück Zuckerrohr,
<i>gwadi ala tou</i>	dem Kind sein Zuckerrohr.
<i>o kopwagi bwala</i>	Oh, mach' das Haus auf,
<i>kopwagi bwala</i>	mach' das Haus auf.
<i>avela ema</i>	Wer kommt?
<i>Babra ema</i>	Barbara kommt.
<i>avaka emeya</i>	Was bringt sie?
<i>ga keta peni emeya</i>	Nichts, nur einen Bleistift bringt sie.
<i>bogwa bibisibolu</i>	Schon wird sie ihn ins Haar
<i>gwadi ala mona</i>	auf der Fontanelle des Kindes stecken.
<i>o koya bwala</i>	Oh, mach' das Haus zu,
<i>koya bwala</i>	mach' das Haus zu.
Variante:	
<i>avela ema</i>	Wer kommt?
<i>a Tosuelebu</i>	Ah Tosuelebu.
<i>avaka emeya</i>	Was bringt er?
<i>gala ala kalekwa</i>	Nichts, seine Kleider —
<i>oi uligova avaka</i>	Ui - ein Krokodil! Was?
<i>kalekwa</i>	Kleider.
<i>kokoya bwala</i>	Mach' das Haus zu.
<i>avela lema</i>	Wer ist gekommen?
<i>ema Marona</i>	Er ist gekommen, Marona.
<i>avaka emeya</i>	Was bringt er?
<i>gala kalekwa gwadi</i>	Nichts. Kleider für das Kind.
<i>i kukoya bwala</i>	Ih! Mach' das Haus zu.

avela ema
ema Igogossa
avaka emeya
gala ala bida gwadi
aid kalekwa gwadi
o kutaniku bwala

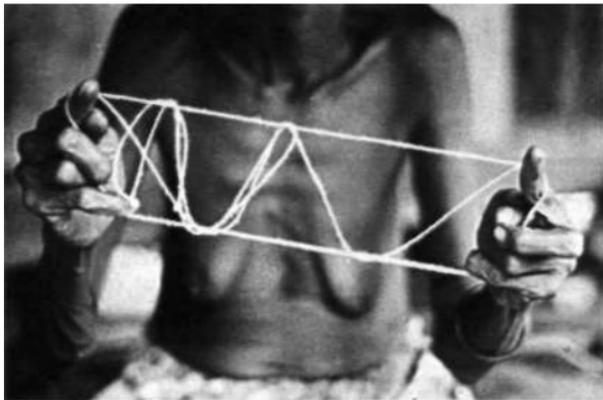
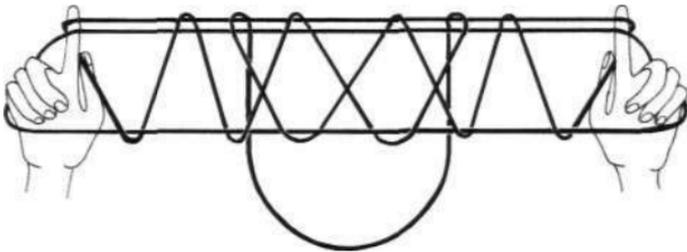
Wer kommt?
 Sie kommt, Igogossa.
 Was bringt sie?
 Nichts. Ihre Perlen für das Kind,
 ihre Kleider für das Kind.
 Oh! Mach' das Haus auf.

Bemerkungen:

Diese Zeilen spielen offenbar darauf an, daß man auf Trobriand nach einer Geburt von den — neugierigen — Besuchern von Mutter und Kind — soweit sie diese überhaupt sehen dürfen — Geschenke in angemessener Form für das Neugeborene erwartet.

In der oben angegebenen Variante findet sich ein schönes Wortspiel um ein Mißverständnis von „*kalekwa*“ (= Kleider) als „*uligova*“ (= Krokodil).

67. *Sigwa* — Der Grashüpfer



Bemerkungen:

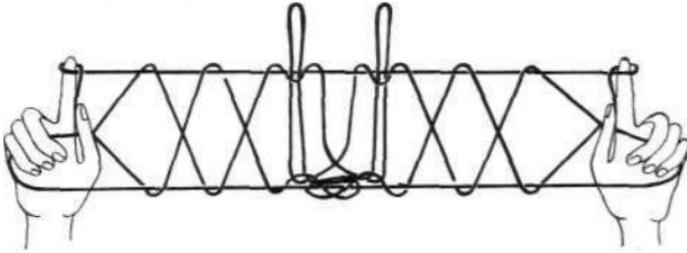
Beim Rezitieren des Wortes „*epela*“ im Begleittext wird die große Zentralschleife jeweils ein Stück abgewickelt.

Begleitender Text:

sigwa
epela sigwa
epela sigwa
epela sigwepolu

Der Grashüpfer
Er hüpf, der Grashüpfer,
er hüpf, der Grashüpfer,
er hüpf, der Grashüpf-Hüpfer.

68. *Vilovosi* — Dorflied





Bemerkungen:

Beim Rezitieren der letzten vier Zeilen des Begleittextes wird die Fadenfigur durch Ziehen an den Leitfäden auseinandergezogen — die dadurch entstehende Figur repräsentiert eine Reihe von tanzenden Männern und eine Reihe von tanzenden Mädchen.

Begleitender Text:

*vilovosi
tagino tauyano
o vilovosi pu
tagino tauyano
o vilovosi pu
tagino tauyano
o vilovosi pu pu
etopela giyovila
etotuli kasai
ema ema tauwau
ema ema vivila*

Dorflied

Wir zwei blasen das Schneckenhorn,
oh, das Dorflied: Buh.
Wir zwei blasen das Schneckenhorn,
oh, das Dorflied: Buh.
Wir zwei blasen das Schneckenhorn,
oh, das Dorflied: Buh, buh.
sie springt auf, die Häuptlingsfrau,
sie spielt den Schiedsrichter,
sie kommt, sie kommt, Männer,
sie kommt, sie kommt, Mädchen.

Varianten:

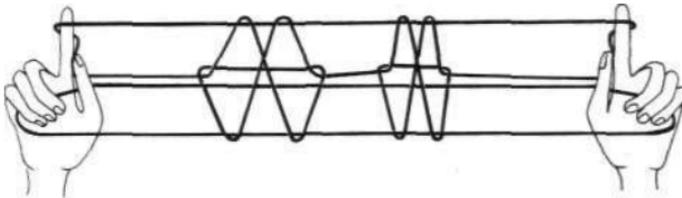
*tagino tuyalo
ilovosi pu
tagino tuyalo
ilovosi pu*

Wir zwei blasen das Schneckenhorn,
das Dorflied: Buh.
Wir zwei blasen das Schneckenhorn,
das Dorflied: Buh.

itopelasi giyovila
e evatulisi kasa
kasa e ema ema
kasata tauwau
ema ema
kasata vivila

Sie springen auf, die Häuptlingsfrauen,
ja, sie stehen in der Mitte,
in der Mitte. Ja, es kommt, es kommt
eine Reihe von Männern —
es kommt, es kommt
eine Reihe von Mädchen.

69. *Ala molu nageta* — Ihr Hunger wegen der Schwiegermutter (Die Schwiegermutter läßt ihre Schwiegertochter hungern)

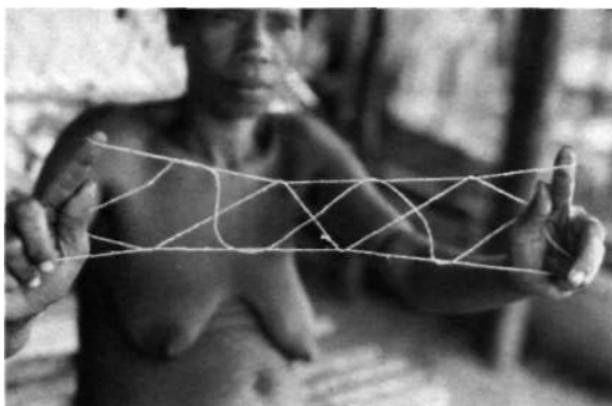


Bemerkungen:

Der breite Teil innerhalb der Spielfigur symbolisiert die Schwiegermutter, der schmale Teil die Schwiegertochter.

70. *Keta Buva Keta Lasi* — Eine länglich süße Betelnuß,
Eine runde bittere Betelnuß





Bemerkungen:

Die erste Spielfigur (vgl. 1. Skizze und 1. Foto) wird weiterentwickelt zur zweiten Spielfigur (vgl. 2. Skizze und 2. Foto oben).

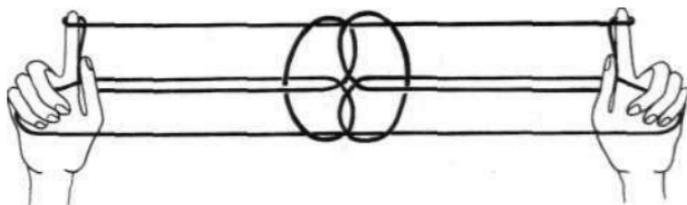
Vgl: Noble (1979, 68): „Mujia“ - Pinien

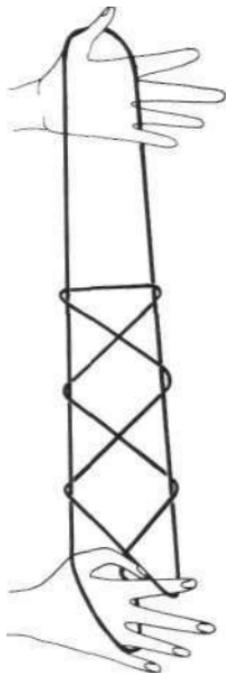
Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

Jayne (1906, 192): „Two Chiefs“ - Zwei Häuptlinge

Western Carolines.

71. *Torotapakuna* — Die schwarzen Buschvögel (die sich beim Kampf mit den Füßen verhaken)



72. *Pwadodoga* — *Pwadodoga* (Name eines Mannes)

Bemerkungen:

Vgl.: Elffers (1980, 180): „Die Geburt eines Kindes“

Australien (vgl. Nr. 55: „*Dania*“)

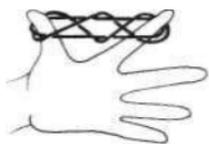
Bei dem begleitenden Text handelt es sich um einen stark metaphorischen, fiktiven Dialog zwischen einem Mann und einem Mädchen während der Defloration.

Begleitender Text:

Pwadodoga
Pododogo kwetolima vaga
u oi iga lakinini
gwadi alapatoi
okweya egaraga
kusila kusila

Pwadodoga
Pwadodoga — segel los, Kanu!
 Uh, oi! Später schäl' ich
 dem Kind die Wundkrusten ab.
 Geh' mit ihm — nein, nein —
 bleib' da, bleib' da!

