

HOMO LUDENS

J. HUIZINGA

*Versuch einer Bestimmung
des Spielelementes
der Kultur*

AKADEMISCHE VERLAGSANSTALT PANTHEON
VERLAG FÜR GESCHICHTE UND POLITIK
BASEL · BRUSSEL · KÖLN · WIEN

I

Wesen und Bedeutung

des Spiels als Kulturercheinung

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

Hier hat man nun sogleich einen sehr bedeutsamen

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

Psychologie und Physiologie bemühen sich, das Spiel von Tieren, Kindern und erwachsenen Menschen zu beobachten, zu beschreiben und zu erklären. Sie suchen Wesen und Bedeutung des Spiels festzustellen und ihm seinen Platz im Lebensplan anzuweisen. Daß es dort erhebliche Bedeutung hat, daß es eine notwendige, zumindest eine nützliche Aufgabe erfüllt, wird allgemein ohne Widerspruch als Ausgangspunkt für jede wissenschaftliche Untersuchung und Betrachtung angenommen. Die zahlreichen Versuche, diese biologische Funktion des Spiels zu bestimmen, gehen jedoch sehr weit auseinander. Man hat geglaubt, Ursprung und Grundlage des Spiels als Sichtenlasten von einem Überschub an Lebenskraft definieren zu können. Nach anderen gehorcht das lebende Wesen beim Spielen einem angeborenen Nachahmungstrieb, befriedigt es ein Bedürfnis nach Entspannung oder übt sich für ernsthafte

Tätigkeit, die das Leben von ihm fordern wird, oder aber das Spiel dient ihm als Übung in Selbstbeherrschung. Wieder andere suchen das Prinzip in einem angeborenen Bedürfnis, etwas zu können oder etwas zu verursachen, oder auch in der Sucht zu herrschen oder mit anderen in Wettbewerb zu treten. Noch andere wieder betrachten das Spiel als eine unschuldige Abregung schädlicher Triebe, als notwendige Ergänzung eines allzu einseitig gerichteten Betätigungsdranges oder als Befriedigung in Wirklichkeit unerfüllbarer Wünsche durch eine Fiktion und damit als Aufrechterhaltung des Persönlichkeitsgefühls¹.

Allen diesen Erklärungen ist das eine gemein, daß sie von der Voraussetzung ausgehen, Spiel werde etwas anderem wegen betrieben, es diene irgendeiner biologischen Zweckmäßigkeit. Sie fragen, warum und wozu wird gespielt? Die Antworten, die hierauf erteilt werden, schließen einander keineswegs aus. Man würde alle soeben aufgezählten Erklärungen recht wohl nebeneinander akzeptieren können, ohne damit in lästige Begriffsverwirrung zu geraten. Hieraus folgt aber, daß sie nur Teilerklärungen sind. Wäre eine von ihnen entscheidend, dann müßte sie die anderen entweder ausschließen oder in einer höheren Einheit umfassen und aufnehmen. Die meisten Erklärungsversuche beschäftigen sich erst in zweiter Instanz mit der Frage, was und wie das Spiel an und für sich ist und was es für den Spieler bedeutet. Sie gehen dem Spiel mit den Meßmethoden der Experimentalmethoden unmittelbar zuleibe,

¹ Über diese Theorien vgl. die Übersicht bei H. Zondervan, Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen, Amsterdam 1928, und F. J. J. Buytendijk, Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdrijf, Amsterdam 1932.

ohne zunächst einmal der tief im Ästhetischen verankerten Eigenart des Spiels ihre Aufmerksamkeit zuzuwenden. Die primäre Qualität Spiel wird in der Regel eigentlich nicht beschrieben. Gegenüber einer jeden der gegebenen Erklärungen kann die Frage erhoben werden: „Nun gut, was ist nun eigentlich der ‚Witz‘ des Spiels? Warum kräht das Baby vor Vergnügen? Warum verrennt sich der Spieler in seine Leidenschaft, warum bringt der Wettkampf eine tausendköpfige Menge zur Raserrei?“ Die Intensität des Spiels wird durch keine biologische Analyse erklärt, und gerade in dieser Intensität, in diesem Vermögen, toll zu machen, liegt sein Wesen, steckt das, was ihm ureigen ist. Die Natur, so scheint der logische Verstand zu sagen, hätte doch alle die nützlichen Funktionen wie Entladung überschüssiger Energie, Entspannung nach Kraftanstrengung, Vorbereitung für Forderungen des Lebens und Ausgleich für Nichtverwirklichtes ihren Kindern auch in der Form rein mechanischer Übungen und Reaktionen mit auf den Weg geben können. Aber sie gab uns gerade eben das Spiel mit seiner Spannung, seiner Freude, seinem Spaß.

Dies letzte Element, der „Witz“ des Spiels, widerstrebt jeder Analyse, jeder logischen Interpretation. Das holländische Wort für Witz, „aardigheid“, ist dafür höchst bezeichnend. Es ist von „aard“ abgeleitet, das „Art“ aber auch „Wesen“ bedeutet, und legt damit sozusagen Zeugnis dafür ab, daß die Sache nicht weiter rückführbar ist. Diese Unableitbarkeit ist für unser modernes Sprachgefühl nirgendwo so treffend ausgedrückt wie in dem englischen *fun*, das in seiner geläufigen Bedeutung ziemlich jung ist. Das Französische hat für den Begriff merkwürdigerweise kein Äquivalent. Und

gerade dies Element bestimmt doch das Wesen des Spiels. Im Spiel haben wir es mit einer für jedermann ohne weiteres erkennbaren, unbedingt primären Lebenskategorie zu tun, mit einer Ganzheit, wenn es je etwas gibt, was diesen Namen verdient. Wir müssen uns Mühe geben, es in seiner Ganzheit zu betrachten und zu werten.

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

Mit dem Spiel aber erkennt man, ob man will oder nicht, den Geist. Denn das Spiel ist nicht Stoff, worin auch immer sein Wesen bestehen mag. Schon in der Tierwelt durchbricht es die Schranken des physisch Existenten. Von einer determiniert gedachten Welt reiner Kraftwirkungen her betrachtet, ist es im vollsten Sinne des Wortes ein *Supernaturales*, etwas Überflüssiges. Erst durch das Einströmen des Geistes, der die absolute Determiniertheit aufhebt, wird das Vorhandensein des Spiels möglich, denkbar und begreiflich. Das Dasein des Spiels bestätigt immer wieder, und zwar im höchsten Sinne, den überlogischen Charakter

unserer Situation im Kosmos. Die Tiere können spielen, also sind sie bereits mehr als mechanische Dinge. Wir spielen und wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.

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

Bedeutung jener Gebilde und jener Verbildlichung selbst zu verstehen. Er will ihr Wirken im Spiel selbst beobachten und damit das Spiel als Faktor des Kulturlbens zu begreifen versuchen.

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

In Mythos und Kult aber haben die großen Triebkräfte des Kulturlebens ihren Ursprung: Recht und Ordnung, Verkehr, Erwerb, Handwerk und Kunst,

Dichtung, Gelehrsamkeit und Wissenschaft. Auch diese Wurzeln somit sämtlich im Boden des spielerischen Handelns.

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

Spiel steht in unserem Bewußtsein dem Ernst gegenüber. Der Gegensatz bleibt vorläufig so unableitbar wie der Begriff Spiel selbst. Wenn wir aber näher zusehen, erscheint uns der Gegensatz Spiel-Ernst weder eindringlich noch fest. Wir können sagen: Spiel ist Nichternst.

