

Traditionelle Spiele in verschiedenen Kulturen

Das Spiel ist reiner Selbstzweck: eine unspezifische, undifferenzierte, mehrdeutige, multifunktionale, divergente Tätigkeit, und spielt somit eine spezifische Rolle bei der Entwicklung des Menschen. Es schafft die vorteilhafteste Grundlage für die Entwicklung und Erprobung verschiedenster psychischer Prozesse und menschlicher Eigenschaften. Das Kind zeigt beim Spielen nicht nur seine mentalen, körperlichen, sozialen und andere Fähigkeiten, sondern es versucht sich auch in Tätigkeiten und Prozessen, denen es noch nicht gewachsen ist. Kinder finden mit bewundernswerter Sicherheit gerade solche Spiele, die ihre körperliche und geistige Entwicklung antizipieren. Deshalb kann man beim Spiel, nach Vigotski (1966), alle Entwicklungstendenzen nachweisen, d.h., im Spiel spiegelt sich schon die nächste Entwicklungsphase des Kindes.

Das Spiel ist eine komplexe Schöpfung des Kindes und kann sowohl als Produkt verstanden werden (wie z.B. Geschichten, Mythen, Rituale, Bilder), als Externalisierung der Möglichkeiten, die ein Kind hat (z.B. die Entwicklung psychischer Funktionen), wie auch als Teil der kindlichen Subkultur, indem es Hinweise über die Kindheit und das Erwachsenwerden vermittelt.

Das Spiel und das Erwachsenwerden sind immanente Bestandteile einer Kultur. Deshalb sind sie nicht nur Gegenstand der Entwicklungspsychologie, sondern auch Gegenstand soziologischer, geschichtlicher, ethnografischer und kultureller Forschung. Um das Spiel als ganzheitliches Phänomen verstehen zu können, muß man interdisziplinäre Forschung betreiben. Wie schon Kon (1988) sagte, gewinnt man neue Erkenntnisse am häufigsten in Grenzgebieten, wo sich verschiedene Disziplinen berühren.

In jeder Gemeinschaft und Kultur gibt es eine traditionsgebundene kindliche Subkultur, in der Kinder als Schöpfer, Vermittler und Übermittler auftreten. Durch das Gestalten, Pflegen, Verändern und Übermitteln von Spielen schaffen Kinder Kulturprodukte. Hier handelt es sich also um eine Art Kinderkultur, die die Kinder aufrechterhalten und im Rahmen ihrer Kultur übermitteln. Das Spiel verbindet verschiedenartige Tätigkeiten, Kindererfahrungen, Kindervorstellungen, materielle Gegenstände, die die Kinder basteln und aufbewahren, sprachlichen Schaffensdrang usw. miteinander. All das wiederholt sich von Generation zu Generation.

Kinderkultur ist, wie die Volkskultur, durch psychologische, räumliche, zeitliche und soziologische Richtlinien der Volkskunst bestimmt. Aufgrund meines Berufs als Entwicklungspsychologin beschäftige ich mich seit über zwanzig Jahren mit Spielen (darüber habe ich auch zwei Bücher geschrieben). Trotzdem hege ich seit 1985, seit ich an dem OMEP-Projekt über traditionelle Kinderspiele teilnahm, den noch unerfüllten Wunsch, Spiele in verschiedenen Kulturen zu erforschen. Obwohl ich weder die Gelegenheit noch das Geld für Reisen hatte, um an Ort und Stelle verschiedene Spielvorgänge zu untersuchen, habe ich mich doch mit diesem Gegenstand befaßt, und einige Erkenntnisse und Erfahrungen möchte ich hiermit mitteilen.