73. *Kweyeniva* — Eine kleine Eidechse mit smaragdblauem Rückenstreifen

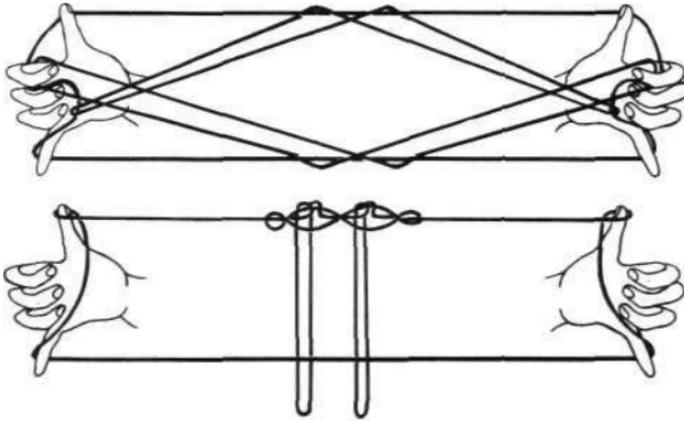


Bemerkungen:

Die Spielfigur im 1. Foto oben symbolisiert das Weibchen, die Spielfigur im 2. Foto oben das Männchen der Eidechsenart.

Vgl.: Elffers (1980, 44): „Der Hühnerpopo“

Guayana, Peru, Sierra Leone, Hawaii.

74. *Vadila* — Der Pandanusbaum

Bemerkungen:

Beim Sprechen des Begleittextes wird die Figur so verändert, wie in den ersten beiden Skizzen dargestellt.

Vgl.: Noble (1979, 12): „Tarera“ - großer Baum
Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

Begleitender Text:

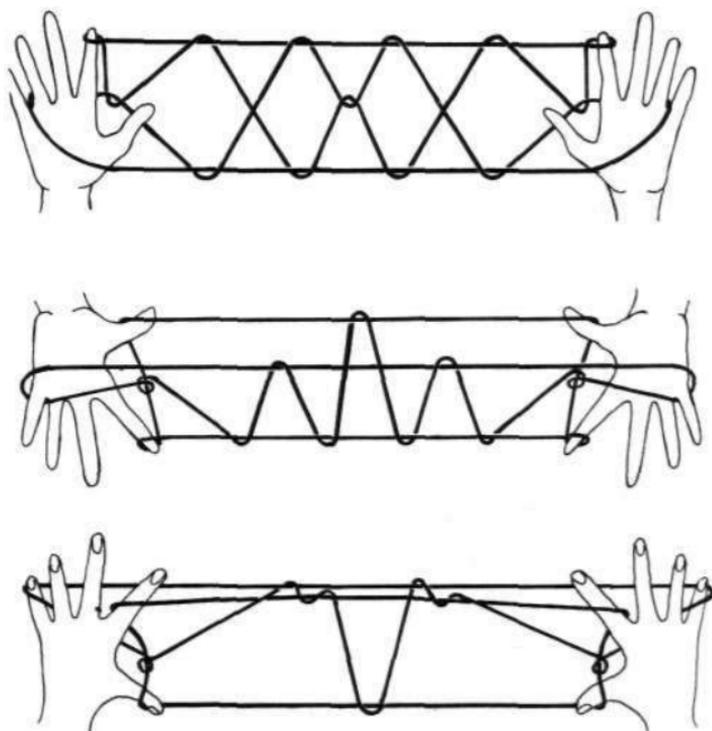
vadila
kumwenasi

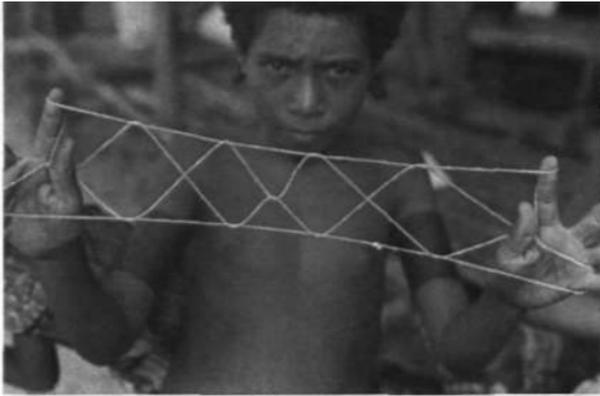
Der Pandanus-Baum
Kletter'

va vadile kwevanau
tabum kwekukupi
yokwa kweyayo kekemi
bweni bilepolepwa

auf den Pandanus-Baum, den langen.
Deine Großmutter hat einen kurzen.
Du — Deine beiden Beine —
gut — bald wird er baumeln.

75. *Niva'ila* — Ruhige See





Bemerkungen:

Die zweite und dritte Spielfigur werden während des Sprechens des Begleittextes aus der ersten Spielfigur entwickelt.

Vgl.: zur zweiten Spielfigur:

Noble (1979, 27): „Ichura“ — Baumratte
Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

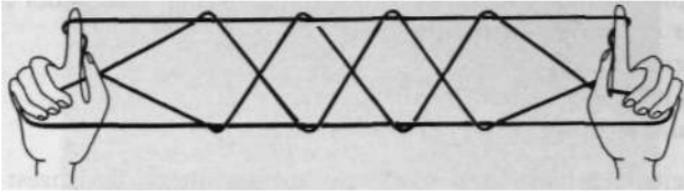
In dem begleitenden Text wird wiederum auf den Bruch des Inzest-Tabus (vgl.: Malinowski: 1929) angespielt.

Begleitender Text:

<i>Niva 'ila</i>	Ruhige See
<i>a ina kweta niva'ila</i>	Ah, Mutter, welch' ruhige See.
<i>tasisusiga deli tamadasi</i>	Wir sitzen bei unseren Vätern.
<i>bibogi</i>	Es wird Nacht —
<i>ambe bitamasisis</i>	wo werden wir schlafen?
<i>a taga manakwa dabwalasi</i>	Ah, das ist doch unser Haus.
<i>o tasisusiga deli tamadasi</i>	Oh, wir sitzen bei unseren Vätern.
<i>bibogi</i>	Es wird Nacht —
<i>gala kweta dakoyasi</i>	es ist keiner von unseren Bergen —
<i>o taga manakwa dakoyasi</i>	oh, doch, das ist unser Berg.

Variante:

<i>o isaniva'ile</i>	Oh, gute Wellen,
<i>tasisusi</i>	wir zwei bleiben da.
<i>bikuna amakauwala</i>	Es wird regnen — was dann?
<i>a taga dabwalasi mkwena</i>	Ah, aber das ist doch unser Haus.
<i>a gala kweta dakoyasi</i>	Ah, da ist keiner unserer Berge —
<i>o taga mkwena</i>	oh, doch, der da.

76. *Nibogi* — Heute Nacht

Bemerkungen:

Vgl.: Noble (1979, 138): „Dancing“ - Tanzen
Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

Begleitender Text:

nibogi

nibogi nibogi

nibogi nibogi

negiragera sakova

neyam

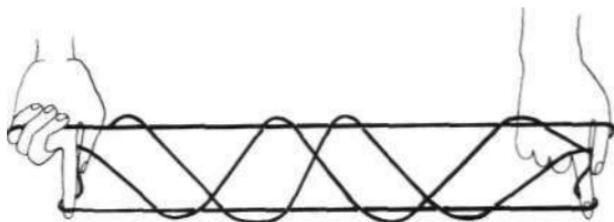
Heute Nacht

Heut'nacht, heut'nacht

Heut'nacht, heut'nacht

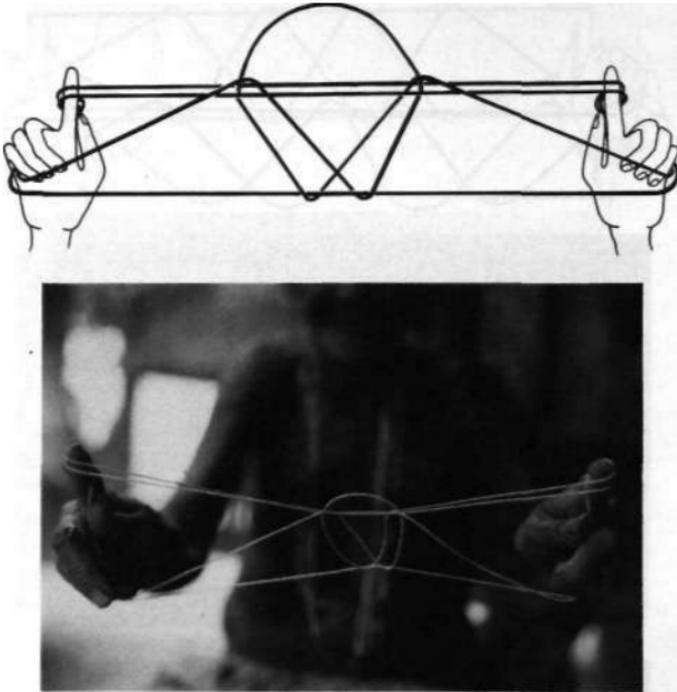
zwitchert das Sakova-Vögelchen —
es wird Tag.

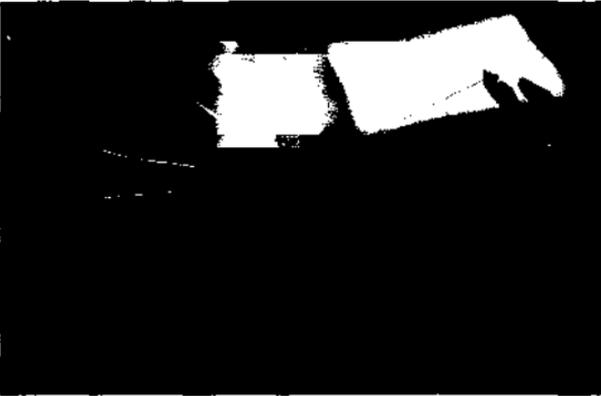
77. *Tagegila* — Zerbeißen



Bemerkungen:

Diese Spielfigur wird von zwei Spielern mit jeweils einer Hand entwickelt.

78. *Sinaya Minabwageta* — Das Segel der Leute von Bwageta79. *Kwarota* — Das Buschhuhn





Bemerkungen:

Die Spielfigur (vgl. Skizze und die ersten beiden Fotos) wird im Spiel auseinandergezogen (vgl. Fotos 3 & 4).

Vgl.: Noble (1979, 36): „Sasa“ — weißer Kakadu
Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

Begleitender Text:

kwarota

Das Buschhuhn

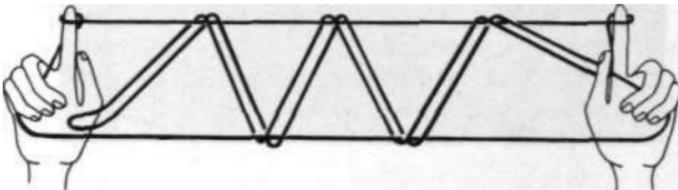
kwarota kikiyavai

Das Buschhuhn schreit:

pr rr

pr rr.

