Oliver Haid · Ekkehard Schönwiese · Vera Bedin
Helene Gunsch · Kerstin Schaberreiter
Play Tirol.
Alpine Aspekte
ludischer Lust

Katalog Redaktion: Oliver Haid und Ekkehard Schönwiese.
Autoren: Dagmar Abfalter, Vera Bedin, Helene Gunsch, Oliver Haid, Hans H. Hinterhuber, Kerstin Schaberreiter, Ekkehard Schönwiese.
Layout: Ekkehard Schönwiese.
Ausstellungskonzept: Institut für Europäische Ethnologie der Universität Innsbruck (Oliver Haid, Vera Bedin, Helene Gunsch, Kerstin Schaberreiter), Theaterverband Tirol (Ekkehard Schönwiese).
Logistik: Heinz Adelmann, Josef Falkeis, Priska Teran.
Fotos: Ludwig Winkler.
Multimedia: Vera Bedin, Helene Gunsch, Kerstin Schaberreiter.
Schnitt: (Thomas Stiegler)
Produktionssauschnitte: Schauspiele Kauns, Brixentaler Volkstheater, Feldforschungen Karl C. Berger
Ausstellungsobjekte: „Würfel“: „Drahndl“, „Mariandlspiel“ von Helene Gunsch und Vera Bedin
Leihgeber: Das Spielvolk; Tiroler Volkskunstmuseum Innsbruck, J. Grassmayr GmbH&Co KG, Schauspiele Kauns, Brixentaler Volkstheater, Fam. Wörgötter, Julia Schobesberger, Johann C. Mairhofer, Josef Falkeis, Kerstin Schaberreiter, Oliver Haid, Renate Stopp, Karl C. Berger, Bundesgartenverwaltung.
Dank: Bei der Vorbereitung der Ausstellung und der Publikation wurde uns von vielen Seiten Rat und Unterstützung gewährt. Besonderer Dank gilt dem Theater Verband Tirol mit seinem Obmann Werner Kugler. Darüber hinaus danken wir folgenden Institutionen und Firmen für die Überlassung von Filmmaterial: Tirasaru; Karl. C.Berger; Schauspiele Kauns; Brixenthaler Volkstheater; ORF.

Im Bild: Ingrid Alber-Pahle beim Figurentheatertraining im Spiel mit Maske und Schatten.

Aus dem Protokoll: Natürlich reflektieren wir das Höhlengleichnis von Plato. Aber wir reden erst nach dem Spiel darüber, sonst spüren wir nur, was wir uns zu spüren vornehmen.
Man bekommt da in der Höhle eine verdammte Wut, weil wir das Licht nur an den Schatten erkennen.

Play Tirol.
Alpine Aspekte
Ludischer Lust

Vera Bedin,
Helene Gunsch,
Oliver Haid,
Kerstin Schaberreiter
Ekkehard Schönwiese

Tirol

STADT INNSBRUCK

Kultur

Zum Geleit

Das Spielen entspringt dem angeborenen Trieb des Menschen, als Neugeborenen im „Funktionsspiel" mit sich selbst, später mit Spielzeug und im Zusammenwirken mit anderen Menschen. Also hat das Spiel eine nicht zu unterschätzende Bedeutung in der sozialen Struktur eines Gemeinwesens. Im Spiel werden rein geistige, aber auch materielle Gewinne erstrebt, die nicht durch Austausch von Leistungen erlangt werden, sondern vom Zufall und/oder Geschick abhängig sind.
Ob unser Land von einer herausragenden Spiellust geprägt wird oder ob das Bild des „lustigen Tirolers" nur einer aus einem Wunschdenken hervorgebrachten Klischeevorstellung entspringt, das versucht diese Ausstellung zu beantworten. Jedenfalls fördert das Spiel das Gemeinwohl der Gesellschaft und hat auch bei uns in seiner Vielseitigkeit Tradition. Man denke an das Kegelspiel, an verschiedene Karten- und Würfelspiele oder an das Schießen auf reich geschmückte Scheiben.