Als ich 1983 in Kons Ethnographie der Kindheit die Beschreibung des Spiels *LOT ANTJAK* las, das die Kinder der Khmer in Kambodscha spielen, war ich verblüfft, da ich das gleiche Spiel unter einem anderen Namen in meiner Kindheit mit meinen Freunden spielte. Das erinnerte mich an viele Universalien, die es in der Volkskultur gibt: der Reigentanz ist in der ganzen Welt verbreitet; das Motiv des Durchschlüpfens unter verschlungenen Händen ist sowohl in der Folklore bei Erwachsenen als auch in

Kinderspielen weltweit bekannt; es soll 345 verschiedene Varianten des Aschenputtels bei verschiedenen Völkern auf allen Kontinenten geben; Andrejev hat (nach Langer, 1967) anhand statistischer Analysen bewiesen, daß die Grundhandlungen, die russischen und westeuropäischen Geschichten gemein ist, etwa ein Drittel des gesamten Geschichtenverzeichnisses darstellen. Kirk (1970) untersucht die Vielseitigkeit der Struktur in Mythen auf weltweiter Ebene. Auf der ganzen Welt kommen in Mythen und Märchen ähnliche Grundhandlungen vor. Sie sind Gegenstand wissenschaftlicher Forschung in verschiedenen Disziplinen. Das ergab z.B., daß der magere, kleinwüchsige Schneider in der gesamten europäischen Folklore Gegenstand des Gespöchts ist; ebenso ist das Motiv der wunderlichen Geburt eines der verbreitetsten Motive der Folklore weltweit, usw.

Nach Durchsicht der Literatur über multikulturelle Untersuchungen des Spiels bin ich zu folgenden Schlußfolgerungen gekommen:

- die meisten Autoren (Psychologen, Ethnologen, Folkloristen, Anthropologen) beschäftigen sich mit den Unterschieden, nur wenige mit den Ähnlichkeiten verschiedener Spiele;
- bei der Komparierung gibt es weit mehr Angaben über Spiele mit Spielregeln, als über symbolische Spiele (Rollenspiele). Das liegt wahrscheinlich daran, daß Spiele mit bestimmten Regeln formaler sind, so daß sie leichter kodiert werden können;
- diese vergleichenden Angaben sind nicht immer gleich zuverlässig und systematisch. In Bezug auf Unterschiede zwischen den Spielen weisen sie hauptsächlich auf zwei Richtungen hin: den Unterschied zwischen extrem unterentwickelten und den entwickelten Gemeinschaften, und den Unterschied zwischen den einzelnen unterentwickelten Gemeinschaften. Es gibt nur wenige vergleichende Angaben über Spiele in entwickelten Gemeinschaften, z.B. Spiele bei Kindern verschiedener europäischer Völker;
- Kinder, die aus komplexeren Kulturen stammen, d.h. Kulturen, die technologisch, gesellschaftlich und wirtschaftlich komplexer sind, spielen mehr, und ihr Spiel ist komplexer.

Da die Entwicklung der Gesellschaft dazu geführt hat, daß auch das Spiel komplexer geworden ist, frage ich mich: *Würden sich die Unterschiede zwischen den Spielen der Kinder unterentwickelter und entwickelter Gemeinschaften vermindern (oder sogar ganz verschwinden), wenn die ersteren (unterentwickelten) den gleichen technologischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Stand erreichen würden wie die entwickelten Gemeinschaften? Dient das Spiel mehr der Entwicklung einzelner menschlicher Eigenschaften, oder dient es der Entwicklung kultureller Eigentümlichkeiten? Besser gesagt, weist das Spiel auf die Ähnlichkeiten zwischen den Menschen hin, oder auf ihre Unterschiede? Sind die Spiele entwickelter Gesellschaften ähnlich oder sind sie unterschiedlich?*

Wie schon zuvor erwähnt, hatte ich keine Gelegenheit, Spiele in verschiedenen Kulturen zu erforschen. Es gibt aber viele Beschreibungen, sogar Spielesammlungen, die oft zum Vergleich herangezogen werden können. Obwohl die Spielregeln vieler Spiele variiert werden, weisen sie doch eine stabile Struktur auf, sie werden von Generation auf Generation übertragen, und sie können aufgezeichnet werden. Sie sind - Geschichten und Gedichten gleich - eine Art Objektivierung der Kindertradition. Deshalb können sie als vollendete Schöpfung betrachtet werden - wie „Kristalle“; sie können auf ähnliche Weise untersucht werden wie Mythen, Bräuche und Rituale.