80. *Kakopwa* — Ein erigierender Penis





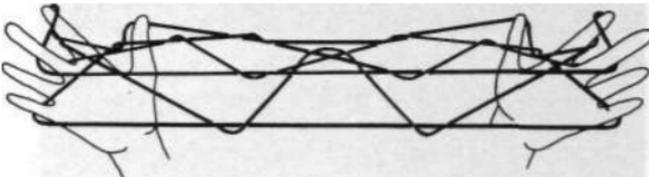


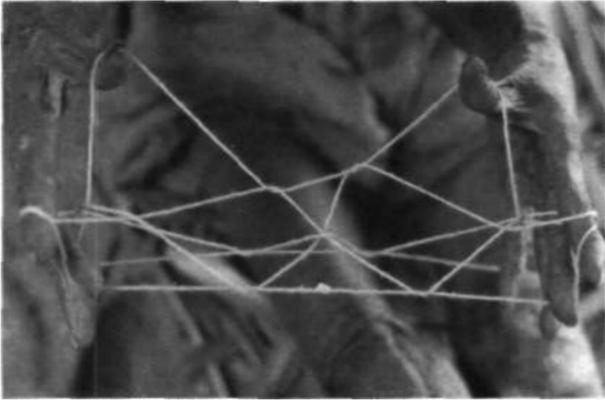
Bemerkungen:

Die losgelassene Schlaufe der Spielfigur wird über die Leitfäden mit Schwung abgewickelt; sie wird dabei größer und länger.

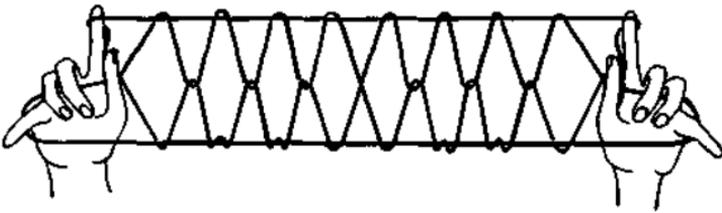
Vgl.: Noble (1979, 43): „Tampara“ — Schlange
Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

81. *Nasake Kekukvau* — Nasake-Kekukvau-Baum
(Baumart mit weitausladender Krone)



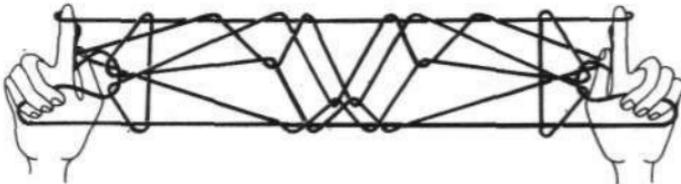


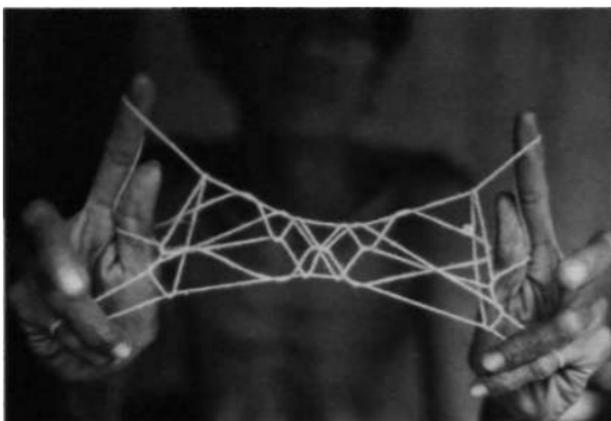
82. *Vilayava* — Vielweiberei (Polygynie)



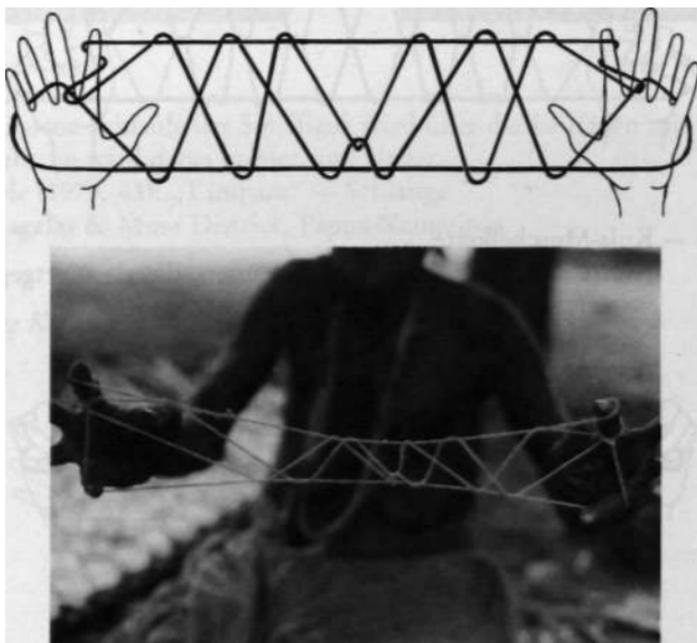
83. *Sulava* — Kula-Muschelkette

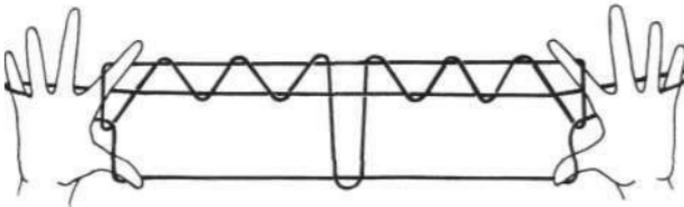
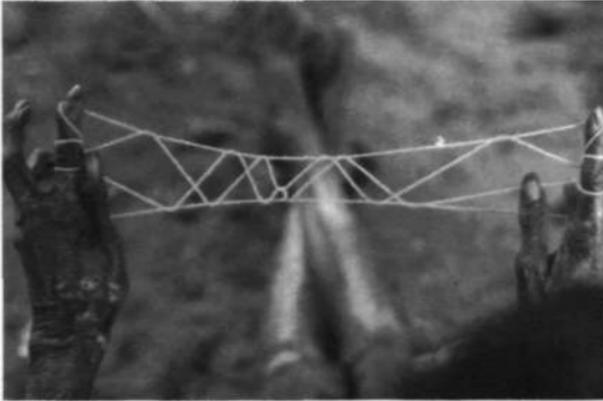
(Kette aus roten Conchylengehäusen, die als Wertgegenstand im zeremoniellen Kula-Tauschhandel gilt)





84. *Sibwaina* — Die rote Ameise





Bemerkungen:

Während des Sprechens des Begleittextes wird die erste Spielfigur zunächst in die zweite Spielfigur übergeführt und dann wieder zur ersten Spielfigur zurückentwickelt.

Begleitender Text:

sibwaina
sibwainuine kuvinu
kuma kutomwa
sibwainuine kuvinu
kuma kutomwa
kuvinuvinu
kupwakova gweguya
kutomwese
bogeokwa kutomwese
bogeokwa kutomwese
katububuliga vovola

Die rote Ameise
 Rote Ameise, komm raus,
 komm, steh' auf!
 Rote Ameise, komm raus,
 komm, steh' auf!
 Komm doch raus —
 verbrenn' den Dreck der Häuptlinge!
 Steh' doch auf!
 Schon fertig — steh' doch auf!
 Schon fertig — steh' doch auf!
 Wir zwei ziehen sie von Kopf bis Fuß an,

sibwainu
bivinu
biguyau
bitomwa

die rote Ameise,
 sie wird kommen,
 sie wird Häuptling sein,
 sie wird aufstehen!

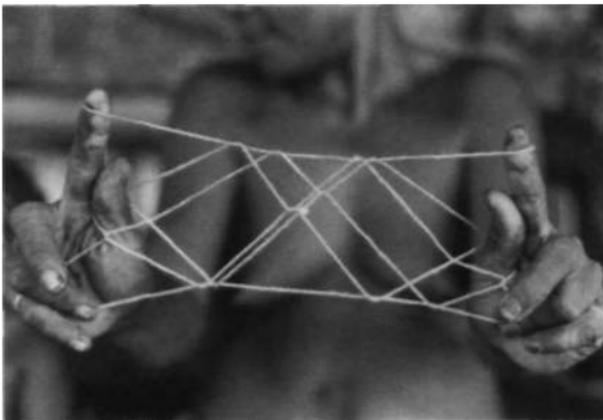
Variante:

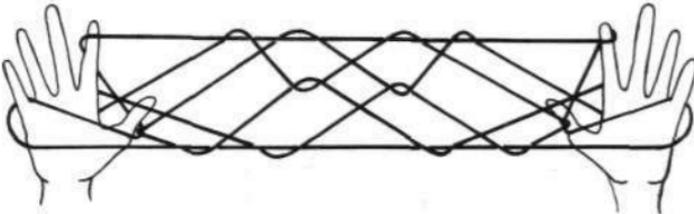
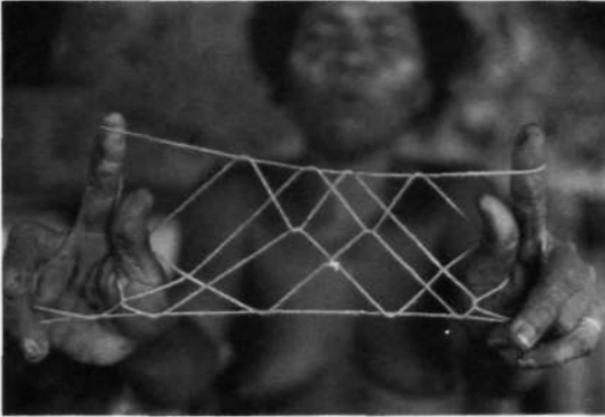
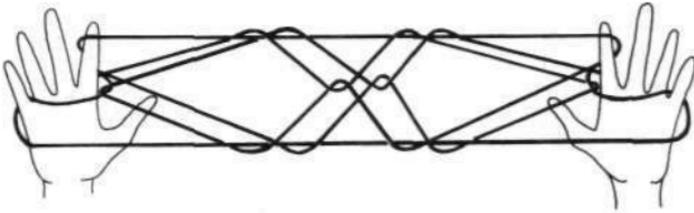
sibwainuine kuvinu
kuma okutomwa
sibwainuine kuvinu
kuma okutomwa
kenukewa sikwava gweguyau
kwinuvinu
kupwakova gweguya

Rote Ameise, komm raus,
 komm, steh' auf!
 Rote Ameise, komm raus,
 komm, steh' auf!
 Auf den Häuptlingsfrauen
 beweg' Dich hin und her!
 verbrenn' den Dreck in den Häuptlings-
 gärten!
 Haut ab, ihr Häuptlinge!
 Haut ab, ihr Häuptlinge!
 Sie selbst, ihr Körper,
 die rote Ameise —
 sie wird stehen,
 sie wird tanzen —
 mitten im Dorf.

kumwemwesi gweguya
kumwemwesi gweguya
bibuniga vovola
sibwainu
bitomwa
bikeosi
olopola valu

85. *Kwasi* — Der schwarze Oberarmreif





Bemerkungen:

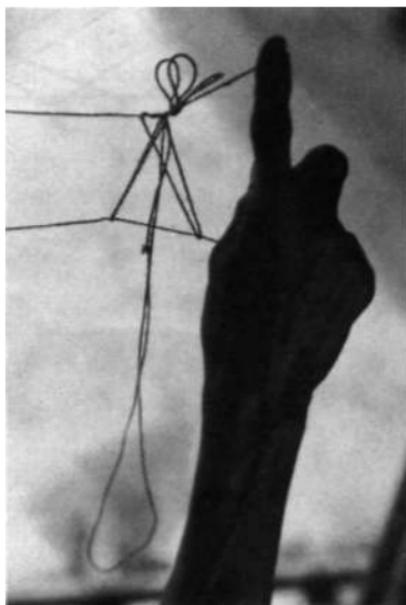
Zu dem Begleittext wird aus der ersten Spielfigur (vgl. 1. Skizze und 1. Foto) zunächst eine zweite Spielfigur entwickelt (vgl. 2. Skizze und 2. Foto), die dann durch Überkreuzen der Hände in die dritte Spielfigur überführt wird (vgl. 3. Foto).