Landesrätin Elisabeth Zanon

Auch im Volksschauspiel werden und wurden die Themen des Glückspiels (Einsatz von Haus, Hof und Seele) immer wieder aufgegriffen. Apropos Darstellendes Spiel: Es ist eine der volkskulturellen Sparten, die so wie das Musizieren in unserem Lande ohne Zweifel sehr rege und auf einem hohen Qualitätsstand gepflogen werden.
Die Bedeutung des Tiroler Volksschauspiels wird in besonderer Weise hervorgehoben, indem zur Ausstellungseröffnung in Brüssel ein dramatisches Volksstück, unseres über die Grenzen bekannten Autors Felix Mitterer, zur Aufführung gelangt.
Die vom Institut für Europäische Ethnologie der Universität Innsbruck konzipierte Ausstellung im neuen Tirol-Büro in Brüssel und in der Folge in der SOWI in Innsbruck kann auf vielen Strecken spielerisch „begriffen" werden, in dem sich der Besucher aktiv einklinkt. Das macht die Schau attraktiv. Der Besucherzustrom wird zum Beweis großer Tiroler Spielfreudigkeit werden.

LandeshauptmannHerwig van Staa

Vorworte:

„Play Tirol“ steht als Titel dieser Ausstellung für eine offenere Sichtweise auf das Phänomen des Spiels in dieser Region, die eine Mittlerfunktion zwischen dem Süden und Norden Europas einnimmt. Viele wissenschaftliche Ansätze haben versucht den Spielbegriff zu "schärfen", eindeutiger zu definieren. Sie sind aber immer wieder an der Dynamik des Sprachgebrauchs verschiedener Disziplinen, der Alltagssprache und jenen dialektalen Sprechens gescheitert. Spiel ist immer mehr als das Produkt von Geschicklichkeit, Glück und Kraft, Mimik, Gestik und Klang. Die Lust am Spiel, ludische genannt, erweist sich heute als ein immer wichtigerer Bestandteil westlichen Selbstverständnisses. Interaktionsprozesse in unserer Kultur und Gesellschaft haben zunehmend spielerischen Charakter angenommen. Es wurde vermutet, dass damit die Postmoderne ihre Antwort auf die ideologischen Grabenkämpfe der Moderne gefunden hat: Das Verschwinden der Gegen-sätze im Spiel. Sie sind damit aber nicht aufgehoben, nur vergessen. Und trotzdem, die neue Freiheit eröffnet ungeahnte Felder des Erlebens und Improvisierens.

Auch dieses Buch ist ein Ergebnis des Experiments mit der Freiheit. Mit der angekündigten Offenheit der Sichtwei-se entsteht das Bewusstsein und der Anspruch, Aspekte aufzuzeigen, ohne den Begriff einzugrenzen. Die Vorstellungen der einzelnen Mitarbeiter/innen aus unterschiedlichen Disziplinen, Lebensbereichen und Stilrichtungen über das, was Spiel ist oder sein könnte, sollten hier als wichtige Aspekte des Ganzen miteingebracht werden. Gerade die Spannungen zwischen den einzelnen Positionen erwiesen und erweisen sich als fruchtbarer Boden für bisherige und zukünftige Arten des Nachdenkens und Kommunizierens.

Mit „Play Tirol“ haben wir versucht, im Rahmen unseren Vorstellungen und Möglichkeiten eine Ausstellungssituation zu schaffen, die zur Teilnahme einlädt, informiert, sich neuen Gege-benheiten und Ausstellungsorten anpasst.

Oliver Haid, Kerstin Schaberreiter

Seit fünf Jahren arbeiten das Institut für Europäische Ethnologie und der Theater Verband Tirol in Sachen Volksschauspielforschung zusammen.

Dadurch ergab sich auch das Ausstellungsprojekt „Play Tirol“. Vorliegendes Heft ist kein Ausstellungskatalog sondern eine Sammlung von Beiträgen mit Aspekten zum Thema Spiel und Spielen in Tirol. Das Schwergewicht liegt beim darstellenden Spiel.

