

Mwasawa

Spiel und Spaß bei den Trobriandern

»Schweinchen auf der Leiter«,
»Hexenbesen«, »See«, »Mund«,
»Schnellzug« – einige Leser
werden sich sicherlich an die in
ihrer Jugend üblichen Faden-
spielfiguren erinnern. Vorläufig
scheint diese Form der Beschäf-
tigung aus dem Repertoire
der Kinderspiele verschwunden
zu sein. Die Gameboys haben
das Rennen gemacht.

Huizinga definiert in seiner klassischen Monographie (1981, S.37) Spiel als »eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selbst hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben'«. Obwohl sich nahezu alle einschlägigen Arbeiten mehr oder minder explizit auf diese Definition beziehen, kann sie doch nicht vollends befriedigen, weil das Verhalten, das »Spiel« genannt wird, eine Vielzahl von Motivationen, Funktionen und heterogenen Verhaltensweisen einschließt.

Trotz der Schwierigkeiten, das Spielverhalten präzise zu definieren, können wir alle im Alltag relativ schnell und eindeutig entscheiden, was »spielerisch« und was »ernst« gemeint ist. Wichtige Hinweise über die Motivation unserer Spiel- und Sozialpartner gibt uns ihre Mimik. Schimpansen- und Menschenkinder signalisieren etwa mit gerundetem, offenem Mund, dem sogenannten »Spielgesicht«: Ich will nichts weiter als mit dir spielen. An diesen und anderen mimischen und gestischen Zeichen können wir also erkennen, ob es sich um Spiel oder Ernst handelt und dementsprechend angemessen reagieren.

Zunächst betrachten wir kurz, was aus der Sicht der Trobriander unter »Spiel« zu verstehen ist: Das *Kilivila*, die austronesische Sprache der Trobriander, hat für »Spiel« das Wort »*mwasawa*«. Die semantische Breite des Wortes ist bei den Trobriandern ebenso groß wie die des jeweiligen Wortes in unseren indogermanischen Sprachen.

Bei den Trobriandern finden wir Tanz-, Sing- und Rhythmusspiele. Spiele mit Materialien, Rollenspiele, Konstruktionsspiele, Kampf- und Wetteiferspiele sowie Jagdspiele (vgl. B. Senft: 1985). Bei den meisten Spielen handelt es sich um Kinderspiele, aber viele werden auch von Erwachsenen, von Männern und Frauen gespielt.

Kinder spielen ihre Spiele in der Regel in Kindergruppen, die sich nach der Zugehörigkeit der Kinder zu verschiedenen Dorfsektoren und auf

Rechte Seite: Fadenspiele sind über alle Kontinente verbreitet. Wie die Trobriander kennen auch die Yanomami komplizierte Figuren. Für manche von ihnen muß die Zunge zur Hilfe genommen werden







Grund von verwandtschaftlichen Beziehungen zusammenfinden. Den Spielgruppen kommt eine entscheidende Bedeutung für die Sozialisation der Trobriander zu: Frühestens, nachdem sie laufen gelernt haben, werden die Kinder abgestellt. Sie verlieren nun das hohe Maß an Zuwendung, das ihnen bisher besonders von der Mutter gewährt wurde. Dieses »Defizit« an Zuwendung wird unter anderem in der Kindergruppe ausgeglichen. Dort findet ein entscheidender Teil der weiteren Erziehung statt. Stellvertretend für die Vielzahl der von uns in Kindergruppen, bei Erwachsenen und in der Interaktion von Erwachsenen mit Kindern beobachteten Spiele betrachten wir im folgenden die Fadenspiele.

Spielen als solches ist eine Universalie menschlichen Verhaltens. Bei näherer Betrachtung der überall anzutreffenden Vorliebe für Spiele im allgemeinen und Spiele mit bestimmten Regeln im besonderen stellt sich heraus, daß auch bestimmte Spieltypen bei allen Völkern und Kulturen wiederzufinden sind. Es gibt also auch universale Spiele. Dazu zählt das Fadenspiel. Fadenspiele wurden unter anderem bei den Polar-Eskimo, den !Ko-Buschleuten, den Bantu, auf Borneo und bei den Völkern und Volksgruppen der Südsee von Hawaii über Neuseeland bis nach Australien dokumentiert.