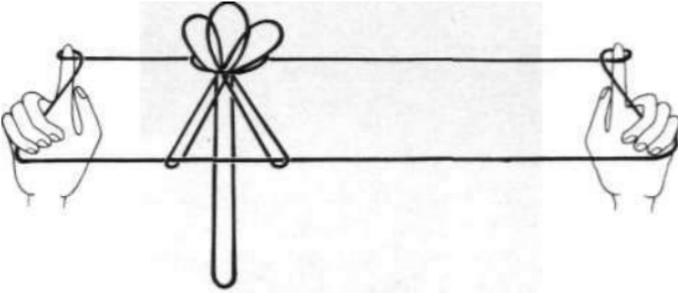
Begleitender Text:

<i>kwasi</i>	Der schwarze Oberarm-Reif
<i>mani mani</i>	Stark, stark —
<i>ese'uma ala kwasi</i>	er versteckt ihren schwarzen Armreif —
<i>Namkinana</i>	Namkinana!
<i>ke mani mani</i>	Ja, stark, stark —
<i>simamatila ala kwasi</i>	doch schwach kommt er raus aus ihrem schwarzen Armreif —
<i>Namkinana</i>	Namkinana!

Bemerkungen:

Namkinana ist der Name einer Frau.

86. *Togiowei* — Togiowei (Name eines Mannes)





Bemerkungen:

Die beiden Leitfäden werden in eine Richtung bewegt, so daß das „Männchen“ auf und nieder hüpfet. Dazu wird der begleitende Text gesungen. In diesem Text sind die beiden Namen „*Maniku*“ und „*Dale'i*“ Dorfnamen; „*Basuma*“ dagegen ist der Name einer unbewohnten Insel.

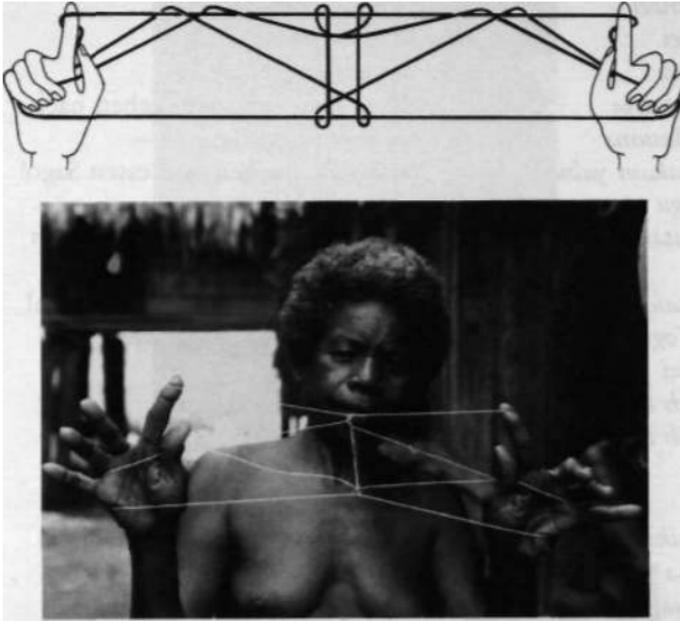
Begleitender Text:

<i>Togiawei</i>	Togiawei
<i>Togio Togiawei</i>	Togio Togiawei,
<i>Togio giawei</i>	Togio-giawei,
<i>Togio giawei</i>	Togio-giawei,
<i>Togiawei tatauya</i>	Togiawei, wir zwei gehen nach
<i>Maniku e Basuma</i>	Maniku und Basuma —
<i>tara'usa e takam yabia</i>	wir zwei tanzen und essen Sago!
<i>nigeya nuagu</i>	Ich will nicht.
<i>Togiawei tatauya</i>	Togiawei, wir zwei gehen nach
<i>Basuma</i>	Basuma —
<i>tara'usa tatauya</i>	wir zwei tanzen, wir geh'n hin!
<i>Togiawei Togio giawei</i>	Togiawei, Togio-giawei,
<i>Togio giawei</i>	Togio-giawei —
<i>tsch tsch tsch tsch</i>	tsch, tsch, tsch, tsch,
<i>tsch tsch tsch tsch</i>	tsch, tsch, tsch, tsch.

Variante:

<i>tatoro Maniku</i>	Wir zwei gehen nach Maniku,
<i>takam yabia</i>	wir essen Sago.
<i>o nigeya nuagu</i>	Oh, ich will nicht.
<i>o tatoro va Dale'i</i>	Oh, wir zwei gehen nach Dale'i,
<i>takamagi</i>	wir zwei kauen Betelnuß.
<i>o nigeya nuagu</i>	Oh, ich will nicht.
<i>o tatoro tarau</i>	Oh, wir zwei gehen nach, wir gehen
<i>Basuma</i>	nach Basuma —
<i>tarara'usa</i>	wir zwei tanzen.
<i>o toro nuanuagu Basuma</i>	Oh, ja! Ich will nach Basuma —
<i>tarara'usa</i>	wir zwei tanzen!
<i>Togiawei Togio giawei</i>	Togiawei, Togio-giawei,
<i>Togio Togiawei</i>	Togio Togiawei,
<i>Togio giawei</i>	Togio-giawei,
<i>Togio Togiawei</i>	Togio Togiawei,
<i>Togio giawei tsch tsch</i>	Togio-giawei — tsch, tsch,
<i>tsch tsch tsch tsch tsch</i>	tsch, tsch, tsch, tsch, tsch,
<i>tsch tsch tsch tsch tsch</i>	tsch, tsch, tsch, tsch, tsch —
<i>Togio giawei Togio giawei</i>	Togio-giawei, Togio-giawei —
<i>tsch tsch tsch tsch tsch</i>	tsch, tsch, tsch, tsch, tsch.

87. *Tobaleku* — Tobaleku (Name eines Mannes; wörtlich übersetzt: Mann des Gartens)



Begleitender Text:

Tobaleku
mbeya Tobaleku
ititakewasi sola bwadala
itita'isi, itatai
bwadala iweva
itatai imema
elivala tuala
kutokinewa batata'iga
itata'isi itata'isi
itata'isi sola tuala
eweva tuala
eweva bwadala
iyosasi wala
isiwesi ikopipilasi
ikopipilasi

Tobaleku
 Da ist Tobaleku.
 Sie schneiden Gras — er und sein Bruder.
 Sie schneiden es, er schneidet es.
 Sein Bruder geht.
 Er schneidet es, er kommt zurück.
 Er sagt zu seinem Bruder:
 geh'weg, ich will es schneiden.
 Sie schneiden es, sie schneiden es,
 sie schneiden es, er und sein Bruder.
 Er geht, sein Bruder.
 Er geht, sein Bruder.
 Sie halten sich aber gegenseitig fest,
 sie bleiben, sie ringen miteinander,
 sie ringen miteinander.

*ekebiga kukukukuku
kukukukuku a
kutokinewa batatai
ikopipilasi sola tuala*

*ile'i ilosi
ekanavesi
e itokeyasi sola tuala
etovakaveakasi
ivokwa imilakoyasi
itamwausi*

Variante:

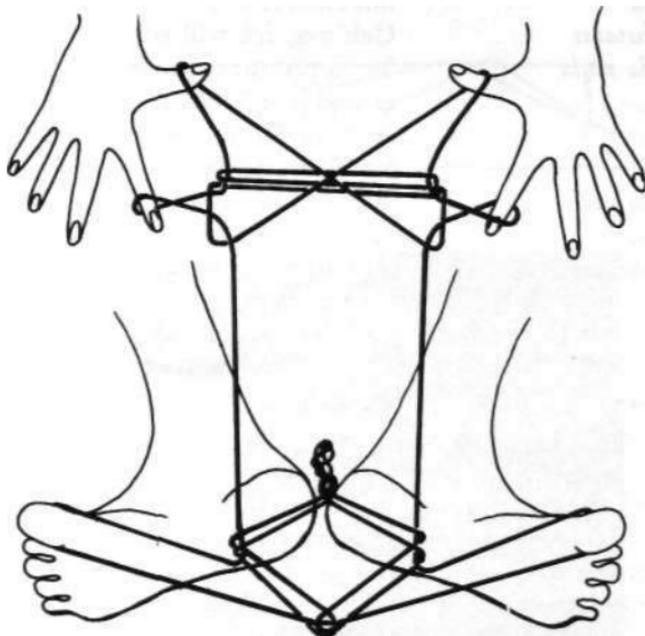
*mbeya Tobaleku
mbeya Tobaleku
itakavasi wa
ivesi bogwa bibampasi
sola bwaäala
evavagiga e kutokinewa
m batakavaga kutokinewa
ukukukuku
e itatai itatai
itatai imweki bwadala
ikopipilasi wala
ikapusisi
ilosu ikanavesi*

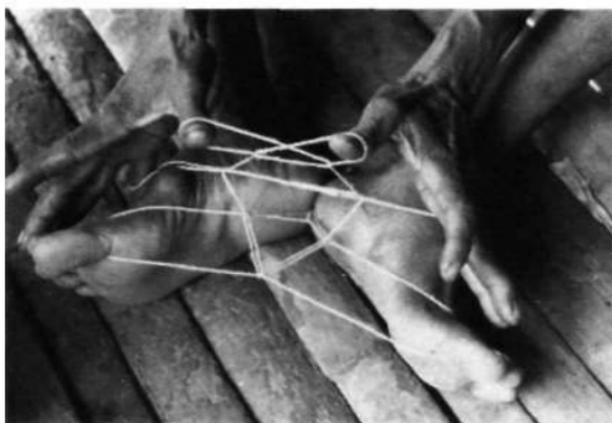
Er sagt: kukukukuku –
kukukukuku – ah!
Geh'weg, ich will es schneiden!
Sie ringen miteinander —
er und sein Bruder,
er wirft ihn hin. Sie gehen fort.
Sie legen sich hin.
Ja, sie stehen auf, er und sein Bruder.
Sie werden größer —
schließlich verwandeln sie sich in Berge.
Sie sind verloren.

Da ist Tobaleku,
da ist Tobaleku.
Sie stechen bloß,
sie gehen schon, sie bumsen,
er und sein Bruder.
Er macht's — ja, beweg' Dich.
Hm, ich will stechen, beweg' Dich —
ukukukuku.
Ja, er spaltet's, er spaltet's,
er spaltet's — er trifft seinen Bruder,
sie ringen miteinander,
sie fallen hin,
sie gehen, sie legen sich hin.