Der Theater Verband Tirol bekam im Jahr 2005 auf Antrag des Obamannes Werner Kugler von der Tirol Werbung und dem Land Tirol das Angebot, sich im Rahmen der „Qualitätsoffensive Volkskultur“ zu präsentieren.

Der Theater Verband Tirol hat beschlosse, mit Gastspielen besonderer Art in Wien, Luzern(Kriens), München und Brüssel auf die Qualitäten der Tiroler Spiellandschaft hinzuweisen. Das Motto lautete: Spüren wir den Kraxentragern, Marktschreiern, Vogelhändlern, Sängern und Volksschauspielern nach, die seit Jahrhunderten Kultur aus den Dörfern in die Städte Europas tragen.

Ekkehard Schönwiese

Dem Spiel auf der Spur

Hilde Zach
Bürgermeisterin der Tiroler
Landeshauptstadt Innsbruck

Bereits Novalis kam zur Erkenntnis: Spielen ist Experimentieren mit dem Zufall. Spielen wird vor allem Kindern zugeschrieben. Erwachsene spielen, wenn überhaupt nur mit ihren Kindern. Oft wird dabei vergessen, dass Spielen auch als Erproben von Verhaltensweisen im geschützten Raum gesehen werden kann.

Das Ausstellungsprojekt „Play Tirol" beschäftigt sich mit den „Spielarten" des Spiels. Hier geht es weniger um das zur Schau stellen verschiedener Kunst-werke, es geht vielmehr darum, sich mit Hilfe der gezeigten Exponate gedanklich mit dem Thema „Spielen" auseinanderzusetzen.

Wer Ekkehard Schönwiese und seine Arbeit kennt, weiß, dass es hier auch zentral um das „Schauspiel" bzw. das darstellende Spiel - wie es hier genannt wird - gehen muss. Originale Ausstattungsstücke, wie der Tirolerhut aus der Exel-Bühnen-Produktion „Erde" oder Arrangements aus Volksschauspiel-Aufführungen fanden genauso Beachtung im Ausstellungskonzept, wie ein Video das die vielschichtigen Aspekte des Spielens in Tirol zeigt.

Als Bürgermeisterin und Kulturreferentin der Tiroler Landeshauptstadt Innsbruck freue ich mich, dass mit diesem Projekt ein Stück Tiroler Mentalität in Brüssel präsentiert werden kann.

Das Büro der Europaregion Tirol-Südtirol-Trentino ist prädestiniert dafür. Hier wird Tiroler Kultur dargestellt und gelebt, so dass viele die Möglichkeit haben, das „Output" unseres Landes zu verfolgen. Im November dürfen wir die Ausstellung in Innsbruck an der Sozia-lwissenschaftlichen Universität begrüßen.

Ich freue mich schon darauf und wünsche den Ausstellungsmachern viel Erfolg!

Die Fotografen, Meinhardstraße 16, 6020 Innsbruck

multimediapräsentation
konzept &gestaltung
Vera Bedin
Helene Gunsch
Kerstin Schaberreiter
Oliver Hiad
Ekkehard Schönwiese
filmschnitt
Tom Stiegler
projektion_würfel
Idee
Kerstin Schaberreiter
Produktion
Helene Gunsch
Vera Bedin
Kultur
spiele
THEATER VERBAND TIROL

Inhalt:

Das Spielvolk. Ein Interview 8/11
über Innsbrucker Feuerkünstler und Poi-Spieler
(Kerstin Schaberreiter)

Antike Spiele in Osttirol 12
(Ekkehard Schönwiese)

Das Spil ist zwar ring aber die Gewohnheit ist groß 13
(Hippolytus Guarinonius)

Von den ältesten Spielstätten Tirols 14/17
(Ekkehard Schönwiese)

Homo Ludens Tiroliensis vulgo Tiroler Wastl 18/33
(Ekkehard Schönwiese)

Von der Göttin Fortuna,
dem Glücksspiel und den Casinos in Tirol 34/43
(Vera Bedin und Helene Gunsch)

Ein Preis für gute Spielideen 43
(Gerald Kern und Sandra Rothenberger)