Das Fadenspiel zählt zu den Aufmerksamkeitsspielen und wird als Geschicklichkeitsübung klassifiziert. Es kann als Einzel- oder als Gemeinschaftsspiel gespielt werden. Dazu benötigt man nichts weiter als eine etwa zwei Meter lange (früher meist aus Natur-

Doch vielleicht ist den Fadenspielen auch wieder eine Renaissance beschieden. Denn interessanterweise kommen und gehen die typischen Spiele der Kinder wie die Moden der Großen: Eine Zeit lang ist Gummihüpfen »in«, wird von Murmelspielen abgelöst, die wiederum von »Räuber und Schandi«. Das Bedürfnis nach Neuigkeit ist wohl ein Motor dieses Wandels.

Den Ethnologen ist schon früh aufgefallen, daß Fadenspiele praktisch in allen Kulturen vorkommen. Eine Zeitlang versuchte man diesen Befund damit zu erklären, daß man Wanderungen der Fadenspiel-Idee von einer ethnischen Gruppe zur anderen annahm. Mittlerweile ist man von dieser Vorstellung abgekommen. Eine Erklärung von der Art, wie sie Humanethnologen geben, trifft den Sachverhalt vermutlich eher. Bei den Fadenspielen handelt es sich um eine der typischen Äußerungen des Homo sapiens, sie sind deswegen überall auf der Erde zu finden, weil überall Menschen mit denselben Gehirnen leben, in denen Gefühle, Motivationen, Gedanken und Handlungen erzeugt werden, die prinzipiell bei allen Menschen gleich sind.

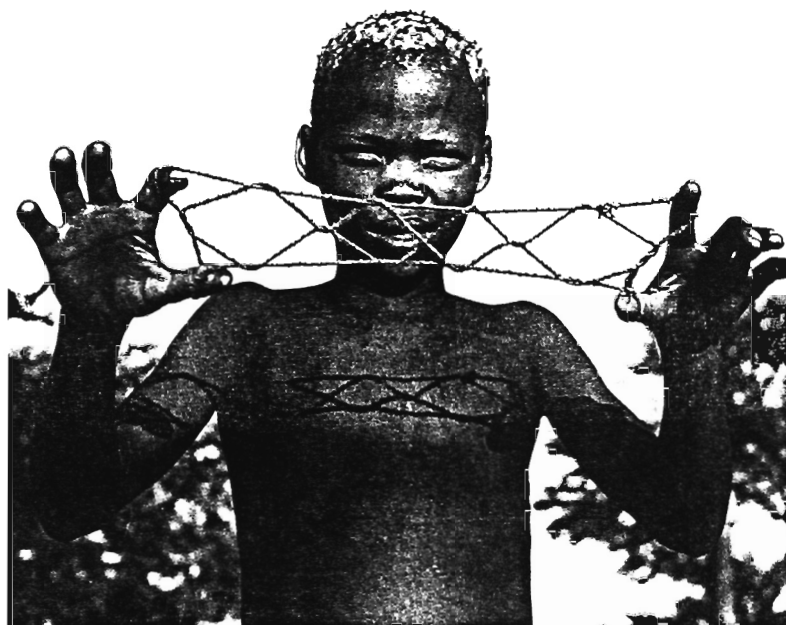
Auch Erwachsene erfreuen sich am Entstehen überraschender Figuren. Bei den Trobriandern haben etliche von ihnen sexuelle Bedeutung, was in den begleitend gesprochenen Texten zum Ausdruck kommt

Besondere Freude bereitet es den Kindern, wie hier einem Buben aus der Kalahari, die einzelnen Schritte kunstgerecht nachzuvollziehen und so das richtige Ergebnis zustandezubringen

Fingerfertigkeit, Experimentierlust, Durchhaltevermögen auch bei schwierigen Aufgaben, Freude an überraschenden Resultaten und daran, selbst Gelerntes anderen beizubringen, dürften wesentliche Wurzeln der weltweiten Existenz der Fadenspiele sein, die demnach also in den verschiedenen Völkern durchaus unabhängig entstanden sein können.