Bemerkungen:

Der Text spielt offenbar auf eine trobriandische Mythe an. Die zweite Version deutet darauf hin, daß diese Mythe bei der Mehrheit der Leute in Vergessenheit geraten ist — die Geschichte erfährt eine Umarbeitung mit Anspielungen auf ein Dreiecksverhältnis.

88. *Tokwelasi* — Tokwelasi (Name eines Mannes)



Bemerkungen:

Durch Auseinanderziehen der Fäden, die über die Finger gespannt sind, wird die Figur verkürzt; es entsteht der Eindruck, als ob sie sich rhythmisch auf und ab bewegt.

Begleitender Text:

*Tokwelasi**Tokwelasi bila va bagula**bibani natala vivila.**ebikelasisi*

Tokwelasi

Tokwelasi wird in den Garten gehen,

er wird ein Mädchen finden,

sie gehen fremd.

Variante:

*Tokwelasi kwakaye lumta**kwalimati**kusivilaga**kuyomama*

Tokwelasi, fick' Deine Schwester,

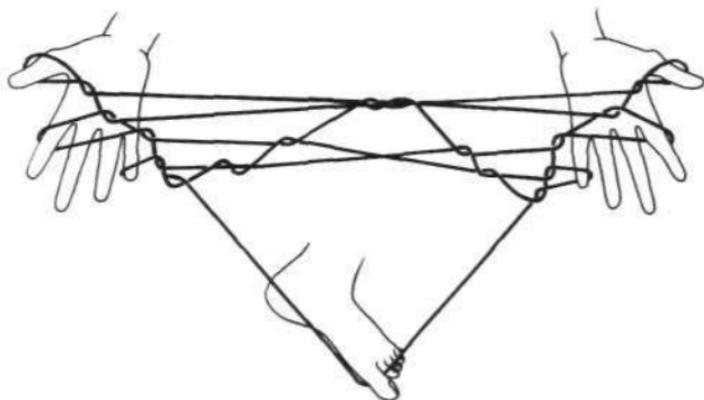
fick' sie zu Tode,

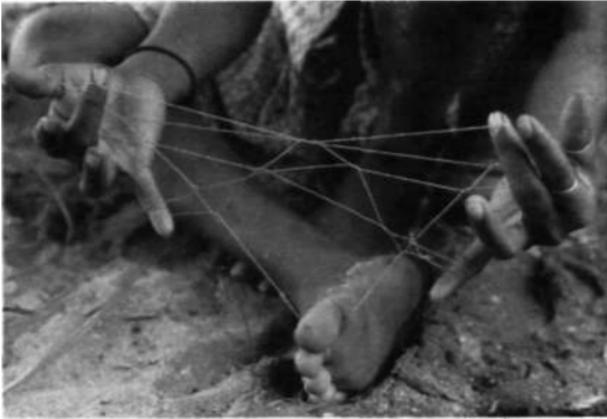
dreh' Dich rum,

Du bist schwach und müde.

Bemerkungen:

Der erste Text bringt gleich zwei Tabuverletzungen zur Sprache, nämlich Ehebruch und den verpönten Koitus in den Gärten (vgl. Malinowski: 1929). Beim zweiten Text, der Variante, handelt es sich offenbar um eine Verwechslung dieses Textes mit dem Text zum „*Tobabane-ninikula*“ (vgl. Nr. 45).

89. *Bwagau* — Der Hexer



Bemerkungen:

Vgl.: Noble (1979, 77): „Javia Taha“ — Die Flügel eines fliegenden Hundes
Managalas & Musa District, Papua-Neuguinea.

Begleitender Text:

bwagau

kemwaiku bwagau

kemwaiku bwagau

emesi tomwota

e eyausasi

Der Hexer

Kemwaiku-Baum — Hexer

Kemwaiku-Baum — Hexer

sie kommen, die Leute —

ja, sie rennen fort.

Bemerkungen:

Die Trobriander glauben an die Kraft des magischen Wortes, mit dem sie die Natur zu beherrschen meinen. Unter den verschiedenen Formen der Magie auf Trobriand findet sich auch die „schwarze“, die todbringende Magie. Sie ist dem „*bwagau*“, dem Hexer, bekannt und wird von ihm auch ausgeführt; er ist den Dorfbewohnern bekannt — und natürlich sehr gefürchtet.

4.2. Ergebnisse der Untersuchung zu Bekanntheitsgrad und geschlechtsspezifischer Verteilung von 69 Fadenspielen

Betrachten wir nun, wie gesagt, die Ergebnisse unserer Erhebung zum Bekanntheitsgrad der ersten 69 Fadenspiele in ihrer Verteilung auf die 6 nach Alter und Geschlecht aufgeteilten Informantengruppen vor dem Hintergrund unserer Ausgangsfragen, nämlich:

- Wie verteilt sich die Kenntnis von Fadenspielen auf die einzelnen Informanten und Informantengruppen?
- Gibt es im Hinblick auf die Kenntnis von Fadenspielen Unterschiede in Hinsicht auf Alter und/oder Geschlecht der Informanten bzw. der Informantengruppen?
- Gibt es Fadenspiele, die bekannter sind als andere und — wenn ja, warum? (vgl. 3.).

Bei der Frage nach der Verteilung der Kenntnis von Fadenspielen auf einzelne Informanten bzw. auf einzelne Informantengruppen wurde für alle 72 Informanten zunächst einmal ausgezählt, wieviele von den ihnen vorgelegten Zeichnungen der Fadenspiel-Figuren sie richtig erkannt hatten; die Anzahl der richtig erkannten Fadenspiele wurde dann jeweils in Prozentwerte umgerechnet. Die Abbildungen 1 und 2 geben die Ergebnisse dieses ersten Schrittes bei der Datenauswertung wieder.

Um die Vielfalt an Daten im Hinblick auf unsere Ausgangsfragen überschauen und nutzen zu können, haben wir uns nach dem relativ verwirrenden Bild, das besonders Abbildung 2 bietet, entschlossen, uns bei der weiteren Argumentation nicht auf individuelle Werte zu beziehen, sondern die Prozentwerte für die männlichen und für die weiblichen Informanten der 6 einzelnen Altersgruppen in einem prozentualen Mittelwert zusammenzufassen. Abbildung 3 zeigt das Ergebnis dieses weiteren Schrittes der Datenaufbereitung.

Abbildung 1: Anzahl und Prozentsatz der richtig erkannten Fadenspiele für 72 Informanten

Gruppe	Anzahl der erkannten Fadenspiele	Prozentsatz der erkannten Fadenspiele
I		
weibl. Informanten:		
Igiobibila (6)	4	6%
Iobuna (7)	4	6%
Bomlisi (8)	17	25%
Payaya (8)	37	54%
Namilieva (9)	48	70%
Inoma (10)	46	67%
männl. Informanten:		
Towesei (6)	4	6%
Dudavelu (7)	32	46%
Modueya (8)	13	19%
Dauya (9)	22	32%
Tosuelebu (9)	24	35%
Morona (10)	12	17%
II		
weibl. Informanten:		
Emi (11)	26	38%
Imkubul (12)	31	45%
Simaleva (12)	34	49%
Namyogai (13)	50	72%
Ilitula (14)	41	59%
Iluboku (14)	31	45%
männl. Informanten:		
Gulauvatetu (11)	32	46%
Morakum (13)	20	29%
Pulia (14)	20	29%
Kwelava (15)	44	64%
Faravesa (15)	32	46%
Gumadaka (15)	9	13%

Gruppe	Anzahl der erkannten Fadenspiele	Prozentsatz der erkannten Fadenspiele
III		
weibl. Informanten:		
Itakeda (16)	31	45%
Bomsamesa (17)	32	46%
Kadarai (18)	20	29%
Asinata (19)	35	51%
Ibwasita (21)	33	48%
Italu (23)	17	25%
männl. Informanten:		
Tomolega (16)	14	20%
Avagela (18)	31	45%
Gayoboda (19)	45	65%
Keikitava (20)	31	45%
Tolivalu (23)	19	28%
Mogega (24)	28	41%
IV		
weibl. Informanten:		
Nakivila (26)	39	57%
Yebvaku (28)	49	71%
Dakevau (28)	30	43%
Bonawana (30)	49	71%
Uageta (33)	51	74%
Rita (38)	32	46%
männl. Informanten:		
Tokwakua (26)	37	54%
Kalitaiga (28)	20	29%
Moakwana (31)	26	38%
Topwapwana (33)	21	30%
Mokivola (35)	33	48%
Ata (39)	25	36%

Gruppe	Anzahl der erkannten Fadenspiele	Prozentsatz der erkannten Fadenspiele
V		
weibl. Informanten:		
Kabitatau (41)	46	67%
Gimagima (42)	41	59%
Kaduabwita (46)	50	72%
Kaluala (46)	13	19%
Silena (47)	41	59%
Dubiligaga (49)	24	35%
männl. Informanten:		
Tosulala (41)	40	58%
Tomtava (44)	28	41%
Taidyeli (45)	28	41%
Sakau (47)	16	23%
Mwasei (48)	31	45%
Steven (50)	35	51%
VI		
weibl. Informanten:		
Boseada (56)	32	46%
Vadomna (56)	34	49%
Bovapolu (58)	31	45%
Igiová (65)	12	17%
Ibova (68)	13	19%
Isilena (70)	19	28%
männl. Informanten:		
Tokunupei (56)	35	51%
Bwemautila (57)	25	36%
Kilagola (62)	22	32%
Weyei (63)	14	20%
Yaurabina (65)	12	17%
Bwegima (75)	9	13%

Abbildung 2: Bekanntheitsgrad (in %) für 69 Fadenspiele bei
36 männlichen (_____) und
36 weiblichen (-----) Informanten
geordnet nach Altersgruppen I—VI

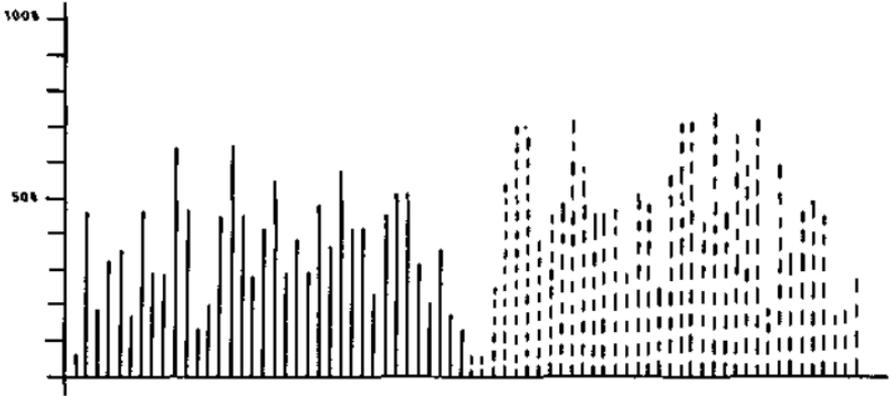
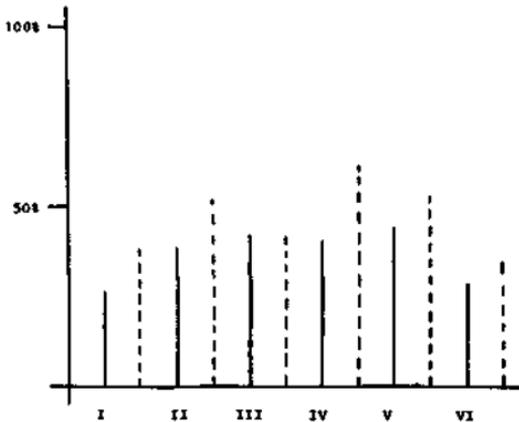


Abbildung 3:

Mittelwerte für die 6 Altersgruppen (I—VI) von jeweils 6 männlichen (_____) und 6 weiblichen (-----) Informanten zum Bekanntheitsgrad von 69 Fadenspielen (Werte in %)



Hier bietet sich nun folgendes Bild: In der Gruppe I der Informanten von 6—10 Jahren liegt der Mittelwert für den Bekanntheitsgrad der *ninikula* bei den Mädchen mit 38 % doch mit 12 Punkten recht deutlich über dem Wert für die Buben.