Not macht erfinderisch. 44/53
Spielzeugherstellung in Tirol
(Helene Gunsch und Vera Bedin)

Jahrmarkt und Spiel 54/55
(Ekkehard Schönwiese)

Spiel und Disziplin als Wettbewerbsvorteile 56/57
(Hans H. Hinterhuber)

Homo Ludens Oeconomicus 58/71
(Dagmar Abfalter)

Ludische Gedanken 72/81
(Ekkehard Schönwiese)

Tiroler Aspekte ludischer Lust. 82/97
Anmerkungen zum Wandel regionaler Spielkultur
seit dem 19. Jahrhundert
(Oliver Haid)

© Institut für Europäische Ethnologie der Universität Innsbruck, Autorinnen und Autoren, Innsbruck 2005
Alle Rechte vorbehalten.
Redaktion: Oliver Haid und Ekkehard Schönwiese
Layout und Umschlag: Ekkehard Schönwiese
Verlag: Selbstverlag des Instituts für Europäische Ethnologie der Universität Innsbruck
Druck: Union Druck d. Heinz Tappeiner, Meran.

Das Spielvolk

Ein Interview über Innsbrucker Feuerkünstler und Poi-Spieler

Über das gemeinsame Interesse am Poi (Spiel mit Kugeln an Schnüren) und den Feuertanz hat sich seit 2002 eine Hand voll Menschen, hauptsächlich Studierende in Innsbruck, zu einem offenen Forum zusammengefunden. Das soziale Angebot des gemeinsamen Spiels mit darstellenden Elementen und Formen wurde von Musikern, Feuerjongleuren und aufmerksam gewordenen Interessierten mit Begeisterung angenommen und weiterentwickelt. Über Spiel und Tanz präsentiert das Spielvolk ein kreatives Körperbewusstsein und baut an der Vision, lokale Feuerkultur mit dynamischen Elementen des Poi-Spiels zu verbinden und weiter zu entwickeln. Das Ergebnis waren und sind nächtlichen Feuershows und Teilnahmen an öffentlichen Events in der ganzen Region.
Beim Festival Feuerberge Tirol 2002 hatte das Spielvolk seinen ersten öffentlichen Auftritt, am "B-rennweg". Auftritte bei der Innsbrucker Bergsonnwend, beim Wetterleuchten Festiva-l auf der Seegrube und beim Krampuslaufen in Matrei i. O. setzten die Erfolgsgeschichte der Gruppe fort. Weitere Höhepunkte der intensiven Arbeitsphasen stellten die Teilnahme an der Eröffnungsshow der neuen Schisprungschanze am Bergisel im September 2002 und der Doppelauftritt bei den Schirennen am Hahnenkamm in Kitzbühel 2005 dar. Der Verein pflegt aber auch regen Austausch mit Feuergruppen aus der ganzen Welt und bedient verschiedenste kulturelle Sparten mit Performanceshows. Im Jahre 2003 erzählte das Spielvolk ein Wasser- Wald - und Feuermärchen beim KunstWERKwasser in Längenfeld und bereicherte den Innsbrucker Tanzsommer mit einer Benefizveranstaltung.
Neben der artistischen Beherrschung des Jonglierens mit Feuer bei musikalischer Begleitung und der öffentlichen Darbietung bietet das Spielvolk aber auch weiterhin ein Forum für Interessierte und Spiel-Begeisterte. Durch offenes Training, verschiedene Workshops, aber auch durch einen ähnlichen Lifestile entsteht aus einem Zusammenschluss ähnlich Interessierter eine wirkliche Gemeinschaft.

Während eines Besuches bei Thomas Schwarz und Armin Brugger konnte ich mir ein vielschichtiges Bild vom Spielvolk und seinem Lebensstil machen. Einen Ausschnitt meines Gespräches am 25. August 2005 mit Armin Brugger über das Spielvolk und sein Spiel folgt an dieser Stelle:

Würdest du persönlich der Aussage zustimmen, dass Spiel im Wesentlichen unvernünftig ist?