Die Trobriander gehören zu jenen Kulturen, in denen eine reiche Tradition der Kunst entwickelt ist, aus einer Schnur und den Fingern (manchmal den Zehen und dem Mund) möglichst komplizierte Figuren entstehen zu lassen. Überhaupt sind die Bewohner der Koralleninseln, wie in dem Kapitel über sie näher ausgeführt wird, ästhetisch sehr geschult und bewußt. »EE« . der seit 14 Jahren das Verhalten der Inselbewohner mit der Kamera dokumentiert, tat sich mit Gunter und Barbara Senft zusammen, die lange in Tauwema gearbeitet und dabei auch die ninikula, die Fadenspiele, in ihre Erhebung einbezogen hatten. Typisch für die verbal recht freizügigen Trobriander ist, daß etliche der Fadenspielfiguren deftige sexuelle Bezüge haben.

Rechte Seite: Selbst im isolierten Bergland West-Neuguineas kennen die Kinder das Spiel mit Faden und Fingern. Auch sie sind stolz, wenn sie Fremden ihre Fertigkeiten vorführen können



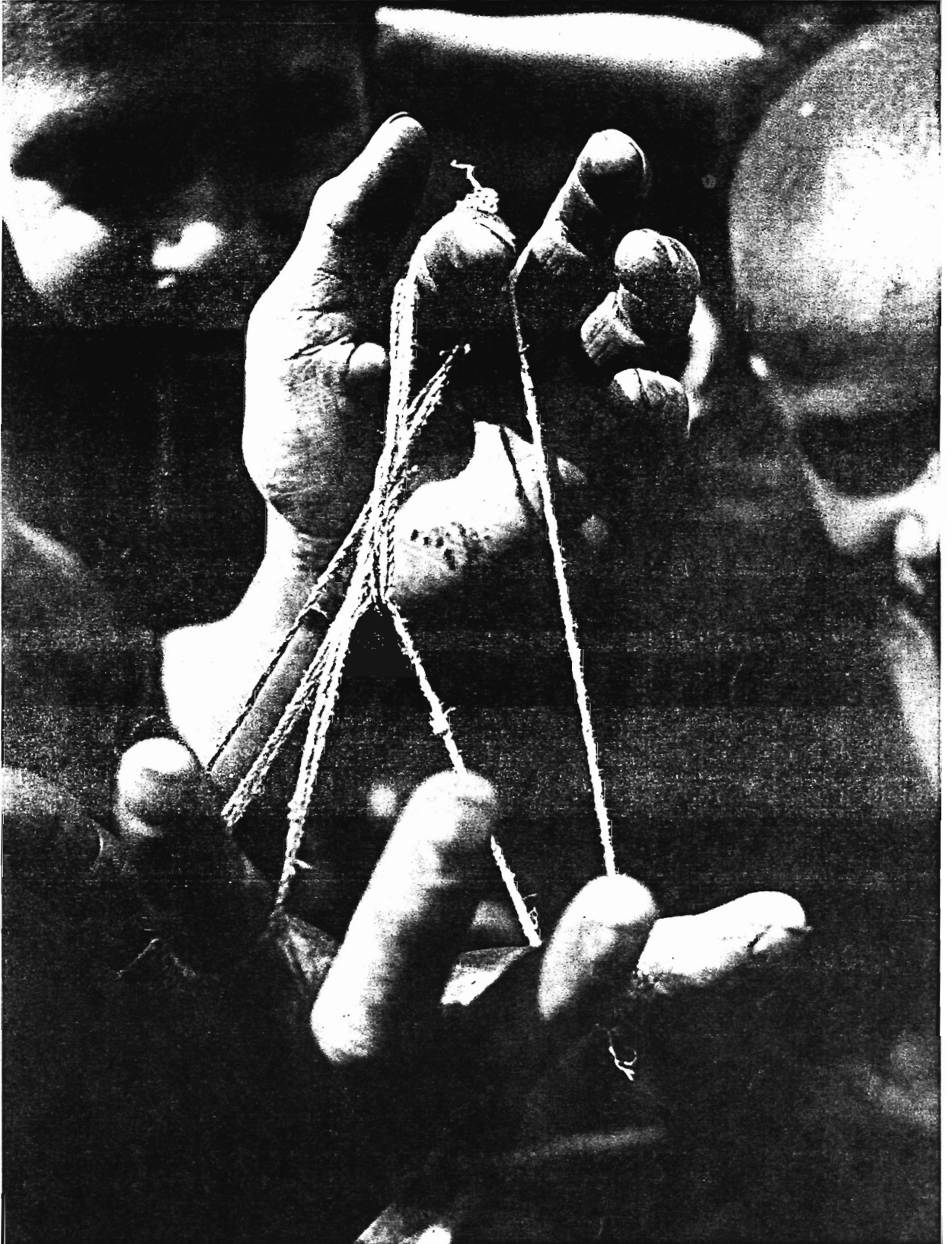
fasern hergestellte) Schnur, deren beide Enden miteinander verknötet sind. Beim Fadenspiel werden durch Schlingen und Straffen der Schnur sowohl relativ einfache als auch äußerst komplexe Fadenfiguren entwickelt.