Abgesehen davon aber, daß dieser Satz nichts über die positiven Eigenschaften des Spiels aussagt, ist er außerordentlich leicht umzustoßen. Sobald wir an Stelle von „Spiel ist Nichternst“ sagen: „Spiel ist nicht ernsthaft“, läßt uns der Gegensatz schon im Stich; denn Spiel kann sehr wohl ernsthaft sein. Überdies treffen wir sogleich auf verschiedene fundamentale Lebenskategorien, die ebenfalls unter den Begriff Nichternst fallen und den noch nicht dem Spielbegriff entsprechenden. Lachen steht in einem gewissen Gegensatz zu Ernst, ist aber keineswegs unbedingt an Spiel gebunden. Kinder, Fußballspieler und Schachspieler spielen in allererstem Ernst und haben nicht die geringste Neigung, dabei zu lachen. Es ist bemerkenswert, daß gerade die rein physiologische Verrichtung des Lachens ausschließlich dem Menschen eigen tümlich ist, während er die sinnvolle Funktion des Spielens mit den Tieren gemein hat. Das aristotelische *animal ridens* bezeichnet den Menschen im Gegensatz zum Tier fast noch reiner als *homo sapiens*. Was vom Lachen gilt, gilt auch vom Komischen. Das Komische fällt unter den Begriff des Nichternsten und ist in einer gewissen Weise mit dem Lachen verbunden: es reizt zum Lachen. Aber sein Zusammenhang mit dem Spiel ist nebensächlicher Natur. An sich ist Spiel nicht komisch, weder für den Spieler noch für den Zuschauer. Junge Tiere und kleine Kinder sind zuweilen komisch bei ihrem Spiel, aber schon erwachsene Hunde, die einander nachsetzen, sind es nicht oder doch kaum noch. Wenn wir eine Fosse und ein Lustspiel komisch finden, geschieht es nicht wegen der Spielhandlung selbst sondern wegen des Gedankeninhalts. Die Komische und zum Lachen reizende Mimik eines Klowns kann man nur in einem weiteren Sinne Spiel nennen.

heit beizugesellen. An die primitiveren Formen des Spiels heftet sich von Anfang an Fröhlichkeit und Anmut. Die Schönheit des bewegten menschlichen Körpers findet ihren höchsten Ausdruck im Spiel. In seinen höher entwickelten Formen ist das Spiel durchwoben von Rhythmus und Harmonie, jenen edelsten Gaben des ästhetischen Wahrnehmungsvermögens, die dem Menschen beschert sind. Vielfältige und enge Bande verbinden Spiel mit Schönheit.

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

Hier kommt uns zugute, daß unser Thema, der Zusammenhang von Spiel und Kultur, uns erlaubt, nicht alle vorhandenen Formen des Spiels in die Behandlung einzubeziehen. Wir können uns in der Hauptsache auf die Spiele sozialer Art beschränken. Man kann sie, wenn man will, die höheren Formen des Spiels nennen. Sie sind leichter zu beschreiben als die primäreren Spiele von Säuglingen und jungen Tieren, weil sie ihrer Gestalt nach entwickelter und gegliederter sind und weil sie vielfältigere und sichtbare Kennzeichen an sich tragen, während man bei der Definition des primitiven Spiels fast unmittelbar auf die unabsehbare Qualität des Spielhaften stößt, die unserer Meinung nach einer Analyse unzugänglich ist. Wir werden von Wett-

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

Alle Ausdrücke aus der nur vage zusammenhängenden Begriffsgruppe, zu der Spiel, Lachen, Kurzweil, Scherz, das Komische und die Torheit gehören, haben die Unabteilbarkeit ihres Begriffs miteinander gemein, die wir dem Spiele zuschreiben mußten. Ihre *Ratio* liegt in einer besonders tiefen Schicht unseres geistigen Wesens.

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

Wenn das Spiel also nicht ohne weiteres mit dem Wahren und auch nicht mit dem Guten zusammenzubringen ist, liegt es dann etwa auf ästhetischem Gebiet? Hier wird unser Urteil schwankend. Die Eigenschaft, schön zu sein, haftet nicht am Spiel als solchem, es hat jedoch die Neigung, sich allerlei Elemente der Schön-

kampf und Wettlauf, von Schaustellungen und Auf-
führungen, von Tänzen und Musik, von Maskerade
und Turnier zu reden haben. Unter den Kennzeichen
die wir dabei aufzählen werden, haben einige Bezie-
hungen zum Spiel im allgemeinen, andere gelten be-
sonders für das soziale Spiel.

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

Wie dem auch sei, für den erwachsenen und verant-
wortlichen Menschen ist das Spiel eine Funktion, die er
ebensogut lassen könnte. Das Spiel ist überflüssig. Nur
insoweit wird das Bedürfnis nach ihm dringend, als es
aus dem Vergnügen an ihm entspringt. Jederzeit kann
das Spiel ausgesetzt werden oder ganz unterbleiben. Es
wird nicht durch physische Notwendigkeit auferlegt
und noch viel weniger durch sittliche Pflicht. Es ist

keine Aufgabe. Es wird in der „Freizeit“ gespielt. Erst
sekundär, dadurch daß es Kulturfunktion wird, treten
die Begriffe Müssen, Aufgabe und Pflicht mit ihm in
Verbindung.

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

Spiel ist nicht das „gewöhnliche“ oder das „eigent-
liche“ Leben. Es ist vielmehr das Herausstreten aus ihm
in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eige-
nen Tendenz. Schon das kleine Kind weiß genau, daß
es „bloß so tut“, daß alles „bloß zum Spaß“ ist. Wie
tief dies Bewußtsein in der Kinders Seele haftet, wird
m. E. besonders schlagend durch den folgenden Fall
illustriert, den mir seinerzeit der Vater eines Kindes
mitgeteilt hat: Er trifft sein vierjähriges Söhnchen an,
wie es auf dem vordersten einer Reihe von Stühlen sitzt
und „Eisenbahn“ spielt. Er hätschelt das Kind, dies
aber sagt: „Vater, du darfst die Lokomotive nicht küs-
sen, sonst denken die Wagen, es wäre nicht echt.“ In
diesem „Bloß“ des Spiels liegt ein Minderwertigkeits-
bewußtsein, ein Gefühl von „Spaß“ gegenüber dem
„Ernstgemeinten“, das primär zu sein scheint. Wir ha-
ben schon darauf aufmerksam gemacht, daß das Be-
wußtsein, bloß zu spielen, gar nicht ausschließt, daß
dies „bloße Spielen“ mit dem größten Ernst vor sich
gehen kann, ja mit einer Hingabe, die in Begeisterung
übergeht und die Bezeichnung „bloß“ zeitweilig voll-
kommen aufhebt. Jedes Spiel kann jederzeit den Spiel-
enden ganz in Beschlag nehmen. Der Gegensatz Spiel-
Ernst bleibt stets schwebend. Die Minderwertigkeit des
Spiels hat ihre Grenze im Mehrwert des Ernsts. Das
Spiel schlägt in Ernst um und der Ernst in Spiel. Es

14 Das Spiel steht außerhalb des „gewöhnlichen“ Lebens

kann sich auf Höhen der Schönheit und Heiligkeit erheben, wo es den Ernst weit unter sich läßt. Diese schwierigen Fragen werden an die Reiche kommen, sobald wir das Verhältnis des Spiels zur heiligen Handlung näher ins Auge zu fassen haben.