AB: Ich denke, dass Spielen immer mit individueller Freiheit und persönlichem Ausdruck zu tun hat. Spielen basiert auf Freiwilligkeit und macht Spaß. Kinder dürfen, ja sollen spielen (damit die Erwachsenen arbeiten können),

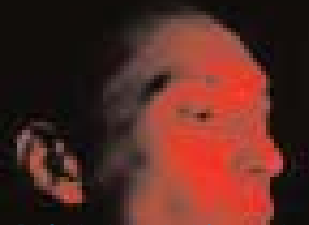
aber bei Erwachsenen ist das anders. Da geht es um den Ernst des Lebens. Die Arbeit und der Konkurrenzkampf als Staatsbürger als Wirtschaftssubjekt soll im Mittelpunkt stehen. Spiel ist nicht Arbeit, zumindest nicht Lohnarbeit. Spielende Erwachsende waren und sind eine Provokation in unserer normierten Gesellschaft. Der Gaukler, der Hofnarr, der Straßenkünstler, der anscheinend kein festes Haus, keine feste Arbeit, und keine offensichtlichen Zwänge hat und trotzdem lacht, ist ein Gegenpol zu rationellen Konzepten, die wir alle verinnerlicht haben.

Warum ausgerechnet Innsbruck? Warum verwirklichst du deine Ideen hier?

AB: Warum nicht? Ich bin in Innsbruck aufgewachsen und lebe hier. Ich bin auch weg gewesen. Ich habe insgesamt drei Jahre in Indien gelebt und liebe die Winterflucht. Es ist wichtig, dass man die Berge und die einengenden Tiroler Strukturen erstmals verlässt, wenn man hier aufwächst. Aber ein Rückkehren ist möglich. Intoleranz und Nationalismus gibt es auch anderswo und offene und liebenswerte Menschen gibt es in Tirol auch. Die grundlegenden Struk-turen sind meines Erachtens in anderen "Weltstädten" in Europa nicht anders. Ok, Asien ist recht anders. Aber jetzt ist Innsbruck mein Umfeld mit Familie, Freunden und auch einigen Gleichgesinnten. Daher geht es auch darum, Plätze zu besetzen, Spielplätze zu schaffen. Und am besten nicht nur für Kinder und Touristen, sondern auch für mich.

Das Spiel mit dem Feuer ist in den letzten Jahren immer populärer geworden. Nicht zuletzt durch das Angebot eines offenen Forums und das Spielvolk. Warum glaubst du, gibt es das Bedürfnis nach dem Spiel mit dem Feuer?

AB: Ich denke Poi-Spielen hat zwei Aspekte. Einerseits ist es dem Jonglieren ähnlich, andererseits hat Poi-Spielen auch stark mit Bewegung und Tanz zu tun. Man kann allein, aber auch in der Gruppe "poi'n". Mit oder auch ohne Feuer. In der Regel ist es so, dass man ohne Feuer trainiert und manchmal mit Feuer auftritt - im Freundeskreis oder öffentlich. Dann sollte man es der Feuerwehr mitteilen, sonst kommen sie und verrechnen die Anfahrt. Die Frage ist, was die Faszination des Poi-Spielens und des Feuertanzes ausmacht. Da gibt es mehrere Gründe;



Poi-Spielen ist relativ einfach zu erlernen. Im Unterschied zum klassischen Jonglieren mit Bällen oder Keulen kann man die Poi nicht fallen lassen, weil man die Schnüre mit den Kugeln in der Hand behält. Es gibt wenig Frustration im Lernprozess. Poi ist eine Mischung zwischen Jonglieren und Tanz. Es spricht heute im Westen verschiedenste Leute an, unabhängig von Alter,

Beruf oder Geschlecht. Der Ursprung liegt allerdings bei den Maori in Neuseeland. Dort war Poi [der Maori Namen für "Ball"] ein traditioneller Tanz, der mehrheitlich von Frauen praktiziert wurde - ohne Feuer.
Ich beobachte zwei Gruppen von Leuten: Für die einen steht die Bewegung, das tänzerische, das Schwingen im Vordergrund, für andere ist es speziell das Spiel mit dem Feuer, das fasziniert. Das gilt auch für das Publikum. Ich selbst zähle mich zur ersten Gruppe. Ich habe früher einmal ein halbes Jahr mit Bällen jongliert. Dann habe ich das Poi-Spielen entdeckt und einen großen Spaß am Erlernen der Grundfiguren gehabt. Das Ganze mit Feuer zu machen war für mich dann kein großer Schritt. Für andere ist das ganz anders und es ist gerade das Feuerspielen das Entscheidende.