Anhand einer umfangreichen Untersuchung in Slawonien (einer Region Kroatiens) habe ich den Spielekorpus der Kinder dieser Region identifiziert und beschrieben. Diese Spielesammlung wurde als Anhang zu meinem Buch *Das Kind und das Spiel* veröffentlicht und enthält die detaillierte Beschreibung von 204 Spielen.

Dazu habe ich drei Quellen benutzt: Angaben, die ich von Kindern erhalten habe, Angaben von Erwachsenen, sowie Beobachtungen und Aufzeichnungen von Spielen an Ort und Stelle. Es handelt sich um Spiele, die sich Kinder selbständig und auf eigene Initiative ausdenken und auf andere Kindergenerationen übertragen.

Die auf diese Weise gewonnenen Erkenntnisse über die Spiele in Kroatien habe ich mit den Spielen der Kinder aus Neuseeland und Großbritannien verglichen. Dabei habe ich folgende Spielesammlungen zum Vergleich herangezogen: Folksgames of Children, B. Sutton-Smith und Play in Street and Playground, Opie, I., Opie, P. Die Spiele in diesen Spielesammlungen wurden, wie bei uns, mithilfe der oben erwähnten Methoden beschrieben. Die Ähnlichkeit aller Spielekategorien ist erstaunlich. (Im Buch *Das Kind und das Spiel* habe ich Kategorie für Kategorie untersucht). Einige Spiele sind sich nicht nur ähnlich, sondern sogar vollkommen gleich. Um eine dermaßen große Übereinstimmung erklären zu können, darf man nicht nur psychologische, sondern man muß auch anthropologische, geschichtliche und andere Erläuterungen heranziehen; es handelt sich also um dieselbe Vorgehensweise wie bei der Beschreibung des Orts der Handlung bei Märchen aus aller Welt. (Eine Methode allein genügt nicht).

Schon Pop sagte, daß die Folklore ein internationales Phänomen ist. Turner hat die Frage über Gemeinsamkeiten auf weltweiter Ebene folgendermaßen formuliert: „... warum haben verschiedene Menschengruppen zu verschiedenen Zeiten und in verschiedenen Lebensräumen ähnliche aber auch unterschiedliche kulturelle Erkenntnisse?“

Beim Vergleich kroatischer und neuseeländischer Spiele habe ich mich an die Klassifizierung von Sutton-Smith gehalten, beim Vergleich mit Spielen in Großbritannien an die Klassifizierung von Opie, I. und Opie, P. Im Buch *Das Kind und das Spiel* benütze ich meine eigene Klassifizierung. In diesem Aufsatz möchte ich nicht weiter auf diese Problematik eingehen, aber folgendes möchte ich betonen: Die Frage der Klassifizierung und Bearbeitung von Spielen ist nicht nur ein formales Problem. Verschiedene Klassifizierungen - den Steinchen eines Kaleidoskops gleich - können ein Mittel sein, um neue Beziehungen herzustellen und Charakteristiken zu erkennen. Die Klassifizierung liefert nicht nur das Ergebnis, sondern sie ist auch ein Instrument, das der logischen Analyse verschiedener Materialien dient.

Die erwähnten Ähnlichkeiten möchte ich anhand eines Beispiels zeigen. Iona und Piter Opie stellen bei der Beschreibung einer Spielekategorie, die sie *Schauspiel* nennen, folgende Frage: Warum spielen jeansbekleidete Mädchen auf den Straßen Londons Spiele, die ihrem Inhalt nach vor ein paar Jahrhunderten hätten gespielt werden können. („Hexen auf dem Dachboden“, „Der Geist im Brunnen“, usw.). Diese Art von Spielen beschreibt auch Sutton-Smith bei neuseeländischen Kindern, er kategorisiert sie als Dialogspiele. Solche Spiele habe auch ich in Kroatien entdeckt und als Theaterspiele kategorisiert. Ähnliche Spielebeschreibungen lassen sich auch bei Kravcov und Lazutin (1983) bei russischen Kindern finden. Diese Autoren bezeichnen die Spiele als kleine Theatervorstellungen.