Den Wert der Mädchen aus der ersten Altersgruppe erreichen die Jungen in der Altersgruppe II von 11—15 Jahren. Aber auch in dieser Gruppe liegt der Mittelwert für die Mädchen mit 51 % 13 Punkte über dem Mittelwert ihrer männlichen Altersgenossen.

In der Altersgruppe III von 16—25 Jahren finden wir sowohl für die weiblichen als auch für die männlichen Jugendlichen bzw. jungen Frauen und Männern einen Mittelwert von jeweils 41 %.

In der Gruppe IV der jungen Erwachsenen von 26—40 Jahren dagegen liegt der Mittelwert der Frauen von 60 % mit 21 Punkten über dem Wert der Männer.

Bei der Erwachsenengruppe V, in der Männer und Frauen zwischen 41 und 55 Jahren zusammengefaßt sind, liegt der Wert der Frauen von 52 % wieder — aber diesmal nur noch mit 9 Punkten — höher als der Mittelwert der Männer.

In der letzten Altersgruppe schließlich, die Männer und Frauen zwischen 56 und 75 Jahren erfaßt, liegt der Wert der Frauen von 34 % ebenfalls, aber jetzt nur noch mit 6 Punkten über dem Wert der Männer dieser Gruppe.

Betrachten wir nun die Mittelwerte für die männlichen und weiblichen Informanten aus allen 6 Altersgruppen insgesamt, so lassen sich — bei aller gebotenen Vorsicht — die folgenden Tendenzen als Ergebnis der Befragung vor dem Hintergrund unserer beiden ersten Ausgangsfragen herauslesen:

Offenbar findet sich bei den männlichen Informanten schon relativ früh — nämlich im Alter zwischen 11 und 15 Jahren ein gewisses Repertoire an ihnen bekannten Fadenspielen: die Mittelwerte für die Gruppen II—V liegen für die Männer zwischen 38 % und 43 % — damit umfaßt das Repertoire an bekannten Fadenspielen bei den Männern durchschnittlich 26—30 Einzelfiguren (bezogen auf die 69 bei der Datenerhebung präsentierten Fadenspiele, versteht sich).

Bei den Mädchen und Frauen zeigt sich, daß sie bis zum Alter von 15 Jahren stetig mehr Fadenspiele kennen; im Alter von 16—25 Jahren sinkt der Prozentsatz für bekannte Fadenspiele allerdings recht deutlich — so daß die männlichen Informanten zum ersten und einzigen Mal mit dem Wert der weiblichen Informanten gleichziehen können.

Vielleicht läßt sich dieses Phänomen dadurch erklären, daß die Mädchen in diesem Alter ernsthaftere freundschaftliche/sexuelle Beziehungen zum anderen Geschlecht aufbauen, heiraten, ihren eigenen Haushalt gründen und ihre ersten Kinder gebären und aufziehen.

Diese — im übrigen eigentlich recht plausible — Erklärung kann man, einmal akzeptiert, auch als Basis dafür nehmen, um die fast explosionsartige Erhöhung des Mittelwertes für den Bekanntheitsgrad der *ninikula* bei den Frauen der Gruppe IV zu erklären: Diese Altersgruppe umfaßt Frauen zwischen 26 und 40 Jahren, die — als nun routinierte Mütter und „Hausfrauen“ — wieder mehr Zeit zum geselligen oder auch alleinigen Spiel und Zeitvertreib aufbringen können und nun auch wieder neue Fadenspiele lernen und spielen können. Die Frauen dieser Gruppe haben im Durchschnitt immerhin 41 der 69 vorgelegten Fadenspiele richtig erkannt.

Mit zunehmenden Alter nimmt auch bei den Frauen das Repertoire an bekannten Fadenspielen ab; sie bleiben aber doch — mehr oder weniger deutlich — den männlichen Informanten überlegen.

Insgesamt kann man also festhalten, daß es doch relativ klare Unterschiede in Hinsicht auf Kenntnis von Fadenspielen in bezug auf Alter und Geschlecht bei den 6 Informantengruppen zu verzeichnen gibt.

Die weiblichen Informanten in 5 der 6 Altersgruppen kennen im Durchschnitt mehr Fadenspielfiguren als die männlichen Informanten.

Während bei den männlichen Informanten ein relativ gleichbleibendes Repertoire an Fadenspielen schon zwischen 11 und 15 Jahren erworben ist, das erst bei der Altersgruppe der Männer zwischen 56 und 75 Jahren wieder abnimmt — und dabei fast wieder dem Wert der Buben im Alter von 6—10 Jahren gleichkommt, läßt sich bei den weiblichen Informanten nach einem wohl soziologisch zu erklärenden Rückgang an bekannten Fadenspielen noch einmal in der Altersgruppe der 26—40jährigen ein nahezu gewaltiger Anstieg an weiter erworbenen, neu gelernten und damit bekannten Fadenspielen feststellen; in der Gruppe der 41—55jährigen ist dann wieder ein Rückgang bei der Anzahl der bekannten Fadenspiele zu verzeichnen. Wie bei den Männern der Altersgruppe von 56—75 Jahren erreicht der Wert der Frauen dieser Gruppe nahezu den Ausgangswert der Gruppe der Mädchen im Alter von 6—10 Jahren.

Trotz dieser in Abbildung 3 sehr deutlich zum Ausdruck kommenden Tendenzen möchten wir uns letztlich doch davor hüten, aufgrund unserer hier präsentierten Daten allzu vorschnell von den Fadenspielen als „spezifisch weiblichen“ Spielen, als „Spiel von Frauen“ zu sprechen — uns scheint es sinnvoller, den geschlechtsspezifischen Unterschied bei der Bekanntheit dieser Spiele zunächst einmal herauszustellen, ohne ihn überzubetonen — aber dann dabei besonders hervorzuheben, daß die meisten Fadenspiele — wohl aus soziologischen Gründen — von den Frauen im Alter von 26—40 Jahren gekannt (und wohl auch gespielt) werden. Soweit zu den Antworten auf unsere ersten beiden Ausgangsfragen.

Kommen wir nun zu den 69 Fadenspielen unserer Erhebung selbst, und versuchen wir die Frage zu beantworten, ob es *ninikula* gibt, die bekannter sind als andere und — wenn dem so sein sollte — ob es dafür eine Erklärung gibt.

Da bei der Betrachtung der *ninikula* in bezug auf ihre Bekanntheit bei den 6 Einzelgruppen und ihrer Differenzierung nach Geschlecht zu geringe Werte für eine sinnvolle Interpretation gefunden werden konnten, entschlossen wir uns — nachdem die ersten Aufbereitungen der Daten ja schon relativ deutliche Trends als Ergebnisse im Verhältnis von Bekanntheitsgrad aller 69 *ninikula* und Alter und Geschlecht der Informanten gebracht haben — bei der Betrachtung der einzelnen Fadenspiele nur noch nach dem Faktor Geschlecht zu unterscheiden und dann die Fadenspiele in einer Matrix aufzuführen, die die einzelnen *ninikula* nach ihrem Bekanntheitsgrad bei allen 36 männlichen Informanten, bei allen 36 weiblichen Informanten und schließlich bei allen 72 Informanten insgesamt aufführt. Abbildung 4 a im Anhang gibt die absolute Verteilung der bekannten *ninikula* im einzelnen auf alle Informantengruppen wieder. Abbildung 4 b repräsentiert die aus Abbildung 4 a nach den oben angeführten Prinzipien erstellte Matrix zum Bekanntheitsgrad der Fadenspiele.

Bei den Werten der Matrix in Abbildung 4 b betrachteten wir zunächst einmal die prozentualen Distanzen der einzelnen Fadenspiele nach ihrer Verteilung auf die weiblichen und männlichen Informanten. Bei dieser Betrachtung wurden besonders die *ninikula* mit 10 und mehr % Unterschied im Bekanntheitsgrad bei Männern/Buben und Frauen/Mädchen markiert.

Dabei ergab sich eine relativ deutliche Zäsur zwischen den *ninikula*, die bei bis zu 25 % der Informanten bekannt waren und solchen Fadenspielen, die bei 26 % bis 49 % der Informanten bekannt waren.

Mit Ausnahme der Fadenspiele mit den Nummern 18, 35, 47, 55, 60 und 68, die deutlich häufiger bei den weiblichen als bei den männlichen Informanten bekannt sind, und mit Ausnahme von 10 % mehr an Bekanntheitsgrad bei den Männern für *ninikula* Nr. 13 innerhalb des Werteintervalls von 26—49 %, liegen 26 weitere Fadenspiele in eben diesem Bekanntheits-Intervall — mit von uns vernachlässigten Unterschieden von höchstens 9 Punkten bei männlichen und weiblichen Informanten.

Aufgrund dieser relativ klaren Zäsur bei 25 % Bekanntheitsgrad der *ninikula* bei geschlechtsspezifischer Betrachtung scheint es uns legitim, die Fadenspiele im Bereich von 25—49 % Bekanntheitsgrad bei den 36 Männern und den 36 Frauen als „häufiger bekannt“ von den übrigen Fadenspielen abzugrenzen.

Halten wir also fest, daß wir mit *ninikula* Nr. 13 ein besonders bei den Männern bekanntes — und wohl auch beliebtes — Fadenspiel gefunden haben, daß wir mit den *ninikula* Nr. 18, 35, 47, 55, 60 und 68 besonders bei den Frauen beliebte Fadenspiele mit häufigerem Bekanntheitsgrad gefunden haben, und daß wir zu den anderen Fadenspielen, die wir als „häufiger bekannt“ kategorisieren wollen, die *ninikula* mit den Nummern 3, 4, 9, 15, 17, 20, 21, 23, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 36, 38, 41, 42, 43, 45, 46, 50, 63, 64 und 66 zählen können. Damit fallen 33 der 69 *ninikula* in die Kategorie „häufiger bekannt“, das entspricht 48 % der *ninikula*.

Diese Gruppierung findet auch ihren Ausdruck und ihre zusätzliche Rechtfertigung dadurch, daß 28 der 33 oben genannten *ninikula* bei der Betrachtung der Bekanntheitswerte für alle Informanten im Werteintervall zwischen 50 und 94 % liegen. Daß mit Ausnahme von *ninikula* Nr. 60 fünf der 6 Fadenspiele, die besonders häufig bei den Frauen bekannt sind, nicht in diesem Werteintervall von 50 und mehr % liegen, betont ebenfalls noch einmal die geschlechtsspezifische Vorliebe für gerade diese Fadenspiele.