Spielen heißt auch in einem gewissen Maß allein sein. Bist du gerne mit dir allein im Spiel?

AB: Ich weiß nicht, ob Spielen allein sein bedeutet.
Allein bin ich, wenn ich zehn Tage in einem Kloster oder in einem Meditationszentrum sitze und meinen Geist beobachte und trainiere. Da bin ich allein und mit mir selbst beschäftigt. Spielen ist für mich doch ein äußerer Ausdruck, Spielen kann ich allein, aber auch mit anderen.
Im Spielen geht es um Fallenlassen, um Wohlgefühl, um Spaß, weniger um (Selbst)erkenntnis.
Das klassische Jonglieren wird manch-mal als autistisch beschrieben. Zumindest ab einem gewissen Niveau, wo viel Training notwendig ist, um mit immer mehr Bällen werfen zu können. Das erfordert Konzentration

und wenige, effiziente Bewegungen, damit nichts herunterfällt. Da muss man vermutlich öfter alleine üben. Poi-Spielen kann man immer auch gut zu zweit.
Mit Kiwidos, den "Drachen-Pois", die lange, bunte Stofffahnen haben, kann man sehr gut in der Gruppe spielen. Wir haben das im Spielvolk immer so gemacht, dass Leute zu uns gekommen sind, sei es im Winter in einer Halle oder im Sommer im Rapoldipark und von einander gelernt haben.
Wir haben uns als Gruppe nie isoliert, sondern die Tricks und die Anleitungen immer frei weitergegeben und dann kann sich Jeder weiterentwickeln. Open source und community als Leitgedanken.

Poi-Spielen hat auch sehr viel mit Geschicklichkeit zu tun. Wo ist für dich das Glück im Spiel?

AB: Geschicklichkeit und Glück sind für mich zwei verschiedene Kategorien. Ich glaube, dass Poi gar nicht so viel mit Geschicklichkeit zu tun hat, weil es relativ leicht zu lernen ist und eigentlich jeder, der Poi lernt, die Möglichkeit hat, sich mit ein paar wenigen Bewegungen auszudrücken.
Es mag Unterschiede geben, wie tänzerisch, wie beweglich Menschen sind.
Das ist bei Jedem ganz anders. Glück ist - abgesehen von kurzfristigem, schnell vergänglichem Konsumglück - eher eine spirituelle Kategorie, auf die man keinen Anspruch hat, die man aber geschickt kultivieren kann.

Kerstin Schaberreiter
Armin

Antike Spiele in Osttirol

In den neuen Ausstellungsräumen von Aguntum werden Besucher unter Anleitung von Dr. Sylvia Mader zum spielerischen Nacherleben antiker Kultur in Osttirol animiert.
Dabei verwandeln sich Anschauungsobjekte in Spielgegenstände, mit Hilfe derer wir der fremden Welt nachspüren und sie sinnlich „begreifen“.
Bei Ausgrabungen wurden Spielsteine (calculi) gefunden, die darauf hinweisen, dass eine Vorform des „Mühlespiels” schon fast vor 2000 Jahren bei uns üblich war.
Beim „Rundmühlespiel” hat jeder der beiden Spieler drei Steine einer Farbe. Zu Beginn werden die Steine abwechselnd gesetzt und dann abwechselnd gezogen. Gewonnen hat derjenige, dem es gelingt, eine Mühle zu schließen. Im Gegensatz zum großen Mühlespiel gibt es bei der Rundmühle nur eine mögliche Form der Mühle, die Mitte des Spielfeldes muss dabei besetzt sein.
Spiele gehörten zum Alltag einer römischen Stadt und wurden in vielfältiger Form als Rollen-, Bewegungs- und Kampfspiele gepflegt. Glücks-, Brett- und Ballspiele waren denen von heute ganz ähnlich.
Eine Vorform des Murmelspiels war zum Beispiel das Deltaspiel (ludus deltae). Bei ihm wird ein Dreieck auf den Boden gezeichnet. Parallel zur Grundlinie wird das Dreieck in zehn Felder unterteilt. Das Feld an der Spitze hat die Zahl 10, die breiteste an der Grundlinie die Zahl 1. Beliebig viele Spieler werfen Spiel-steine möglichst weit in die Spitze des Deltas. Gewonnen hat, wer am meisten Punkte geworfen hat. Würfe über den Rand hinaus sind ungültig. e.s.