Nicht nur die Struktur und märchenhafte Logik dieser Spiele, sondern auch die Dialoge, die geführt werden, sind äußerst ähnlich.

Im kroatischen Spiel *Skelett* sagen Kinder ihrer Mutter (ein Kind spielt die Rolle der Mutter), daß sie hungrig sind und etwas essen wollen. Die Mutter schickt sie auf den Dachboden, damit sie Schinken und Würste holen. Die Kinder gehen los, kommen aber schnell verweint zurück und schreien: „Mama, dort ist etwas!“ Die Mutter beruhigt die Kinder und versucht ihnen einzureden, daß sie sich geirrt haben. Auf welche Weise, die Mutter das versucht, wird von jedem Spieler, der die Rolle der Mutter übernommen hat, improvisiert. Schließlich überzeugen die Kinder die Mutter davon, daß ihr Erlebnis wahr ist, worauf die Mutter mit dem Skelett folgenden Dialog führt:

Mutter: „Wer bist du?“

Skelett: „Ein Skelett.“

Mutter: „Worauf schläfst du?“

Skelett: „Auf Nägeln.“

Mutter: „Was trinkst du?“
Skelett: „Menschenblut.“
Mutter: „Was ißt du?“
Skelett: „Menschenfleisch.“
Mutter: „Um wieviel Uhr kommst du?“

Das Skelett flüstert der Mutter die Uhrzeit ins Ohr, damit die Kinder es nicht hören können. Dann tanzt die Mutter mit den Kindern einen Reigen, und alle singen gemeinsam: „Die erste Stunde ist vergangen, das Skelett ist nicht gekommen.“ Das dauert so lange, bis die Mutter, die die Uhrzeit weiß, wegläuft. Jetzt laufen alle los, das Skelett verfolgt sie, die Kinder schreien und stellen so ihre Angst dar. Der eingefangene Spieler spielt als Nächster das Skelett.

Sutton-Smith beschreibt ein sehr altes neuseeländisches Spiel, das *Der Geist im Garten* heißt. Die Mutter schickt die Kinder in den Garten, die Kinder kommen verängstigt zurück, schreien und rufen: „Mama, ein Geist ist im Garten.“ Die Mutter beruhigt die Kinder und versucht, sie davon zu überzeugen, daß es sich um einen Irrtum handeln muß. „Das müssen Vaters weiße Unterhosen auf der Wäscheleine sein.“ Zuletzt überzeugt sich die Mutter selbst, daß sich der schreckliche Vorfall wirklich zugetragen hat, und führt mit dem Geist ein Zwiegespräch. Daraus erfahren wir, daß der Geist ein Feuer schürt, Wasser erhitzt, um einen Stein zu kochen und ein Messer wetzt, um ihr den Kopf abzuschneiden. In diesem Moment laufen alle los, schreien und vergegenwärtigen auf diese Weise ihre Angst. Das eingefangene Kind spielt als Nächstes den Geist.

Bei dem britischen Spiel *Der Alte im Brunnen* bitten Kinder die Mutter um Brot und Butter. Die Mutter schaut sich ihre Hände an und stellt fest, daß sie schmutzig sind. Deshalb schickt sie sie zum Händewaschen an den Brunnen. Die Kinder beugen sich über den „Brunnenrand“, schreien auf vor Angst und laufen zur Mutter zurück. Sie jammern, daß jemand im Brunnen ist. Die Mutter versucht sie zu beruhigen (dabei improvisiert sie), z.B. „Das sind nur die Unterhosen eures Vaters.“ Danach bezeugt die Mutter, daß das schreckliche Erlebnis der Kinder stimmt. Der Alte springt aus dem Brunnen und verfolgt Mutter und Kinder. Die Kinder schreien verängstigt, das eingefangene Kind spielt den Alten.