Vorläufig handelt es sich um eine Definierung der formalen Kennzeichen, die der Aktivität eigen sind, welche wir Spiel nennen. Alle Forscher legen den Nachdruck auf den uninteressierten Charakter des Spiels. Dieses Etwas, das nicht das „gewöhnliche“ Leben ist, steht außerhalb des Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden, ja es unterbricht diesen Prozeß. Es schiebt sich zwischen ihn als eine zeitweilige Handlung ein. Diese läuft in sich selbst ab und wird um der Befriedigung willen verrichtet, die in der Verrichtung selbst liegt. So wenigstens stellt sich uns das Spiel an sich und in erster Instanz betrachtet dar: als ein Intermezzo im täglichen Leben, als Betätigung in der Erholungszeit und zur Erholung. Aber bereits in seiner Eigenschaft als eine regelmäßige widerkehrende Abwechslung wird es Begleitung, Ergänzung, ja Teil des Lebens im allgemeinen. Es schmückt das Leben, es ergänzt es und ist insofern unentbehrlich, unentbehrlich für die Einzelperson als biologische Funktion und unentbehrlich für die Gemeinschaft wegen des Sinnes, der in ihm enthalten ist, wegen seiner Bedeutung, wegen seines Ausdruckswertes und wegen der geistigen und sozialen Verbindungen, die es schafft: kurzum als Kulturfunktion. Es befriedigt Ideale des Ausdrucks und des Zusammenlebens. Es hat seinen Platz in einer Sphäre, die über der rein biologischen Prozesses des Sichnährens, Sichparens und Sichschützens liegt. Mit dieser Aussage gerät man scheinbar in

3

Widerspruch zu der Tatsache, daß im Tierleben die Spiele in der Paarungszeit eine so große Rolle spielen. Wäre es aber ungerneimt, dem Singen, Balzen und Sichbrüten der Vögel ebenso wie dem menschlichen Spiel einen Platz außerhalb des rein Biologischen einzuräumen? Das menschliche Spiel gehört doch jedenfalls in allen seinen höheren Formen, in denen es etwas bedeutet oder etwas feiert, der Sphäre des Festes und des Kults – der heiligen Sphäre – an.

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

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

Dies ist also wieder ein neues, positives Kennzeichen des Spiels. Das Spiel beginnt, und in einem bestimmten Augenblick ist es „aus“. Es „spielt sich ab“. Solange es im Gange ist, herrscht Bewegung, ein Auf und Nieder, ein Abwechseln, bestimmte Reihenfolge, Verknüpfung und Lösung. Unmittelbar mit der zeitlichen Begrenztheit hängt nun aber ein weiteres bemerkenswertes Kenn-

15 Spielen ist uninteressiertes Handeln

zeichnen zusammen. Das Spiel nimmt sogleich feste Gestalt als Kulturform an. Wenn es einmal gespielt worden ist, bleibt es als geistige Schöpfung oder als geistiger Schatz in der Erinnerung haften, es wird überliefert und kann jederzeit wiederholt werden, sei es nun unmittelbar nach Beendigung, wie ein Kinderspiel, eine Partie Trick-Track, ein Wettlauf, oder nach langer Zwischenpause. Diese Wiederholbarkeit ist eine der wesentlichsten Eigenschaften des Spiels. Sie gilt nicht allein vom Spiel als ganzem sondern auch von seinem inneren Aufbau. In beinahe allen höher entwickelten Spielformen bilden die Elemente der Wiederholung, des Refrains, der Abwechslung in der Reihenfolge, so etwas wie Kette und Einschlag.

Auffallender noch als seine zeitliche Begrenzung ist die räumliche Begrenzung des Spiels. Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich, im voraus abgesteckt worden ist. Wie der Form nach kein Unterschied zwischen einem Spiel und einer geweihten Handlung besteht, d. h. wie die heilige Handlung sich in denselben Formen wie ein Spiel bewegt, so ist auch der geweihte Platz formell nicht von einem Spielplatz zu unterscheiden. Die Arena, der Spielfisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d. h. geweihter Boden, abgegrenztes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere eigene Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.

Innerhalb des Spielplatzes herrscht eine eigene und

Das Spiel schafft Ordnung

unbedingte Ordnung. Hier sieht man also noch einen neuen, noch positiveren Zug des Spiels. Es schafft Ordnung, ja es ist Ordnung. In die unvollkommene Welt und in das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige begrenzte Vollkommenheit. Das Spiel fordert unbedingte Ordnung. Die geringste Abweichung von ihr verdirbt das Spiel, nimmt ihm seinen Charakter und macht es wertlos. Diese innige Verknüpfung mit dem Begriff der Ordnung ist vielleicht der Grund, daß das Spiel, wie wir schon im Vorübergehen anmerkten, zu solch großem Teil innerhalb des ästhetischen Gebiets zu liegen scheint. Das Spiel, so sagen wir, hat eine gewisse Neigung, schön zu sein. Der ästhetische Faktor ist vielleicht identisch mit dem Drang, eine geordnete Form zu schaffen, die das Spiel in allen seinen Gestalten belebt. Die Wörter, mit denen wir die Elemente des Spiels benennen können, gehören zum größten Teil in den Bereich des Ästhetischen. Es sind Wörter, mit denen wir auch Wirkungen der Schönheit zu bezeichnen suchen: Spannung, Gleichgewicht, Auswägen, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung, Auflösung. Das Spiel bindet und löst. Es fesselt. Es bannet, das heißt: es bezaubert. Es ist voll von den beiden edelsten Eigenschaften, die der Mensch an den Dingen wahrzunehmen und auszudrücken vermag: es ist erfüllt von Rhythmus und Harmonie.

Unter den Bezeichnungen, die auf das Spiel angewendet werden können, nannten wir auch die Spannung. Dies Spannungselement spielt sogar eine ganz besonders wichtige Rolle in ihm. Spannung besagt: Ungewißheit, Chance. Es ist ein Streben nach Entspannung. Mit einer gewissen Anspannung muß etwas „glücken“. Dieses Element ist bereits da, wenn ein

Säugling mit seinen Händchen zugreift, wenn ein Katzchen mit einer Zwirnrolle spielt, wenn ein kleines Mädchen den Ball wirft und fängt. Es beherrscht die Gewandtheits- und Auflösungsspiele des einzelnen, wie Zusammensetzspiele, Mosaiklegen, Patience, und Scheibenschießen, und nimmt in dem Maße an Bedeutung zu, wie das Spiel mehr oder weniger weitteifernden Charakter bekommt. Im Würfelspiel und im sportlichen Wettkampf ist es auf das Höchste gestiegen. Dieses Spannungselement eben teilt der Spielbetätigung, die an sich jenseits von Gut und Böse ist, doch einen gewissen ethischen Gehalt mit. In dieser Spannung werden die Fähigkeiten des Spielers auf die Probe gestellt: seine Körperkraft, seine Ausdauer, seine Findigkeit, sein Mut, sein Durchhaltevermögen und zugleich auch seine geistigen Kräfte, insofern er sich bei all seinem feurigen Bestreben, das Spiel zu gewinnen, innerhalb der Schranken des Erlaubten halten muß, die das Spiel vor-

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

setzt die „gewöhnliche Welt“ für einen Augenblick wieder in Gang.

Der Spieler, der sich den Regeln widersetzt oder sich ihnen entzieht, ist Spielverderber. Der Spielverderber ist ganz etwas anderes als der Falschspieler. Dieser stellt sich so, als spielte er das Spiel, und erkennt dem Scheine nach den Zauberkreis des Spiels immer noch an. Ihm vergibt die Spielgemeinschaft seine Sünde leichter als dem Spielverderber, denn dieser zerrümmert ihre Welt selbst. Dadurch daß er sich dem Spiel entzieht, entwillt er die Relativität und die Sprödigkeit der Spielwelt, in der er sich mit den anderen für einige Zeit eingeschlossen hatte. Er nimmt dem Spiel die Illusion, die *illusio*, buchstäblich: die Einspielung – ein bedeutungsschweres Wort! Darum muß er vernichtet werden, denn er bedroht die Spielgemeinschaft in ihrem Bestand. Die Gestalt des Spielverderbers wird am deutlichsten, wenn Jungen spielen. Die kleine Gemeinschaft fragt nicht, ob der Spielverderber deshalb abtünigig wurde, weil er nicht mitzuspielen wagte oder weil er es nicht durfte, sie kennt vielmehr kein Nichtdürfen und nennt es Nichtwagen. Das Problem der Gehorsamkeit und des Gewissens reicht für sie in der Regel nicht weiter als die Furcht vor der Strafe. Der Spielverderber zerbricht die Zaubervelt, darum ist er ein Feigling und wird ausgestoßen. Auch in der Welt des hohen Ernsts haben es die Falschspieler, die Heuchler und Betrüger immer leichter gehabt als die Spielverderber: die Apostaten, die Ketzer und Neuerer und die in ihrem Gewissen Gefangenen. Es kann aber sein, daß diese Spielverderber ihrerseits nun sogleich wieder eine neue Gemeinschaft mit einer neuen Spielregel bilden. Gerade der Geächtete, der Revolutionär, der Mann des geheimen Klubs, der Ketzer,

ist außerordentlich stark im Gruppenbilden und hat dabei nahezu immer in hohem Grade spielhaften Charakter.