Dazu werden hauptsächlich Hände und Finger gebraucht; kompliziertere Figuren können aber auch mit Hilfe von Zähnen, Mund, Knien und Füßen entwickelt werden. Zu vielen Fadenfiguren werden auch spielbegleitende Texte gesprochen.

Neben der ästhetischen Funktion übernimmt das Fadenspiel häufig auch soziale, mythische und religiöse Funktionen als bildhafte, künstlerisch ausgestaltete Gedächtnisstütze bei der Tradierung von Folklore, Mythen und Legenden, traditionellem Wissen, gesellschaftlichem Verhaltenskodex und ideellen Grundwerten der entsprechenden Kulturgemeinschaft. Während unserer Aufenthalte auf den Trobriand-Inseln stellten wir fest, daß das Auftreten der Fadenspiele jahreszeitlich gebunden ist. Ursache dafür sind unterschiedlich arbeitsintensive Phasen während des Jahres im Leben dieser Kultur von Gartenbauern. Von August bis Ende September findet die Yamsernte auf den Trobriand-Inseln statt. Während dieser Zeit bleibt wenig Zeit für Muße im Leben der Erwachsenen, genauso wenig wie in den Monaten Oktober bis Dezember, denn dann müssen die neuen Gärten angelegt werden. Die Monate März und April bringen dagegen keine außergewöhnlichen Arbeitsbelastungen, und so bleibt für alle Zeit zum Spiel.

Wir konnten auf den Inseln bisher 90 unterschiedliche Fadenspiele, die »ninikula« genannt werden, aufzeichnen: zu 38 von ihnen gibt es spielbegleitende Texte, die ebenfalls dokumentiert sind. Die »ninikula« werden von Mädchen und Jungen, Frauen und Männern gespielt.

Von den 90 dokumentierten Fadenspielen thematisieren drei Personen, Vorfälle und Gegenstände, die mit der trobriandischen Mythologie verbunden sind, 12 tragen den Namen einer Pflanze oder Frucht, 23 stellen Tiere dar oder sind nach ihnen benannt, 32 beschäftigen sich mit Personen bzw. mit menschlichen Tätigkeiten, vier haben etwas mit





Kanus zu tun, und 19 Spiele beschäftigen sich mit der Umwelt der Inselbewohner.

Im folgenden dokumentieren wir exemplarisch fünf dieser »nini-kula« (vgl. Senft & Senft: 1986).

Das erste Fadenspiel (Abbildungen rechts oben) heißt »doga« – »Eberzahn« (vgl. Senft & Senft 1986, S. 156f). Eberzähne werden als Hals- und Brustschmuck getragen.

Das zweite Fadenspiel wird »sina« genannt (Abbildungen rechts unten, vgl. Senft & Senft 1986, S.164). Die relativ komplexe Figur, die mit Hand und Fuß entwickelt wird, symbolisiert einen kleinen schwarzen Vogel, den wir leider nicht zoologisch klassifizieren können.

Diese beiden ersten Fadenfiguren stehen stellvertretend für die »nini-kula«, die ohne begleitenden Text gespielt werden.