Diese Spiele haben - im Gegensatz zu symbolischen Spielen (Rollenspielen) - eine relativ feste Gliederung, wie beim Drama. Das liegt daran, daß es Grundregeln gibt, welche die Reihenfolge der Spielvorgänge bestimmen. Das Spiel verläuft linear mit einer festgelegten Reihenfolge nach dem Prinzip „dann“. (Dann geschah das, danach passierte das ...). Es handelt sich also um eine bestimmte Geschichte, die die Kinder mehr oder weniger so spielen, wie sie es das letzte Mal getan haben. Aus diesem Grund wird sowohl der Inhalt des Spiels, als auch sein Stil, zur Tradition. Ich habe bemerkt, daß die Einheitlichkeit der Gliederung, gleich wie beim Drama, auf der Einheitlichkeit der Sprache und des Geschehens beruht. Die Gliederung des Dramas entwickelt sich von der Einführung, die Bedingung für die Entwicklung der Handlung ist, über den Hauptteil, wo es zur Spannungssteigerung kommt, bis zum Schlußteil. In diesen Spielen können wir, wie beim Drama, Einleitung, Steigerung, Höhepunkt mit Peripetie, Fallen der Handlung und Lösung verfolgen. Die Untersuchung dieser Spiele als semiotische Schöpfungen, sowie die Untersuchung ihrer Realisierungsweise in der Spielpraxis, weist auf ihre thematische und strukturelle Verbindung mit zwei Schöpfungen aus der Volkskultur hin: mit dem Märchen und der mündlich übertragenen Volkstheaterwissenschaft. Bei Themen mit märchenhaftem Inhalt - ähnlich wie beim Märchen - erleben Kinder Schreckliches: sie stoßen auf ein Skelett auf dem Dachboden oder eine Hexe im Brunnen; unbekannte und üble Menschen entführen sie; die Eltern glauben ihnen ihre gruseligen Erzählungen nicht; den ihnen nahestehenden Menschen passieren aber dieselben, schrecklichen Dinge; es droht die Gefahr, daß sie ihre Lieben verlieren. Andererseits gibt es bei diesen Spielen aber auch Themen, die alltäglich und humorvoll sind. Ein Dieb stiehlt dem Nachbarn Bienen, oder der Opa legt die Oma herein und sagt ihr: „Lauf nach Hause, unsere Kuh hat Kätzchen bekommen.“

Die relativ feste Gliederung dieser Spiele erinnert an die Commedia dell' arte der Renaissance, die auf der Improvisation der Schauspieler beruhte. Diese hielten sich nur begrenzt an die vorgeschriebene Handlung; ebenso verhält es sich mit verschiedenen Formen des Volkstheaters, wo Tradition und Improvisation einander ablösen.

Außer dem offensichtlichen Spaß, den Kinder beim Spielen empfinden, kann man sagen, daß in Spielen auch eine Art sekundären Symbolismus besteht, indem die Kinder auf verschiedene Weisen Informationen übermitteln (durch Worte, Gesten, Gesichtsausdruck, Körperhaltung, schnelles und langsames Atmen, stilisierte Bewegungen usw.). Kinder spielen mit ihrer Angst vor der Dunkelheit, der Einsamkeit, dem Verlust ihrer Nahestehenden usw.

Das erwähnte Beispiel bezieht sich nur auf eine Spielekategorie, aber die Ähnlichkeit zwischen den Kategorien ist erstaunlich. Manche Spiele sind aber nicht nur ähnlich, sondern vollkommen gleich. In Kroatien spielen die Kinder Fangen: *Krokodil, Krokodil, dürfen wir deinen goldenen Fluß überqueren?* Das Krokodil antwortet z.B.: „Aber nur, wenn ihr Rot trägt.“ (die Farbe bezieht sich auf die Kleidung). In Neuseeland heißt dieses Spiel *Hüte die Tür*. Die Kinder fragen: „Jack, dürfen wir deinen goldenen Fluß überqueren?“ Sie bekommen dieselbe Antwort.

Dieses Spiel hat sich auf irgendeine Weise in der ganzen Welt verbreitet. (Bei uns gibt es Krokodile nur im Zoo). Sollte jemand in fünfzig Jahren die Spiele der Kinder in Kroatien erforschen, wird er wahrscheinlich auf viele Spiele stoßen, welche die Kinder, die in den 90-er Jahren während des Kriegs in Kroatien in aller Welt verstreut waren, aus verschiedenen Ländern mitgebracht haben. Die Frage ist aber nicht, woher ein Spiel stammt, sondern, warum es erhalten geblieben ist. Es gibt viele didaktische Spiele, die Erzieher und Lehrer Kindern anbieten, die aber nie richtig akzeptiert worden sind und nur in Institutionen gespielt werden.