Die Spielgemeinschaft hat allgemein die Neigung, eine dauernde zu werden, auch nachdem das Spiel abgelaufen ist. Nicht jedes Murnelspiel oder jede Bridgepartie führt zur Bildung eines Klubs. Das Gefühl aber, sich gemeinsam in einer Ausnahmestellung zu befinden, zusammen sich von den anderen abzusondern und sich den allgemeinen Normen zu entziehen, behält seinen Zauber über die Dauer des einzelnen Spiels hinaus. Der Klub gehört zum Spiel wie der Hut zum Kopf. Es wäre zu billig, wollte man nun gleich alles, was in der Völkerkunde Phratie, Altersklasse oder Männerbund heißt, für eine Spielgemeinschaft erklären, man wird aber immer wieder feststellen müssen, wie schwer es fällt, die dauerhaften gesellschaftlichen Verbände, vor allem die der archaischen Kulturen mit ihrer höchst gewichtigen, feierlichen und sogar heiligen Zielsetzung säuberlich von der Spielsphäre geschieden zu halten. Die Ausnahme- und Sonderstellung des Spiels wird in bezeichnender Weise darin offenbar, daß es sich so gern mit einem Geheimnis umgibt. Schon kleine Kinder erhöhen den Reiz ihres Spiels dadurch, daß sie eine kleine Heimlichkeit daraus machen. Das ist etwas für uns, nicht für die anderen. Was die anderen da drauben tun, geht uns eine Zeitlang nichts an. In der Sphäre eines Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung. Wir „sind“ und wir „machen“ es „anders“; Diese zeitweilige Aufhebung der „gewöhnlichen Welt“ ist bereits im Kinderleben völlig ausgebildet, ebenso deutlich sieht man sie aber bei den großen, im Kult verankerten Spielen der Natur-

völker. Während des großen Einweihungsfestes, bei dem die Junglinge in die Männergemeinschaft aufgenommen werden, sind nicht nur sie selber von dem gewöhnlichen Gesetz und den gewöhnlichen Regeln entbunden; im ganzen Stamm ruhen die Fehden. Alle Vergeltungen sind vorläufig ausgesetzt. Die zeitweilige Aufhebung des gewöhnlichen Gesellschaftslebens einer großen heiligen Spielzeit zuliebe läßt sich auch in fortgeschrittenen Kulturen noch in zahlreichen Spuren finden. Hierzu gehört alles, was mit Saturnalien und Karnevalssitten verwandt ist. Auch bei uns kannte eine Vergangenheit mit rauheren privaten Sitten, ausgeprägteren Ständesprivilegien und gemüthlicherer Polizei noch die saturnalische Freiheit der jungen Leute des Stammes unter dem Namen „Studentenstreiche“. An englischen Universitäten lebt sie formalisiert weit im „Raging“, das im Lexikon als „an extensive display of noisy disorderly conduct, carried out in defiance of authority and discipline“ beschrieben wird.

Das Anderssein und das Geheimnis des Spiels findet seinen sichtbarsten Ausdruck in der Vermummung. In dieser wird „das Außergewöhnliche“ des Spiels vollkommen. Der Verkleidete oder Maskierte „spielt“ ein anderes Wesen. Er „ist“ ein anderes Wesen. Kinder-schreck, ausgelassene Lustigkeit, heiliger Ritus und mystische Phantasie gehen in allem, was Maske und Verkleidung heißt, unauflösbar durcheinander. Der Form nach betrachtet kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als „nicht so gemeint“ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nut-

zen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben.

Die Funktion des Spiels in den höheren Formen, um

die es sich hier handelt, läßt sich zum allergrößten Teil direkt von zwei wesentlichen Aspekten herleiten, unter denen sie sich präsentiert. Das Spiel ist ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas. Diese beiden Funktionen können sich auch vereinigen, in der Weise, daß das Spiel einen Kampf um etwas „darstellt“, oder aber ein Wettstreit darum ist, wer etwas am besten wiedergeben kann.

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

sein der „gewöhnlichen Wirklichkeit“ ganz zu verlieren. Sein Darstellen ist ein Scheinverwirklichen, ein Verbildlichen, d. h. also ein Vorstellen oder Ausdruck in einem Bilde. Geht man nun vom Kinderspiel zu geweihten Schausstellungen im Kult archaischer Kulturen über, dann findet man, daß im Vergleich zum Kinderspiel ein geistiges Element mehr „im Spiele“ ist, das sich nur sehr schwer genau beschreiben läßt. Die heilige Schausstellung ist mehr als eine Scheinverwirklichung, mehr auch als eine symbolische, sie ist eine mystische Verwirklichung. Etwas Unsichtbares und Unausgedrücktes nimmt in ihr schöne, wesenhafte, heilige Form an. Die Teilnehmer am Kult sind überzeugt, daß die Handlung ein gewisses Heil verwirklicht und eine Ordnung der Dinge zustandebringt, die höher ist als die, in der sie gewöhnlich leben. Trotzdem trägt die Verwirklichung durch Darstellung auch weiterhin in jeder Hinsicht die formalen Kennzeichen eines Spiels. Sie wird gespielt, innerhalb eines tatsächlich abgesteckten Spielraumes aufgeführt, als Fest, d. h. in Fröhlichkeit und Freiheit. Eine eigene, zeitweilig geltende Welt ist ihr zuliiebe abgezäunt. Mit dem Ende des Spiels ist aber seine Wirkung nicht abgelaufen; es wirkt vielmehr auf die gewöhnliche Welt da draußen seinen Glanz und bewirkt für die Gruppe, die das Fest gefeiert hat, Sicherheit, Ordnung und Wohlstand, bis die heilige Spielzeit wieder da ist.

Beispiele hierfür kann man von überall her auf der Erde heranholen. Nach der altchinesischen Lehre haben Tanz und Musik den Zweck, die Welt im Gleise zu halten und die Natur den Menschen zuliube zu bezwingen. Von den Wettkämpfen bei den Jahreszeiten hängt das glückliche Gedeihen des Jahres ab. Wenn die Zu-

samenkünfte nicht stattfanden, würde die Ernte nicht

reife¹.

Die heilige Handlung ist ein *Dromenon*, d. h. et-

was, was getan wird. Was dargestellt wird, ist ein

Drama, d. h. eine Handlung, gleichviel ob die Hand-

lung in der Form einer Aufführung oder eines Wett-

kampfes vor sich geht. Sie stellt ein kosmisches Gesche-

hen dar, aber nicht bloß als Repräsentation, sondern als

Identifikation; sie wiederholt das Geschehene. Der

Kult bringt die Wirkung zustande, die in der Handlung

bildhaft vorgeführt wird. Seine Funktion ist nicht ledig-

lich ein Nachahmen sondern ein Anteilgeben oder Teil-

nehmen². Es ist ein „helping the action out“³.