Dania (Abbildungen nächste Seite) ist der Name einer besonders erfahrenen und berühmten »Hebamme« auf Trobriand. Bei der Entwicklung der Fadenfigur läßt die rechte Hand des Spielers die drei vorher aufgebauten Rauten der Figur nach unten fallen – dabei ergibt sich eine Figur, die einem Kind ähnelt, das »geboren« wird. Auf den Inseln gebiert eine Frau in der Regel in Hockstellung. Bei den Wehen wird sie oft von einer oder mehreren Frauen gestützt. Besonders erfahrene Frauen, die unseren Hebammen vergleichbar sind, sitzen in der Regel hinter der Kreißenden (vgl. Pöschl 1985). Die auf den Inseln über Generationen geachtete *Dania* steht stellvertretend für diese weisen Frauen der Trobriand-Inseln. Zu dieser Fadenfigur wird der folgende begleitende Text gesprochen:

Auf den Trobriand-Inseln konnten 90 unterschiedliche Fadenspiele, *ninikula* in der Sprache der Einheimischen genannt, dokumentiert werden. Alle haben Namen, die für konkrete Dinge oder Vorgänge stehen

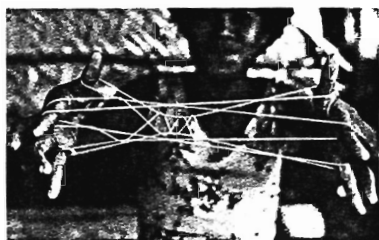


Diese Figur mit um den Hals geschlungenem Faden heißt *doga*, Eberzahn. Die Hauer der im Busch lebenden verwilderten Eber sind als Schmuck begehrt

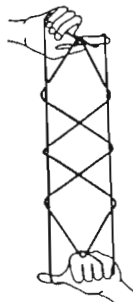
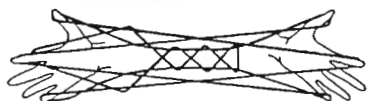


Diese komplexe Figur ist nach dem kleinen schwarzen Vogel *sina* benannt





Dania war eine bekannte traditionelle Hebamme. Diese nach ihr benannte Figur löst sich zum Schluß nach unten auf – eine Metapher für die Geburt



kaikela ba'ola, sein Paddel will ich einstechen, spielt gänzlich unverhohlen auf den Geschlechtsakt an

Begleittext zu »*Dania*«

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

Dania
 Mutter Dania
 komm, setz Dich hinter mich.
 Ich bringe mein Kind zur Welt,
 wir zwei bringen mein Kind zur Welt
 - aua, aua, aua, aua!
 Mutter Dania
 komm, setz Dich hinter mich.
 Ich bringe mein Kind zur Welt,
 wir zwei bringen mein Kind zur Welt
 - aua, aua, aua!
 Es fällt heraus das Kind -
 und die Nachgeburt.

Variante:

inagu Dania
kayosu kapo'ugu
bavalulu
ekapusi
ala msila gwadi
yakai yakai yakai

Mutter Dania
 stütz' meinen Rücken.
 Ich will mein Kind gebären.
 Es fällt heraus -
 Blut, Nachgeburt und Kind.
 Aua, aua, aua.

Das vierte Fadenspiel heißt »*kaikela ba'ola*« – (Abb. links) 'Sein Paddel will ich einstechen' (vgl. Senft & Senft 1986, S.135f). Die Spielfigur wird während des Rezitierens des begleitenden Textes wie ein Paddel rhythmisch bewegt. Im Begleittext finden wir das für den Sprachgebrauch der Trobriander typische Spielen mit der Ambiguität der Sprache.

Begleittext zu »*kaikela ba'ola*«

kaikela ba'ola
mina Kaibola
mina Kaibola
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 da vorne -
 wir zwei paddeln.
 Nein doch, ich paddle – platsch.
 Nein doch, ich paddle – platsch.

Unser letztes Beispiel ist nach dem Mann *Tobabana* benannt (Abbildungen rechte Seite, vgl. Senft & Senft 1986, S.154ff). Das mit den Händen gehaltene Rechteck der Fadenfigur wird beim Sprechen des Begleittextes rhythmisch auf- und abbewegt.

Begleittext zu »*Tobabana*«

Tobabana
Tobabana Tobabana
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.

Dieser spielbegleitende Text bricht 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.

Schon der Meister der trobriandischen Ethnographie, Bronislaw Malinowski (1929), behandelt dieses Bruder-Schwester-Tabu ausführlich und weist besonders darauf hin, daß ein solcher Tabu-Bruch schwerwiegende Folgen hat.

Die beiden letzten Beispiele mit ihren »*vinavina*« genannten Begleittexten repräsentieren eine ganze Reihe von Spielen, deren Texte voller mehr oder minder direkter Anspielungen auf Sexuelles und Anales stecken. Diesen Sachverhalt kann man folgendermaßen erklären: In jeder Gesellschaft gibt es Bereiche, die als tabuisiert gelten, und es gibt Dinge, über die »man« nicht spricht.

