

Harms, Volker: „Der Terminus ‚Spiel‘ in der Ethnologie“. Eine begriffskritische Untersuchung, dargestellt anhand von Berichten über die Kultur der Samoaner. Hamburger Philosophische Dissertation 1969. Arbeiten aus dem Institut für Völkerkunde der Universität zu Göttingen, Band 4. Auslieferung Klaus Renner Verlag, München 1969. 8°, 333 S., 1 Tabelle.

Neuerdings ist zu beobachten, daß in der deutschsprachigen Ethnologie begriffskritische Arbeiten zahlreicher erscheinen und ungleich wichtiger genommen werden. So hat sich z. B. E. W. Müller in Heidelberg mit einer derartigen (leider noch unpublizierten) Studie über „Verwandtschaft“ habilitiert. Das ist als Reaktion auf die dichterische Verschwommenheit der Terminologie verständlich, die sich eine frühere Generation erlaubte und gelegentlich zum Aufbau weitgespannter Hypothesen mißbrauchte. (Allerdings wurden diese auch damals schon kritisiert. Es sei nur an die glänzende Studie F. Bornemanns über die „Urkultur“ erinnert.) Außerdem ist hier wohl der Akkulturationseffekt der definitionsbewußteren englischen und vor allem amerikanischen Anthropology festzustellen.

Im Gefolge des gegenwärtigen Trends entstand die vorliegende Dissertation. Sie gipfelt in der Erarbeitung einer Definition für den Terminus „Spiel“, die global anwendbar sein soll. Ihr Grundtenor ist, daß als „Spiel“ von nun ab eine in sich abgeschlossene Handlung bezeichnet werden soll, „die weder final noch kausal von einer anderen Handlung abhängig ist“. Eine Abhängigkeit wird allerdings konzediert, wenn die übergeordnete Handlung ihrerseits den gleichen Terminus rechtfertigen könnte. Außerdem muß die Handlung den Charakter eines „So-tun-als-Ob“ aufweisen (S. 295 f.).

Dazu ist freilich eine ganze Liste von Erläuterungen notwendig, und hier könnte eine erste Kritik ansetzen. So sollen z. B. Wetten (Glücksspiele) nur

dann Spiele sein, wenn die Beteiligten nur an der Handlung „Wetten“ und nicht an dem Gewinn selbst (wohl ökonomisch gemeint) interessiert sind. Nun ist es aber eine alltägliche Erfahrung, daß manche Beteiligte an Glücksspielen ihre Unterhaltung, andere gleichzeitig den mühelosen Gewinn suchen. Der Umschlag kann sich bei einer Person mit einem glücklichen Wurf vollziehen — theoretisch ausgedrückt: Glücksspiele tragen beide Möglichkeiten in sich, die sich je nach augenblicklicher Intention der Beteiligten realisieren.

Ebenso schwierig wird die scharfe Abgrenzung zwischen Spiel und kultischer Handlung. Man weiß z. B., daß Gladiatorenkämpfe zunächst als Bestandteil zum Totenritual gehörten (also Menschenopfer waren), allmählich aber zum Spiel wurden (wenn auch nicht für die Akteure), welchen Charakter sie dann nach Harms durch den Abschluß hoher Wetten wieder verlieren würden.

Man fragt sich, warum dem Autor so sehr an der Errichtung eines Klassifikationsschemas liegt, auf Grund dessen man sagen kann: Hier ist der Ausdruck richtig und dort ist er falsch gebraucht. Das ist doch höchstens dann sinnvoll, wenn jemand die Aufgabe zufällt, die Bestandsaufnahme eines Kulturinventars im Sinne Murdocks vorzunehmen — wenn es also darum geht, die beobachteten Handlungen im „richtigen Fach“ abzulegen.

Selbst eine solche Aufgabe läßt sich nicht isoliert lösen, d. h. es muß gleichzeitig festgestellt werden, welche Formen möglicher Handlungen es neben dem Spiel gibt. Es muß ja schließlich gefragt werden, wohin jene Fälle gehören sollen, die man als „falsch qualifiziert“ ausscheiden muß. Drastisch ausgedrückt, die hier vorgeschlagene Definition ist ein Prokrustesbett. Wohin gehören die abgeschnittenen Zehen?

Erst wenn das klar ist, wird ein Vergleich der Situation in verschiedenen Kulturen möglich werden. Man könnte z. B. untersuchen, wie sich jeweils die Proportion kultischer und spielerischer Handlungen darstellt. Hat sie sich nicht im Verlauf der letzten Jahrhunderte in Europa signifikant verschoben und damit jene Aufmerksamkeit ausgelöst, die sich in den Arbeiten Huizingas niederschlägt? Ein wesentlicher Einwand könnte sein, daß eine solche juristisch ausgeklügelte Definition für das Verstehen, dem Harms dienen will, von zweifelhaftem Wert ist.

Wie begriffsrealistisch es in der Arbeit zugeht, sei mit einem Satz belegt, der sich auf S. 105 findet: „Unter diesem Aspekt betrachtet, schließen unsere Erläuterungen zu der Bedeutung des Terminus „Spiel“ auch den Ausdruck „Liebesspiel“ ein, wenn wir über die mit diesem Terminus zu klassifizierende Handlung die Information besitzen, daß bei ihrer Ausführung der biologische Zweck der Fortpflanzung vermieden werden soll.“ Man kann dann fragen, ob bei sonst analogem Ablauf der implizierten Tätigkeit der Gebrauch der Pille genügt, um den Terminus „Liebesspiel“ zu rechtfertigen.

Tatsächlich gibt es doch zahllose Handlungen, bei denen spielerische und andersartige, z. B. ökonomische Motivationen zusammenwirken. Hier kann man sich wesentlich leichter bewegen, wenn man „Spiel“ als den Idealtypus (evtl. einer Institution) betrachtet, daneben andere Idealtypen derselben Ebene konstruiert und nun den logischen Ort jeder Handlung in diesem Spannungsfeld festzulegen sucht. Bereits bei Kinderspielen tauchen solche Fragen auf. Sie dienen nämlich *auch* der Statusfindung und Statussicherung in der Gemeinschaft. Sie haben also „Nutzen“ — wenn dieser Begriff nicht rein ökonomisch verstanden wird. Man könnte daher streiten, ob sie voll in die von Harms vorgeschlagene Definition passen.

Meine Auffassung, daß hier zwar vielleicht eine Vorarbeit für Murdocksche Inventare, nicht aber für das Verstehen von Kulturgestalten vorgelegt wird, wird durch das Beispiel erhärtet, das der Autor selbst liefert: Seine Analyse der Berichte über die Spielhandlungen in der Kultur der Samoaner führt zu keiner verwendbaren Aussage über diese Kultur, obwohl sie dem Leser manchmal greifbar nahe erscheint.

Meine Besprechung will nun keineswegs begriffskritische Arbeiten ad absurdum führen, sie will nur zeigen, was auf dem Gebiet noch geleistet werden muß. Für den Schritt auf diesem Wege sollte man dem Autor dankbar sein.

Kart Jettmar, Südasiens Institut der Universität Heidelberg