Für die Kulturwissenschaft ist es nicht wesentlich,

wie die Psychologie den in diesen Erscheinungen zum

Ausdruck kommenden Prozeß auffaßt. Diese wird das

Bedürfnis, das zu solchen Darstellungen führt, vielleicht

als „identification compensatrice“ abtun, oder als „re-

präsentative Handlung angesichts der Unmöglichkeit,

eine wirkliche, auf das Ziel gerichtete Handlung auszu-

führen⁴. Für die Kulturwissenschaft kommt es darauf

an, zu verstehen, was die Verbilligungen im Geist

der Völker bedeuten, für die ein Umsetzen des Erlebten

in Formen des lebendig bewegten Lebens Wert hat.

Wir rühren hier an die Grundlagen der Religions-

¹ M. Granet, *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*, Paris

1914, S. 150, 292; *Danques et légendes de la Chine ancienne*, Paris

1926, S. 351 f.; *La civilisation Chinoise*, la vie publique et la vie

privée (L'Évolution de l'humanité no. 25) Paris 1929, S. 231.

² „As the Greeks would say, rather *methectic* than *minnetic*“;

J. E. Harrison, *Themis*, A Study of the social origins of Greek

religion, Cambridge 1912, S. 125.

³ R. R. Marett, *The Threshold of Religion*, London 1912, S. 48.

⁴ Buytendijk, a. a. O., S. 70/71.

wissenschaft, an die Frage nach dem Wesen von Kult,
Ritus und Mysterium. Der ganze altindische Opfer-
dienst der Veden beruht auf dem Gedanken, daß die
Kulthandlung – sei sie nun Opfer, Wettkampf oder
Darstellung – dadurch daß im Ritual ein gewisses ge-
wünschtes kosmisches Ereignis vorgestellt, wiedererge-
geben oder verbildlicht wird, die Götter zwingt, dieses
Ereignis wirklich geschehen zu lassen. Für die antike
Welt sind diese Zusammenhänge von Miss J. E. Harri-
son in ihrem Buche *Themis, A Study of the social ori-
gins of Greek religion*, ausgehend von dem Waffentanz
der Kureten auf Kreta, überzeugend dargestellt wor-
den. Wir wollen nicht auf alle religiösen Fragen ein-
gehen, die das Thema stellt, und fassen hier nur den
Spielcharakter der archaischen Kulthandlung näher ins
Auge.

Der Kult ist also eine Darstellung, eine dramatische
Vorstellung, eine Verbilligung, eine stellvertretende
Verwirklichung. Auf den heiligen Festen, die mit den
Jahreszeiten wiederkehren, feiert die Gemeinschaft die
großen Ereignisse im Leben der Natur in geweihten Vor-
führungen. Diese stellen die Wechsel der Jahreszeiten
dar, in phantasievoll umgestaltender dramatischer Vor-
führung von Aufgehen und Untergehen der Gestirne,
von Wachsen und Reifen der Feldfrüchte, von Geburt,
Leben und Tod bei Mensch und Tier. Die Menschheit
spielt, wie es Leo Frobenius ausdrückt, die Ordnung
der Natur so, wie sie sich ihrer bewußt geworden ist.¹
In einer fernen Vorzeit, meint Frobenius, hat sie zuerst
die Erscheinungen der Pflanzen- und Tierwelt in ihr

¹ Leo Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas*, Prolegomena zu
einer historischen Gestaltlehre, o. O. 1933; *Schicksalskunde im
Sinne des Kulturwerdens*, Leipzig 1932.

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

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

Mit Recht verwirft Frobenius die allzu billige Erklärung, die mit dem Einschalten eines Begriffs „Spieltrieb“ als eines angeborenen Instinkts genug getan zu haben meint¹. „Die Instinkte“, sagt er, „sind eine Erfindung der Hilflosigkeit gegenüber dem Sinn der Wirklichkeit“. Ebenso nachdrücklich, und mit noch besseren Gründen, wendet er sich gegen die Neigung einer vergangenen Periode, die für jeden Kulturgewinn die

¹ Kulturgeschichte, S. 23, 122.

Erklärung in einem „zu welchem Zweck“, „wozu“, „aus welchen Gründen“ suchte, das man der kulturschaffenden Gemeinschaft in die Schuhe schob. „Schlimmste Kausalitäts tyrannie“, eine veraltete Nützlichkeitstheorie, nennt er solch einen Standpunkt². Die Vorstellung, die sich Frobenius von dem geistigen Prozeß macht, der sich hier vollzogen haben muß, kommt auf das Folgende heraus. Die noch nicht zum Ausdruck gekommene Erfahrung von Natur und Leben manifestiert sich im archaischen Menschen als eine „Ergriffenheit“. „Das Gestalten steigt im Volke wie im Kinde wie in jedem schöpferischen Menschen aus der Ergriffenheit auf“. „Die Menschheit wird, ergreifen von der Offenbarung des Schicksals“. „Die Wirklichkeit des natürlichen Rhythmus in Werden und Vergehen (hat) ihren Sinn gepackt und dies (hat) zur zwangsläufigen und reflexmäßigen Handlung geführt“. „Man hat es also nach ihm mit einem notwendigerweise geistigen Umsetzungsprozeß zu tun. Vermöge der Ergriffenheit verdrückt sich ein Naturgefühl reflexmäßig zu einer poetischen Konzeption, zu einer Kunstform. Dies ist vielleicht die beste Annäherung in Worten, die wir für den Prozeß der schöpferischen Phantasie geben können; eine Erklärung kann man sie freilich kaum nennen. Der Weg, der von dem ästhetischen oder mystischen, auf jeden Fall a-logischen Gewahrwerden einer kosmischen Ordnung zum heiligen Kultspiel führt, bleibt ebenso dunkel wie zuvor.

¹ S. 21.
² S. 122, „Ergriffenheit“ als Moment des Kinderspiels: S. 147; vgl. Buyendijks von Erwin Straus übernommenen Ausdruck „pathische Einstellung“ und „Ergreifenwerden“ als Grundlage des Kinderspiels, a. a. O., S. 20.
³ Schicksalskunde, S. 142.

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

Es erscheint uns möglich, den Prozeß, der von einem Ergreifensein durch „Leben und Natur“ zu einer Dar-

stellung dieses Gefühls in einem heiligen Spiele führt, mit etwas anderen Worten zu beschreiben, als Frobenius es getan hat. Wir wollen damit nicht etwa eine Erklärung für etwas tatsächlich Unforschbares bieten, sondern einzig und allein einen tatsächlichen Verlauf annehmenbar machen. Die archaische Gemeinschaft spielt so, wie das Kind spielt und wie die Tiere spielen. Dies Spiel ist von Anfang an erfüllt von den Elementen, die dem Spiele eigen sind: es ist voll von Ordnung, Spannung, Bewegung, Feierlichkeit und Begeisterung. Erst in einer späteren Phase der Gesellschaft verbindet sich mit diesem Spiel die Vorstellung, daß in ihm etwas ausgedrückt wird: eine Vorstellung vom Leben. Was einmal wortloses Spiel war, nimmt nun dichterische Form an. In der Form und in der Funktion des Spiels, das eine selbständige Qualität ist, findet das Gefühl des Eingebettetheits des Menschen im Kosmos seinen ersten, höchsten und heiligsten Ausdruck. Nach und nach dringt die Bedeutung einer heiligen Handlung in das Spiel ein. Der Kult pflöpft sich auf das Spiel auf, das Spielen an sich aber war das Primäre.