Abbildung 4 b: Bekanntheitsgrad (in %) der einzelnen *ninikula*

%	<i>ninikula</i> -Nr. männl. Inf.	<i>ninikula</i> -h r. weibl. Inf.	<i>ninikula</i> -Nr. alle Inf.
0	1, 16, 19, 40, 58, 69	1, 48, 69	1,69
1	39, 53, 61	8, 19	19
2			
3	24, 37, 48, 56, 57, 65, 67	56, 58, 67	48, 58
4	10	53,61	
5			
6	8, 25, 33, 52	14, 57	53, 56, 61, 67
7	54		8
8	11, 18, 51, 55, 59	40	40, 57
9			
10	6, 14	10, 16, 52, 65	16
11	5, 44, 47	7	
12			
13		6,39	65
14	62		10,39
15	31, 35, 49, 68		14, 52
16			
17	12	12, 24, 25, 44 49, 51, 62	
18	7	2, 11, 37, 54	
19	15, 22, 60	33	24
20			
21	2,29		37
22			6,25
23			
24		31	
25		5, 22, 59	33, 51, 54
26	32, 34, 43, 66	13, 18, 23, 41, 47,66	11
27			
28		35	44
29		55	7,62
30			
31	20,41	15,34	
32	21, 23, 42, 63		49

%	<i>ninikula-Nr.</i> männl. Inf.	<i>ninikula-Nr.</i> weibl. Inf.	<i>ninikula-Nr.</i> alle Inf.
33	17, 45	17, 68	12, 59
34			
35	64	9,20,21,43, 50,60	18
36	13, 30,46, 50	26, 38	5, 55
37			
38	3, 38	32, 36, 46, 63, 64	47
39		42	2,31
40	9	30	
41			
42	26, 28, 36	29, 45	
43		3	35
44		28	22
45			
46	27	4	
47	4		
48			
49		27	68
50			15
51			
52			
53			66
54			60
57			34,41
58			23
61			43
63			13,29
64			32
65			20
67			17,21
69			63
71			42,50

%	<i>ninikula</i> -Nr. männl. Inf.	<i>ninikula</i> -Nr. weibl. Inf.	<i>ninikula</i> -Nr. alle Inf.
72			64
74			38,46
75			9,45
76			30
78			26
79			36
81			3
86			28
93			4
94			27

Können wir nun einen Grund dafür finden, warum gerade diese 33 Fadenspiele bei den Informanten häufiger bekannt sind als die übrigen 36 *ninikula*?

Betrachten wir zunächst einmal die Fadenspiele, für die wir „geschlechtsspezifische Vorlieben“ konstatieren konnten. Hier scheint eine eindeutige und überzeugende Beantwortung unserer Frage nahezu unmöglich. Allein die Tatsache, daß das Fadenspiel Nr. 55, *Dania*, auf die Geburt und das Geschehen bei der Geburt Bezug nimmt, läßt es plausibel erscheinen, daß gerade dieses *ninikula* besonders bei den Frauen bekannt ist; für alle anderen dieser Fadenspiele können wir aber keinerlei ähnlich geartete Erklärungsansätze finden. Es bleibt also nur festzuhalten, daß die weiblichen Informanten nicht nur insgesamt mehr Fadenspiele kennen als die männlichen Informanten, sondern daß sie offenbar auch bestimmte Fadenspiele im Vergleich zu den Männern bevorzugen.

Betrachten wir nun einmal die 33 häufiger bekannten Fadenspiele insgesamt, so können wir zunächst einmal darauf hinweisen, daß 12 dieser 33 Fadenspiele (Nr. 4, 18, 23, 28, 32, 42, 43, 45, 46, 50, 66, 68) ein sehr eigenwilliges und prägnantes Bild der Fadenstruktur bei der Spielfigur aufweisen, und daß 10 dieser *ninikula* im Spiel Sexuelles und Skatologisches thematisieren

(Nr. 17, 20, 21, 27, 32, 43, 45 und 9, 41, 50). Diese Beobachtung scheint darauf hinzudeuten, daß sowohl ein ausgefallenes und prägnantes Bild einer Spielfigur als auch die im Spiel lizenzierte Tabuverletzung mit dazu beitragen können, daß solche Spiele für unsere Informanten leichter wiederzuerkennen waren, daß diese Spiele als „häufiger bekannt“ gelten können. Diese beiden Faktoren treffen immerhin für 18 der 33 Fadenspiele (=55 %) zu.

Gibt es nun noch andere mögliche Faktoren, die darauf hinweisen könnten, warum gerade diese 33 *ninikula* häufiger bekannt sind als die übrigen 36 der bei unserer Erhebung präsentierten Fadenspiele?

Abbildung 5: Besonderheiten zu den 33 „häufiger bekannten“ Fadenspielen

<i>ninikula</i> -Nr.	Text	Bewegung	Auflösung	Struktur	Sex./Skatol.
3	—	—	—	—	—
4	—	X	—	X	—
9	X	X	X	—	X
13	X	X	X	—	—
15					
17	X	X			X
18	—	—	—	X	—
20	—	—	—	—	X
21	—	—	—	—	X
23	X	X	X	X	—
26	—	X	X	—	—
27	X	X	—	—	X
28	X	X	—	X	—
29					
30	X	X	X		
32	X	X	—	X	X
34	X	X	X	—	—
35	—	X	—	—	—
36	—	X	X	—	—
38	—	X	X	—	—
41	X	X	X	—	X
42	—	—	—	X	—
43	X	—	—	X	X
45	X	X	—	X	X
46				X	

<i>ninikula</i> -Nr.	Text	Bewegung	Auflösung	Struktur	Sex./Skatol.
47			—	—	—
50	X	X	X	X	X
55	X	X	X	—	(X)
60	—		—		
63					
64			—		
66	X	X		X	
68	X	X	—	X	—

Von der Präsentation sämtlicher gefundener Fadenspiele wissen wir, daß es *ninikula* gibt, die bewegt werden können, die aufgelöst werden können und zu denen Texte gesprochen werden. Können wir hier mit einem möglichen Erklärungsversuch der „häufigeren Bekanntheit“ ansetzen?

Abbildung 5 führt die 33 *ninikula* mit „häufigerem Bekanntheitsgrad“ an und vermerkt, ob die Fadenspiele Text, Bewegung und/oder Auflösung aufweisen und führt noch einmal an, ob die *ninikula* ein besonders prägnantes Bild aufweisen und ob sie Sexuelles oder Skatologisches thematisieren.

Betrachten wir Abbildung 5 zunächst einmal nur in Hinsicht auf die drei Faktoren „Text“, „Bewegung“ und „Auflösung“, dann geht aus ihr folgendes hervor: Bei 12 der 33 Fadenspiele gibt es weder einen begleitenden Text, noch Bewegung, noch Auflösung (= 36 %). Betrachtet man die 69 *ninikula* insgesamt, so finden sich dort 31 Fadenspiele dieser Kategorie (= 45 %). Setzen wir diese 31 Fadenspiele der Kategorie als Vergleichsgröße, so repräsentieren die 12 häufiger bekannten Fadenspiele 39 % der *ninikula* dieser Kategorie.

Fadenspiele mit Auflösung oder mit Text und Auflösung finden sich bei unseren 33 *ninikula* nicht. Bei allen 69 *ninikula* gibt es nur ein Fadenspiel nur mit Auflösung.

Eines der 33 *ninikula* wird nur mit einem begleitenden Text realisiert (= 3 %). Von allen 69 *ninikula* fallen nur 3 Spiele in diese Kategorie.

Zwei der 33 *ninikula* werden nur mit Bewegung realisiert (= 6 %). Von allen 69 *ninikula* fallen 9 in diese Kategorie.

Drei der 33 *ninikula* werden mit Bewegung und mit Auflösung realisiert (= 9 %). Bei Betrachtung aller 69 Fadenspiele finden sich keine weiteren *ninikula* mehr zu dieser Kategorie.

7 der 33 *ninikula* werden mit Text und Bewegung realisiert (=21 %). Von allen 69 *ninikula* fallen insgesamt 13 in diese Kategorie. Setzt man diese 13 Fadenspiele der Kategorie als Vergleichsgröße, so repräsentieren die 7 häufiger bekannten Fadenspiele 54 % der *ninikula* dieser Kategorie.

8 der 33 *ninikula* schließlich werden mit Text, Bewegung und Auflösung realisiert (= 24 %). Von allen 69 *ninikula* fallen insgesamt 9 Fadenspiele in diese Kategorie. Setzt man diese 9 *ninikula* der Kategorie als Vergleichsgröße, so repräsentieren die 8 häufiger bekannten *ninikula* 89 % der Fadenspiele dieser Kategorie.

Es läßt sich also insgesamt festhalten, daß nur 12 der 33 *ninikula*, also nur 36 % der häufiger bekannten Fadenspiele nur aus der Fadenfigur allein bestehen, oder — anders gesagt — daß 21 der 33 *ninikula* und damit 64 % der häufiger bekannten Fadenspiele zusammen mit Text, Bewegung, Auflösung allein oder in Kombination der drei Variablen realisiert werden.

Das deutet darauf hin, daß Fadenspiele offenbar mehr bekannt sind — wohl auch häufiger gespielt werden — wenn sie zusammen mit Text und/oder Bewegung und/oder Auflösung realisiert werden — sie sind allerdings, wie ein Vergleich der 33 häufiger realisierten *ninikula* mit den von den ältesten Informanten erkannten Fadenspielen gezeigt hat, nicht leichter im Langzeitgedächtnis der ältesten Informantengruppe abrufbar, werden also von ihnen nicht leichter erinnert.

Die Ergebnisse bei der Betrachtung der 33 häufiger realisierten Fadenspiele legen insgesamt also den sehr vorsichtig zu ziehenden Schluß nahe, daß hier besonders Fadenspiele mit Text und Bewegung und Fadenspiele mit Text, Bewegung und Auflösung eine größere Rolle spielen.

Betrachten wir nun Abbildung 5 noch einmal im Hinblick auf alle 5 Faktoren, von denen wir vermuten, daß sie uns Erklärungsansätze dafür liefern können, warum diese 33 Fadenspiele häufiger bekannt sind, dann zeigt sich folgendes:

Allein die *ninikula* Nr. 3, 15, 29, 47, 63 und 64 werden von keinem der 5 Faktoren affiziert. Damit bleibt als Ergebnis, daß 26 der 33 häufiger bekannten Fadenspiele entweder mit einem bestimmten Text, oder einer Bewegung, oder einer Auflösung — einem Auflösungs-Trick, oder einer besonders prägnanten Spielfigur, oder mit Anspielung und Thematisierung von Sexuellem oder Skatologischem bzw. mit bestimmten Kombinationen dieser 5 Variablen untereinander in Verbindung zu bringen sind — das sind immerhin 79 %, oder

— anders gesagt — 4/5 aller als „häufiger bekannt“ gefundenen Fadenspiele.