Daß aber Tabus gebrochen werden, und zwar mit umso größerer Wahrscheinlichkeit, je strikter ihre Einhaltung gefordert wird, ist eine allgemeine Tatsache. Eine Gesellschaft kann sich der Einhaltung ihrer Tabus in den Bereichen, auf die sie wirklich entscheidenden Wert legt, mit einer größeren Erfolgswahrscheinlichkeit versichern, wenn sie es ihren Mitgliedern zugesteht, in bestimmten Bereichen, die für die Konstruktion ihrer sozialen Wirklichkeit von eher mittelbarer Bedeutung sind, diese Tabus und besonders deren Verletzungen zu thematisieren – ja sie sich sogar in fiktiver Form vorzustellen. Auf diese Weise kommt es innerhalb einer Gesellschaft zur Herausbildung sogenannter Ventilsitten (Eibl-Eibesfeldt: 1986, S.492, S.73).

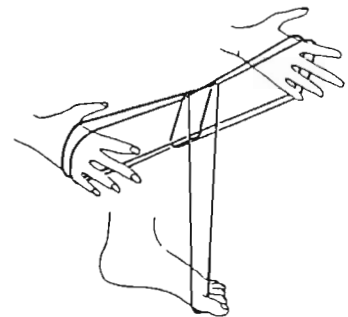
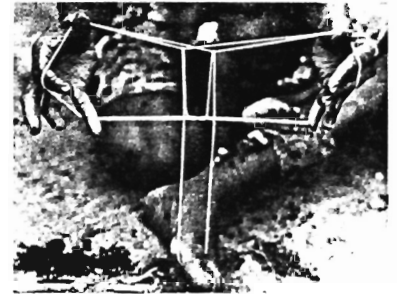
Die »*vinavina*« der Fadenspiele sind sicherlich zu diesen »Ventilsitten« zu zählen – und die Trobriander markieren diese besondere Form ihres Sprachgebrauchs auch in ihrem metasprachlichen Lexikon. Das *Kilivila* unterscheidet nämlich eine ganze Reihe von »situations- und intentions-spezifischen Varietäten«: darunter verstehen wir sprachliche »Register«, die ein Sprecher in einer bestimmten kommunikativen Situation mit einer bestimmten Intention einsetzt (vgl. Senft: 1986, S.124ff; 1991).

Eine dieser von den Trobriandern besonders markierten Varietäten heißt »*Biga Sopa*« – »Sprache des Witzes«, Sprache des Schwindelns, »uneigentliche«, spielerische Sprache.

Sie nutzt die alle natürlichen Sprachen charakterisierenden Merkmale »Ambiguität« und »Vagheit« und bietet damit dem Sprecher ein Stilmittel, mit dem er sich einen Raum, ein Forum zum Handeln auf Probe ohne Furcht vor Sanktionen schaffen kann. Ein Sprecher kann sich bei möglichen Angriffen immer damit herausreden, daß das, was er gesagt hat, ja gar nicht so gemeint und eigentlich ein Witz war. Mit diesem Stilmittel wird es ihm erlaubt, selbst Tabus furchtlos zu brechen – verbal, versteht sich. Die Ventilsitte gewährt also – im Sprachspiel – den Trobriandern ein ritualisiertes Sprechen über Dinge, über die »man« eigentlich nicht spricht.

Die letzten Überlegungen zur Betrachtung eines Phänomens innerhalb einer Kultur haben uns ausgehend vom »Spiel« hin zur sozialen Wirklichkeit dieser Kultur geführt.

Selbst wenn uns keine anderen Dokumente vorliegen würden außer den von uns gesammelten Daten zum Spiel – oder gar nur zu den Fadenspielen – so könnten wir doch aus diesen relativ wenigen Daten sehr viel über das alltägliche Leben, über Sitten und Gebräuche der Trobriander erfahren. Im menschlichen Spiel spiegelt sich also unweigerlich die jeweilige Kultur



Diese Figur, genannt *Tobabana*, ist nach einem Mann benannt, der angeblich sexuellen Verkehr mit seiner Schwester hatte – eines der striktesten Tabus. Die Bewegung steht für die Kopulation