Wir bewegen uns hier in Sphären, zu denen man mit den Erkenntnismitteln der Psychologie und auch mit der Theorie unseres Erkenntnisvermögens selbst kaum hindurchdringt. Die hier aufkommenden Fragen rühren an den tiefsten Grund unseres Bewußtseins. Kult ist höchster und heiligster Ernst. Kann er trotzdem zugleich Spiel sein? Von Anfang an stand es fest: alles Spiel, das des Kindes wie das des Erwachsenen, kann im vollsten Ernst verrichtet werden. Kann dies jedoch so weit gehen, daß mit der heiligen Ergreiflichkeit einer sakramentalen Handlung immer noch die Qualität des

geben. Er scheute sich nicht, die geweihten Dinge in die Kategorie des Spiels einzubeziehen. „Man muß Ernst machen mit dem Ernst“, heißt es bei ihm¹, „und es ist Gott, der alles seligen Ernstes wert ist, der Mensch aber ist dazu gemacht, ein Spielzeug Gottes zu sein, und das ist wirklich das Beste an ihm. So muß denn jeder-mann, ein Mann so gut wie eine Frau, dieser Weise fol-gend und die schönsten Spiele spielend das Leben leben, gerade umgekehrt geseint als jetzt.“ „Sie halten ja den Krieg“, so fährt er fort, „für ein ernsthaftes Ding... im Kriege aber gibt es weder nennenswertes Spiel noch nennenswerte Bildung“, was wir doch das Ernsthafteste nennen. Das Friedenseleben also muß ein jeder so gut wie möglich verbringen. Wie ist dann die rechte Weise? Spielend muß es gelebt werden, gewisse Spiele spielend, opfernd, singend und tanzend, um die Götter gnädig stimmen und die Feinde abwehren und im Kampfe be-siegen zu können.“

In dieser platonischen Identifizierung von Spiel und Heiligkeit wird nicht das Heilige dadurch herunterge-zogen, daß es Spiel genannt wird, sondern das Spiel wird dadurch emporgehoben, daß man diesen Begriff

¹ Leges VII 803 CD.

² οὐτ' οὐν παιδιὰ... οὐτ' αὖ παιδιὰ... ἀξιόλογος.

³ Vgl. Leges VII 796 B, wo Plato von den heiligen Tänzen der Kureten als τῶν κορυφαίων ἐκκλησιῶν spricht. Den inni-gen Zusammenhang zwischen heiligem Mysterium und Spiel berührt Romano Guardini in höchst treffender Weise im Ka-pitel „Die Liturgie als Spiel“ in seinem Buch „Vom Geist der Liturgie“ (Ecclesia Orams, hrsg. von Dr. Ildefons Herwegen I, Freiburg i. Br. 1922, S. 56–70). Ohne Plato zu nennen, kommt er dessen hier zitiertem Anspruch so nahe wie möglich. Er er-kennet der Liturgie mehr als ein Merkmal zu, das wir als cha-rakteristisch für das Spiel bezeichnen. Auch die Liturgie ist in höchster Instanz „zwecklos aber doch sinnvoll“.

90
spiels verbunden bleiben muß? Unser Folgeren wird hier mehr oder minder durch die Starrheit unserer for-mulierten Begriffe behindert. Wir sind gewöhnt, den Gegensatz von Spiel und Ernst als einen unbedingten anzusehen. Allem Anschein nach geht er aber nicht bis zum tiefsten Grunde hinunter.

Man überdenke einmal einen Augenblick die fol-gende Stufenfolge. Das Kind spielt in vollkommenem – man kann mit vollem Rechte sagen – heiligem Ernst. Aber es spielt, und weiß, daß es spielt. Der Sportsmann spielt mit hingebendem Ernst und mit dem Mut der Be-geisterung. Er spielt und weiß, daß er spielt. Der Schau-spieler geht in seinem Spiel auf. Trotzdem spielt er und ist sich bewußt, daß er spielt. Der Geiger erlebt heilig-ste Erregung, er erlebt eine Welt außerhalb und über der gewöhnlichen, und dennoch bleibt sein Tun ein Spiel. Der Spielcharakter kann den erhabensten Hand-lungen eigen bleiben. Kann man nun die Linie bis zur Kult-handlung weiterziehen und behaupten, daß auch der Opferpriester, indem er sein Ritual vollzieht, ein Spielender bleibt? Wer dies von einer einzigen Religion zugibt, gibt es von allen zu. Die Begriffe Ritus, Magie, Liturgie, Sakrament und Mysterium würden dann alle in den Geltungsbereich des Begriffs Spiel kommen. Hier muß man sich hüten, den inneren Zusammenhalt des Spielbegriffs nicht zu überspannen. Es würde ein Spiel mit Worten werden, wenn wir den Begriff Spiel zu sehr dehnten. Ich glaube aber, wir verfallen dem nicht, wenn wir die heilige Handlung als Spiel bezeichnen. Der Form nach ist sie es in jeder Hinsicht, und dem Wesen nach ist sie es, insoweit sie die Teilnehmer in eine andere Welt versetzt. Für Plato war diese Identität von Spiel und heiliger Handlung ohne Vorbehalt ge-

bis in die höchsten Regionen des Geistes hinein gelten läßt. Wir sagten zu Anfang, daß Spiel vor aller Kultur vorhanden war. Es bleibt auch in gewissem Sinne über aller Kultur schweben oder bleibt wenigstens frei von ihr. Der Mensch spielt als Kind zum Vergnügen und zur Erholung unterhalb des Niveaus des ernsthaften Lebens. Er kann auch über diesem Niveau spielen: Spiele der Schönheit und Heiligkeit.

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

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

Der Zauberer, der Wahrsager, der Opferrinde beginnt damit, daß er seinen geweihten Raum umschreibt. Sakrament und Mysterium setzen einen geweihten Platz voraus.

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

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

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

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

Wie steht es nun mit der Haltung und Stimmung bei

heiligen Feiern? Das Wort „feiern“ sagt es beinahe schon. Der heilige Akt wird gefeiert, d. h. er fällt in den Rahmen des Festes. Das Volk, das sich zu seinen Heiligtümern aufmacht, macht sich zu gemeinsamer Freudenkundgebung auf. Weihung, Opfer, heilige Tänze, sakrale Wettkämpfe, Aufführungen, Mysterien, alles ist in den Rahmen des Festes einbezogen. Auch wenn die Riten blutig, die Prüfungen der Einzuweihenden grausam, die Masken schreckenerregend sind, das Ganze spielt sich als Fest ab. Das „gewöhnliche Leben“ ist stillgelegt. Mahlzeiten, Gelage und allerlei Ausgelassenheit begleiten das Fest in seiner ganzen Dauer. Man nun an griechische oder an afrikanische Beispielen denken, es wird kaum möglich sein, eine scharfe Grenze zwischen Feststimmung im allgemeinen und heiliger Erregung über das zentrale Mysterium zu ziehen.

Über das Wesen des Festes hat beinahe gleichzeitig mit dem Erscheinen der holländischen Ausgabe dieses Buches der ungarische Forscher Karl Kerényi eine Abhandlung veröffentlicht, die mit unserem Thema engste Berührung hat. Auch das Fest hat nach Kerényi jenen Charakter primärer Selbständigkeit, wie wir ihn für den Spielbegriff aufstellen. „Unter den seelischen Realitäten“, heißt es bei ihm, „ist die Festlichkeit ein Ding für sich, das mit nichts anderem in der Welt zu verwechseln ist.“ Ganz wie wir vom Spiel meinen, ist seiner Auffassung nach das Fest eine von der Kulturwissenschaft vernachlässigte Erscheinung. „Das Phänomen des Festlichen scheint den Ethnologen völlig entgangen

Wesen des Festes nach Kerényi

¹ Vom Wesen des Festes, Paideuma, Mitteilungen zur Kulturkunde I, Heft 2 (Dez. 1938), S. 59-74.
² a. a. O., S. 63.

zu sein.¹ Über die Realität der Festlichkeit, gleitet man... in der Wissenschaft so hinweg, als ob sie gar nicht existierte?² Genau wie über das Spiel, so möchten wir hinzufügen. Zwischen Fest und Spiel bestehen nun der Natur der Sache nach engste Beziehungen. Die Ausschaltung des gewöhnlichen Lebens, der überwiegend, wenn auch nicht notwendig fröhliche Ton der Handlung – auch das Fest kann ernst sein –, die zeitliche und räumliche Begrenztheit, das Zusammengehen von strenger Bestimmtheit und echter Freiheit, das sind die hauptsächlichsten gemeinsamen Züge von Spiel und Fest. Im Tanz scheinen die beiden Begriffe die innigste Verbindung einzugehen. Die Cora-Indianer an der pazifischen Küste von Mexiko nennen ihre heiligen Feste des jungen Maiskolbens und des Maisrostens ein „Spiel“ ihres höchsten Gottes³.