Dieses Ergebnis deutet auch darauf hin, daß es offenbar leichter zu sein scheint, ein Fadenspiel zu erkennen — und wohl auch zu lernen, ja vielleicht sogar auch zu spielen —, wenn neben der reinen, „statischen“ Fadenfigur noch andere Elemente wie Text, Bewegung, prägnante Struktur der Spielfigur und Thematisierung von sonst eher tabuisierten Themen aus dem Bereich des Sexuellen und des Skatologischen bei der Realisierung des Spiels von Bedeutung sind — diese Schlußfolgerung wollen wir jedoch als mit aller gebotenen Vorsicht gezogen verstanden wissen.

4.3. Zusammenfassende Schlußbetrachtung

Wir haben mit unserer Studie zu den Fadenspielen auf den Trobriand-Insel zunächst einmal versucht, dieses universelle Spiel seinem Stellenwert gemäß in der Kultur der Trobriander einzuordnen. Dabei konnten wir feststellen, daß dieses Spiel auf Trobriand von jung und alt besonders in der Regenzeit auffällig häufig gespielt wird. Wir haben beschrieben, wie dieses Spiel gespielt wird und was sowohl in der Spielfigur als auch im Titel des Spiels und in begleitenden Texten zum Ausdruck gebracht wird, nämlich:

- Anspielungen auf einige wenige mythisch-religiöse Ereignisse,
- stark methaphorisch verbrämte und mit sexuellen Andeutungen versehene Thematisierung von Tieren und Pflanzen,
- Umwelt und Umweltereignisse im Leben der Trobriander,
- Individuen und deren Aktionen, die im Spiel bloßgestellt oder lächerlich gemacht werden.

Wir haben dabei gezeigt, daß dieses Spiel nicht nur der eigenen Unterhaltung dient, sondern daß es in starkem Maße auf die Unterhaltung eines Publikums angelegt ist — dieser Aspekt kommt besonders in den stark mit der Ambiguität von Sprache spielenden Begleittexten zu den *ninikula* und in den Auflösungstricks der Fadenspiele zum Ausdruck.

Danach haben wir 89 Fadenspielfiguren dokumentiert, die sowohl nur als statische als auch als bewegliche oder gar auflösbare Figuren mit und ohne begleitenden Text auftreten.

Schließlich haben wir versucht herauszufinden, welche Fadenspiele bei welchen nach Alter und Geschlecht unterschiedenen Informantengruppen am häufigsten bekannt sind. Dabei konnten wir als Ergebnis festhalten, daß zwar insgesamt gesehen Frauen mehr Fadenspiele kennen als Männer, daß es aber

wohl vermessen wäre, aufgrund dieser Tendenz, die besonders bei Frauen im Alter zwischen 26—40 Jahren ausgeprägt ist, zu behaupten, Fadenspiele seien etwa „spezifisch weibliche Spiele“ auf Trobriand. Wir kamen dabei weiterhin zu dem Ergebnis, daß 33 von den ersten 69 der dokumentierten Fadenspiele bei allen Informanten als „häufiger bekannt“ gelten können und daß der Grund dafür offenbar darin zu suchen ist, daß 4/5 dieser häufiger bekannten Spiele entweder eine besonders prägnante Spielfigur, einen bestimmten Text, eine Bewegung, einen Auflösungstrick, oder Anspielungen im sexuellen oder skatologischen Bereich — auch in verschiedensten Kombinationen dieser Faktoren — aufweisen.

Wir hoffen, damit nicht nur gezeigt zu haben, wie interessant die Beschäftigung mit einem Aspekt des Phänomens „menschliches Spiel“ sein kann, sondern unter anderem auch eine der wenigen Lücken geschlossen zu haben, die Bronislaw Malinowski bei seiner so meisterlichen Ethnographie der Trobriander offengelassen hat.

5. Schlußbemerkung

In seiner klassischen Monographie „Homo Ludens“ versucht Johan Huizinga (1956, 57) zu zeigen, „daß Kultur in Form von Spiel entsteht, daß Kultur anfänglich gespielt wird“. Auch wenn man Huizingas Theorie kritisch gegenübersteht, so ist es doch erstaunlich, wie viel an kulturellem Wissen, an „Kultur-Gut“ im Spiel kodiert sein kann, im Spiel enthalten sein kann und im Spiel reproduziert werden kann, betrachtet man Spiele einmal genauer — so, wie wir es hier im Zusammenhang mit den Fadenspielen auf Trobriand zu tun versucht haben.

Selbst wenn wir keine anderen Dokumente über die Kultur dieser Südsee-Insulaner hätten außer den Fadenspielfiguren, ihren Namen und den sie begleitenden Texten, so könnten wir aus diesen wenigen Daten doch ungeheuer viel über das alltägliche Leben, die Umwelt, über Arbeit und Freizeitvergnügen — kurz: über Sitten und Gebräuche der Trobriander erfahren.

Man kann Huizingas Theorie, daß „Kultur in Form von Spiel entsteht“, sicherlich kritisieren; an der Tatsache aber, daß menschliches Spiel unweigerlich die Kultur widerspiegelt, in der es gespielt wird (Bruner et al.: 1976, 21) läßt sich wohl schwerlich rütteln. Damit erhält das Spiel einen großen Stellenwert innerhalb der zwischenmenschlichen Kommunikation.

Daß manchen dieser Spiele dabei diese kommunikative Funktion nicht nur intrakulturell, sondern auch interkulturell zukommen kann, dafür scheinen uns die universellen Fadenspiele ein gutes Beispiel und ein guter Beweis zu sein.

LITERATUR

- Adler, C.*
1979 Polareskimo Verhalten (München: Ethno-Verlag).
- Aldis, O.*
1975 Play Fighting (New York: Academic Press).
- Avedon, E. M., Sutton-Smith, B.*
1971 The Study of Games (New York: John Wiley & Sons).
- Bruner, J. S., Jelly, A., Sylva, K., eds.*
1976 Play — Its Role in Development and Evolution (Harmondsworth: Penguin).
- Chateau, J.*
1976 Das Spiel des Kindes (Paderborn: F. Schöningh, utb).
- Culin, S.*
1899 „Hawaiian Games“, in: American Anthropologist, 1, 201—247.
- Eibl-Eibesfeldt, I.*
1967³ Grundriß der vergleichenden Verhaltensforschung (München: Piper).
- Eibl-Eibesfeldt, I.*
1984 Die Biologie des menschlichen Verhaltens Grundriß der Humanethologie (München: Piper).
- Eibl-Eibesfeldt, I., Senft, G.*
1986 Trobriander — Ost-Neuguinea — Trobriand-Inseln — Kaile'una — Fadenspiele „Ninikula“ (Film E 2724 des IWF Göttingen).
- Elffers, J., ed.*
1980 Das Hexenspiel — Finger-Fadenspiele neu entdeckt (Köln: DuMont).
- Emerson, J. S.*
1924 „Hawaiian String Games“, in: Folklore, Vassar College Publication, No. 5.
- Grunfeld, F. V., Oker, E., eds.*
1975 Spiele der Welt (Frankfurt am Main: W. Krüger).

- Haddon, A. C.*
1906 „Introduction“, in: Jayne, C. F., xi—xxiii
- Haddon, A. C.*
1912 Reports of the Cambridge Anthropological Expedition to Torres Straits, Vol. IV, Arts and Crafts (Cambridge University Press | bzw.: New York: Johnson Reprint Corporation 1971).
- Harms, V.*
1969 Der Terminus „Spiel“ in der Ethnologie Eine begriffskundliche Untersuchung dargestellt anhand von Berichten über die Kultur der Samoaner (München: Klaus Renner).
- Hirschberg, W., ed.*
1965 Wörterbuch der Völkerkunde (Stuttgart: A. Kröner).
- Huizinga, J.*
1956 Homo Ludens — Vom Ursprung der Kultur im Spiel (Hamburg: Rowohlt).
- Jayne, C. F.*
1906 String Figures (New York: Dover | bzw.: |1962|: String Figures and How to Make Them).
- Klepzig, F.*
1972 Kinderspiele der Bantu (Meisenheim: A. Hain).
- Malinowski, B.*
1929 The Sexual Life of Savages in North-Western Melanesia (New York: P. R. Reynolds).
- Maude, H.*
1979 „Foreword“, in: Noble, P. D.
- Noble, P. D.*
1979 String Figures of Papua New Guinea (Boroko: Institute of PNG Studies).
- Pöschl, R., Staub, U.*
(in press) „Motherhood on Trobriand Island (!), Milne Bay Province“, in: Townsend, K. P., ed., IASER Monograph: IASER/UNICEF Traditional Birth Attendants Project.
- Pöschl, U.*
1985 „Die vertikale Gebärhaltung der Trobriander in Papua Neuguinea“, in: gynakol. prax. 9, 207—220.
- Raymund, P.*
1911 „Die Faden- und Abnehmespiele auf Palau“, in: Anthropos, 6, 40—61.
- Sb rezesny, H.*
1976 Die Spiele der !Ko-Buschleute (München: Piper).
- Senft, B.*
1985 Kindheit in Tauwema. Die ersten 7 Jahre im Leben der Kinder auf den Trobriand-Inseln, Papua-Neuguinea (Seewiesen: Mimeo).
- Senft, G.*
(in press) Kilivila The Language of the Trobriand Islanders Grammar and Dictionary (Berlin: Mouton).

A N H A N G

Abbildung 4 a: Absolute Werte zum Bekanntheitsgrad der *ninikula*

<i>ninikula</i> Nr.	bekannt bei ? Männer	bekannt bei? Frauen	bekannt bei? Informanten
1	-	-	-
2	15	13	28
3	27	31	58
4	34	33	67
5	8	18	26
6	7	9	16
7	13	8	21
8	4	1	5
9	29	25	54
10	3	7	10
11	6	13	19
12	12	12	24
13	26	19	45
14	7	4	11
15	14	22	36
16	-	7	7
17	24	24	48
18	6	19	25
19	-	1	1
20	22	25	47
21	23	25	48
22	14	18	32
23	23	19	42
24	2	12	14
25	4	12	16
26	30	26	56
27	33	35	68
28	30	32	62
29	15	30	45
30	26	29	55
31	11	17	28

<i>ninikula</i> Nr.	bekannt bei? Männer	bekannt bei? Frauen	bekannt bei? Informanten
<i>n</i>	19	27	46
33	4	14	18
34	19	22	41
35	11	20	31
36	30	27	57
37	2	13	15
38	27	26	53
39	1	9	10
40	—	6	6
41	22	19	41
42	23	28	51
43	19	25	44
44	8	12	20
45	24	30	54
46	26	27	53
47	8	19	27
48	2	—	2
49	11	12	23
50	26	25	51
51	6	12	18
52	4	7	11
53	1	3	4
54	5	13	18
55	6	20	26
56	2	2	4
57	2	4	6
58	—	2	2
59	6	15	21
60	14	25	39
61	1	3	4
62	8	12	20
63	23	27	50
64	25	27	52
65	2	7	9
66	19	19	38

<i>ninikula</i> Nr.	bekannt bei ? Männer	bekannt bei ? Frauen	bekannt bei ? Informanten
67	2	2	4
68	11	24	35
69			