Im Gegensatz dazu steht das traditionelle Spiel „Bienen“, das bei uns 1958 zum ersten Mal schriftlich festgehalten wurde. Schon meine Großmutter, meine Mutter und ich haben es gespielt. Noch immer wird es auf den Straßen Osijek's gespielt. Ein ähnliches Spiel gibt es auch bei den Kindern auf Neuseeland und in Großbritannien. Man kann sagen, daß solche Spiele wahrscheinlich entwicklungsbedingte Bedürfnisse der Kinder befriedigen. Die Beständigkeit und Vielseitigkeit dieser Spiele ergänzen einander.

Zur Zeit stehe ich mit Edyta Zierkiewicz aus Polen in Verbindung. Wir tauschen gegenseitig Spiele aus, die etwas mit Wahrsagen zu tun haben. Solche Spiele werden in unseren Ländern häufig von Mädchen im Schulalter gespielt. (Bei diesen Spielen suchen Kinder die Antwort auf folgende Fragen: Wen wirst du heiraten? Wie viele Kinder wirst du haben? Was bedeutet es, wenn du ein Autokennzeichen mit einer bestimmten Zahlenkombination siehst? Wie viel Prozent liebt dich dein Freund? usw.). Für jedes Spiel in einem Land finden wir im anderen sozusagen einen Zwilling.

Falls es in Ihrem Land ähnliche Spiele gibt, lade ich Sie ein, sich Edyta und mir anzuschließen.

Aufgrund dieser Tatsachen glaube ich, daß das Spiel vor allem die Ähnlichkeiten zwischen den Menschen unterstreicht, nicht die Unterschiede; doch darf man nicht vergessen, daß Spiele sehr verschiedenartig sein können.

Sie befriedigen zweifellos alle Bedürfnisse der Kinder in ihrer Entwicklung und ermöglichen ihnen den Übergang in die Gemeinschaft. Außerdem steckt in ihnen auch viel kulturell bedingte Symbolik.

Quellenverzeichnis:

Duran, M., Mitrović, M., Pluž, D. (1988). *Simbolička igra i stvaralaštvo*.

Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

Duran, M. (2001). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Kirk, G. S. (1970). *Its meanings and functions in ancient and other cultures*.

Cambridge: Cambridge University Press.

Kon, I.S. , Ionova, J. V., Rešetov, A. M. (Ur.), (1983). *Etnografija detstva*.

- Moskva: "Nauka".
- Kon, I. S. (1988). Rebenok i občestvo. Moskva: Nauka.
- Kravcov, I. I. , Lazutin, S. G. (1983). Ruskoe ustnoe narodnoe tvorčestvo. Moskva: "Višaja Škola".
- Langer, S. (1967). Filozofija u novom ključu. Beograd: Prosveta.
- Opie, I. & Opie, P. (1969). Childrens Games in Street and Playground. Oxford: Oxford univ. Press.
- Propp, V. (1986). Istoričeskie korni volšebnoi skazki. Leningrad: Izdatelstvo Leningradskogo universiteta.
- Sutton- Smith, B. (1972). The Folkgames of Children. London: Austin, University of Texas Press.
- Sutton- Smith, B., & Roberts, J. M. (1971). The cross-cultural and psychological study of games. *International Review of Sport Sociology*, 6, 79-87.
- Turner, V. (1982). From Ritual To Theatre, the Human Seriousness of Play. New York: Copyright C by Performing Arts Journal Publications.
- Vigotski, L. S. (1966). Igra i ee rolj v psihičeskom razvitii rebenka. *Voprosi psihologi*, 6, 62-76.
- Whiting, B. B. (Ed.). (1963). Six cultures: Studies of child rearing. New York: John Wiley.
- Whiting, B. B. & Edwards, C. P. (1988). Children of different worlds: The formation of social behavior. Cambridge, MA: Harvard University Press.