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

¹ S. 65.² S. 63.³ S. 69 nach K. Th. Preuss, Die Najarit-Expedition I 1912, S. 106ff.¹ S. 156.² S. 151.³ Stuttgart 1933.

auch mit der mit Hingabe verrichteten heiligen Handlung verbunden sein kann.

Beschränken wir uns auf die heiligen Riten archaischer Kulturen, dann ist es nicht unmöglich, von dem Grad von Ernst, mit dem sie verrichtet werden, einige Züge zu skizzieren. Die Ethnologen sind hier meines Wissens darin einer Meinung, daß der Geisteszustand, in dem große religiöse Feste von Wilden gefeiert und mitangesehen werden, nicht der einer vollkommenen Verückung und Illusion ist. Ein hintergründiges Bewußtsein von „Nichtechtsein“ fehlt nicht. Eine lebendige Darstellung dieser Geisteshaltung gibt Ad. E. Jensen in seinem Buch über die *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölkern*¹. Die Männer scheinen vor den Geistern, die während der Feste überall umgehen und auf seinen Höhepunkten allen erscheinen, keine Furcht zu haben. Und dies ist kein Wunder: es sind ja dieselben Männer, die die Regie der ganzen Zeremonien führen: sie haben die Masken verfertigt, sie tragen sie und verstecken sie nach dem Gebrauch vor den Frauen. Sie machen das Geräusch, das das Erscheinen des Geistes ankündigt, sie zeichnen seine Spur in den Sand, sie blasen die Flöten, die die Stimmen der Voreltern vorstellen, und handhaben die „gleicht der der Eltern, die von der Maske des Weischwirmen. Kurzum „ihre Stellung“, so sagt Jensen, nachtsmanes wissen und sie vor dem Kind verbergen². Die Männer belügen die Frauen über die Vorgänge im abgegrenzten geweihten Busch³. Der Zustand der Initanden selbst schwankt zwischen ekstatischer

Ergiffenheit, simulierter Verrücktheit, ängstlichem Gruseln und knabenhaft wichtigtuerschem Theater-spiel¹. Die Frauen endlich sind ebenfalls durchaus nicht ganz und gar die Betrogenen. Sie wissen genau, wer sich hinter der oder jener Maske versteckt hat. Trotz-dem geraten sie in fürchterliche Aufregung, wenn die Maske sich ihnen in drohender Haltung nähert und stieben kreischend auseinander. Diese Angstaßerungen, sagt Jensen, sind zum Teil vollkommen spontan und echt, zum andern Teil aber traditionelle Pflicht. „Es gehört so dazu.“ Die Frauen sind sozusagen die Figuren im Stück, und sie wissen, daß sie nicht Spiel-verderber sein dürfen².

Die untere Grenze, wo heiliger Ernst zu „fun“ abgeschwächt ist, ist bei alledem nicht vollkommen zu ziehen. Ein etwas kindlicher Vater bei uns kann ernstlich böse werden, wenn ihn seine Kinder dabei ertappen, wie er sich als Weihnachtsmann verkleidet. Ein Kwa-kiutl-Vater in Britisch Kolumbia tötete seine Tochter, die ihn bei einer Schnittarbeit für eine Zeremonie über-raschte³. Das Schwebende des religiösen Bewußtseins bei den Loango-Negern beschreibt Peschuel Loesch mit Worten, wie sie ganz ähnlich von Jensen verwendet werden. Ihr Glaube an die heiligen Vorstellungen und Gebrauche ist gewissermaßen ein halber Glaube, er geht mit Spöterei und Gleichgültigkeit zusammen. Haupt-sache ist die Stimmung, so schließt er⁴. Im Kapitel „Primitive Credulity“ seines Buches *The Threshold of*

¹ S. 158.

² S. 150.

³ F. Boas, *The Social organization and the secret societies of*

the Kwakiutl Indians, Washington 1897, S. 435.

⁴ Volkskunde von Loango, Stuttgart 1907, S. 345.

Religion hat R. R. Marett auseinandergesetzt, wie ein gewisses Element von „make-believe“ im primitiven Glauben jederzeit mitspielt. Ob man nun Zaubrer oder Bezauberter ist, man ist selbst zugleich wissend und betrogen. Aber man will der Betrogene sein¹. „Wie der Wilde ein guter Schauspieler ist, der wie ein Kind ganz in der Rolle aufgeht, die er darstellt, ist er auch ein guter Zuschauer, und gleicht auch hierin dem Kinde, das durch das Gebüll von etwas, von dem es weiß, daß es „kein echter“ Löwe ist, zu Tode erschreckt werden kann?“ – Der Eingeborene, sagt Bronislaw Malinowski, fühlt und fürchtet seinen Glauben mehr, als daß er ihn sich selbst deutlich formuliert². Das Betragen von Personen, denen die Gemeinschaft der Wilden übernatürliche Eigenschaften zuschreibt, kann man am besten als ein „playing up to the rôle“ bezeichnen³.

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

¹ S. 41–44.

² S. 45.

³ The Argonauts of the Western Pacific, London 1922, S. 339.

rechterhaltung derselben, um die Macht einer Gruppe zu steigern, kann nur das Endprodukt einer geschichtlichen Entwicklung sein“¹.

Aus dem Vorangehenden ergibt sich meiner Meinung nach auf das deutlichste, daß man, wenn von den religiösen Handlungen der Naturvölker die Rede ist, den Begriff Spiel eigentlich nicht einen Augenblick aus den Augen verlieren kann. Nicht allein, daß man bei der Beschreibung der Erscheinung immer wieder nach dem Wort „Spielen“ greifen muß, in dem Begriff Spiel selbst wird die Einheit und Untrennbarkeit von Glauben und Nichtglauben, die Verbindung von heiligem Ernst mit „Anstellerei und „Spaß“ am besten begriffen. Jensen gibt hier zwar die Ähnlichkeit der Kinderwelt mit der Welt der Wilden zu, will aber prinzipiell zwischen der Haltung des Kindes und der des Wilden einen Unterschied machen. Das Kind hat es beim Weihnachtsfest man seiner Meinung nach mit einer „fertig vorgeführten Erscheinung“ zu tun, in der es sich mit der ihm eigenen Begabung unmittelbar „zurechtfindet“. „Ganz anders liegen die Dinge bei dem produktiven Verhalten jener Menschen, die für die Entstehung der hier zu behandelnden Zeremonien in Frage kommen: nicht zu fertigen Erscheinungen, sondern zu der sie umgebenden Natur haben sie sich verhalten und sich mit ihr auseinandergesetzt; sie haben ihre unheimliche Dämonie erfaßt und darzustellen versucht“². Hier erkennt man die oben berührten Ansichten von Jensens Lehrmeister

¹ Jensen, a. a. O., S. 152. – In diese Art der Erklärung als absichtlichen Betrug verfällt m. E. wieder die psychoanalytische Erklärungsweise der Reife- und Beschneidungszeremonien, die Jensen, S. 153, 173–77, vertritt.
² S. 149f.

Frobenius wieder. Es erheben sich aber zwei Bedenken. Zunächst unterscheidet Jensen „ganz anders“ allein zwischen dem geistigen Prozeß in der Seele des Kindes und dem in der Seele des ursprünglichen Schöpfers eines Rituals. Diesen aber kennen wir nicht. Wir haben es mit einer Kultgemeinschaft zu tun, die ebenso wie das Kind bei uns, ihre Kultvorstellungen als traditionellen Stoff „fertig vorgeführt“ bekommt und ebenso wie das Kind darauf reagiert. Wenn wir dies aber auch dahingestellt sein lassen, der Prozeß dieser „Auseinandersetzung“ mit der Naturerfahrung, die zu „Erfassung“ und „Darstellung“ in einer Kultvorstellung führte, entzieht sich ganz und gar unserer Beobachtung. Frobenius und Jensen nähern sich ihr nur mit einer phantastischen Metapher. Von der Funktion, die in dem Prozeß des Bildwerdens wirksam ist, kann man höchstens sagen, daß sie eine dichterische Funktion ist, und man bezeichnet sie noch am besten, wenn man sie eine spielhafte Funktion nennt.

Betrachtungen dieser Art führen uns tief in das Problem vom Wesen der ursprünglich religiösen Vorstellungen hinein. Wie man weiß, ist eine der wichtigsten Grundanshaunngen, die sich jedermann, der Religionswissenschaft betreibt, anzueignen hat, die folgende. Wenn eine Religionsform zwischen zwei Dingen verschiedener Ordnung, z. B. zwischen einem Menschen und einem Tier, eine heilige Wesensidentität annimmt, dann wird die Beziehung durch unsere Vorstellung einer symbolischen Verbindung nicht rein und angemessen ausgedrückt. Die Einheit der beiden ist viel wesenhafter als die Verbindung zwischen einer Substanz und ihrem Bildsymbol. Sie ist eine mystische Einheit. Das eine ist das andere „geworden“. In seinem

und über der Sphäre des nüchternen Lebens von Not-
durft und Ernst vollzieht.

In dieser Sphäre des heiligen Spiels sind das Kind
und der Dichter zusammen mit dem Wilden zu Hause.
Den modernen Menschen hat seine ästhetische Emp-
findlichkeit dieser Sphäre etwas näher gebracht. Wir
denken hier an die Mode, der sich heutzutage die Maske
als Kunstgegenstand erfreut. Die heutige Schwärmerei
für Exotisches mag manchmal ein wenig affektiert
sein, sie hat jedoch einen viel tieferen geistigen Ge-
halt und kulturellen Wert als die des achtzehnten Jahr-
hunderts, in dem Türken, Indianer und Chinesen Mode
waren. Der moderne Mensch hat zweifellos eine stark
entwickelte Fähigkeit, Fernes und Fremdes zu ver-
stehen. Nichts kommt ihm dabei so zustatten wie seine
Empfindlichkeit für alles, was Maske und Verkleidung
ist. Während die Ethnologie deren enorme soziale Wich-
tigkeit aufzeigt, erlebt der gebildete Laie durch sie die
unmittelbare ästhetische Ergreifendheit, die aus Schön-
nem, Schreckenerregendem und Geheimnisvollem ge-
mischt ist. Es haftet nun einmal auch für den erwachse-
nen Gebildeten etwas Geheimnisvolles an der Maske.
Der Anblick von Vermummten führt uns, auch als rein
ästhetische Wahrnehmung, mit der keine definierten
Glaubensvorstellungen verbunden sind, unmittelbar
aus dem „gewöhnlichen Leben“ heraus in eine andere
Welt, als es die des hellen Tages ist; er führt uns in die
Sphäre des Wilden, des Kindes und des Dichters, in die
Sphäre des Spiels.

Wenn es erlaubt ist, unsere Ideen über die Bedeutung
und Eigenart der primitiven Kulturen auf den
nicht weiter rückführbaren Begriff Spiel konvergieren

Zaubertanz „ist“ der Wilde ein Känguruh. Man muß
jedoch vor den Mängeln und Verschiedenheiten des
menschlichen Ausdrucksvermögens auf der Hut sein.
Um uns den Geisteszustand des Wilden vorzustellen,
sind wir gezwungen, diesen Zustand in unserer Termi-
nologie wiederzugeben. Ob wir wollen oder nicht, set-
zen wir die Glaubensvorstellungen des Wilden in die
streng logische Bestimmtheit unserer Begriffe um. Auf
diese Weise drücken wir die Beziehung zwischen ihm
und seinem Tier so aus, als bedeute sie für ihn ein Sein,
während sie für uns ein „Spielen“ bleibt. Er hat das
Wesen eines Känguruh angenommen, und wir sagen:
er spielt das Känguruh. Aber der Wilde selbst weiß von
keinen Begriffsunterscheidungen zwischen Sein und
Spielen, er weiß von keiner Identität, von keinem Bild
oder Symbol. Und darum bleibt es fraglich, ob man
dem Geisteszustand des Wilden bei seiner sakralen
Handlung nicht am besten dadurch nahekommt, daß
man an dem primären Terminus Spielen festhält. In
unserm Begriff Spiel löst sich die Unterscheidung von
Glauben und Vorstellung auf. Dieser Begriff verbindet
sich ungewungen mit dem der Weihung und der Hei-
ligkeit. Ein jedes Präkolum von Bach, ein jeder Vers
der Tragödie beweist das. Wenn man die ganze Sphäre
der sogenannten primitiven Kultur beständig als eine
Sphäre betrachtet, eröffnet man sich die Möglich-
keit eines viel direkteren und allgemeineren Verständ-
nisses für seine Eigenart als durch eine scharfgeschlit-
tene psychologische oder soziologische Analyse.
Es ist ein heiliges Spiel, unentbehrlich für das Wohl
der Gemeinschaft, trächtig von kosmischem Einsicht
und sozialer Entfaltung, aber es ist immer ein Spiel,
eine Handlung, die sich, wie Plato es sah, außerhalb

II

Konzeption des Spielbegriffs und die Ausdrücke für ihn in der Sprache

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

Wir können nicht anders als von dem Begriff Spiel ausgehen, wie er uns gemeinsam ist, d. h. wie das Wort durch die Wörter gedeckt wird, die ihm mit einigen Abweichungen in den meisten modernen europäischen Sprachen entsprechen. Wir glauben diesen Begriff, etwa wie folgt, definieren zu können: Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden

zu lassen, dann bleibt noch eine äußerst heikle Frage übrig. Wie, wenn wir nun von niederen religiösen Formen zu höheren aufzuklimmen? Von dem wüsten Spuk der Sacra bei den afrikanischen, australischen oder amerikanischen Naturvölkern wendet sich der Blick hinüber zu dem vedischen Opferkult, der schon schwanger ist von der Weisheit der Upanishaden, zu den mystischen Homologien der ägyptischen Religion, zu den orphischen oder zu den eleusinischen Mysterien. In der Praxis ist ihre Form bis in bizarre und blutige Einzelheiten der sogenannten primitiven immer noch aufs nächste verwandt. Wir erkennen aber in ihnen - oder vermuten es wenigstens - einen Gehalt von Weisheit und Wahrheit, der uns verbietet, sie mit der Überlegenheit zu betrachten, die im Grunde auch schon angesichts der sogenannten primitiven Kulturen nicht am Platze ist. Die Frage ist nun, ob man, der formalen Gleichartigkeit wegen, auch mit dem heiligen Bewußtsein, mit dem Glauben, der diese höheren Formen erfüllte, die Qualifizierung Spiel verbinden darf. Hat man sich einmal die platonische Konzeption vom Spiel zu eigen gemacht, wozu das Vorangehende uns geführt hat, dann besteht dagegen nicht das geringste Bedenken. Der Gottheit geweihte Spiele, das Höchste, dem der Mensch im Leben seinen Eifer zu widmen hat, so faßte es Plato. Die Wertung des heiligen Mysteums als den höchsten erreichbaren Ausdruck für et- was, was dem logischen Verstande unnahbar bleibt, gibt man damit keineswegs preis. Die geweihte Handlung bleibt mit einer wichtigen Seite in der Kategorie Spiel unbegriffen, die Anerkennung ihrer Heiligkeit jedoch geht in dieser Unterordnung nicht verloren.