„Das Spil ist zwar ring aber die Gewohnheit ist groß“

Vor der Einsicht, dass im Spiel Kultur entsteht [1] und es nicht nur bei der persönlichen, sondern auch gesellschaftlichen Entwicklung eine gemeinschaftsbildende und integrierende Rolle spielt, galt Spielen als moralisch bedenklich.

Davon ausgenommen waren Spiele, die von der Obrigkeit verordnet wurden, um das Volk zu disziplinieren und ruhig zu stellen.

Der Haller Stiftsarzt Hippolytus Guarinonius, (1571-1654) [2] wetterte in seinem Buch “Die Grewel der Verwüstung Menschlichen Geschlechts” einerseits gegen die Verdorbenheit, an der die Spielleidenschaft der Tiroler Schuld trage, andererseits war er selst massgeblich daran beteiligt, Spiele zu verordnen. Offensichtlich, um soziale Unruhen nach dem Abbau hunderter Bergleute in Schwaz zu verhindern, kam es zum groß angelegten Legendenspiel rund um die Ermordung des Christenkindes Anderl von Rinn, in dem die Schuld am wirtschaftlichen Niedergang jüdischen Kaufleuten unterschoben wurde. Der von Guarinoni erfundenen Greuelgeschichte, wurde mit Hilfe des Spieles Wahrheitscharakter unterstellt. Es blieb nicht der einzige Fall der Sündenbocksuche mit Hilfe des Volksschauspiels.

Guarinoni wetterte gegen das Spielen des Volkes: „Ein anderer schandt und schadgeiz ist der Spilgeiz/ darinnen manniche nicht lust und Kurzweil/ sonder ihres nächsten Geldt suchen/ unnd sich des Spils also heiß annemen/ als heiß und hitzig ihr Geiz ist. Wie dann mannicher balt Reich/ der ander balt Arm unnd elend vom Spil abtritt. Was hierinnen allenthalben für Grewel fürüber gehen/ weiß man allenthalben/ in allen Ständen/ Dahero nicht umbsonst der weitberühmbt Weltweiß Plato einen Jüngling starck gestrafft/ das er mit Würffeln gespilt hette/ unnd als der Jüngling sich beredete/ warumb er ihn umb so ein geringe sach so starck straffete? Sprach er/ das spil ist zwar ring/ aber die gewohnheit ist groß/ wie es denn warhafftig die ganz War-heit/ und an allen denen schendtlichen geitzigen Spilern nur gar zu kundbar/ die nicht davon lassen noch weichen künnen/ wie übel es ihnen ergehe/ wie sehr ihnen das Glück zugegen ist. ... Diesem grewlichen Würffelspil/ ward auch Keyser Augustus dermassen sehr ergeben/ das man ein öffentlichen Paßquill von ihme dieses Inhalts gemacht hat. Weil Augustus mit Kriegen verleuret viel/ damit er gewinne/ übet er das Spil ... Auß dem Spil gelangt es/ das zwischen grossen Herrn widerwillen und verborgen Zorn entstehet/ wellicher unter dem Spilen sich bißweilen nicht gar bergen lasst Gwinstu das Spil/ so verleurst dhuldt/ und bist deß anderen Unglücks schuldt.” e.s.

1) Huizinga, Johan: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (1939). Rowohlt Verlag 1994.

2) Guarinonius, Hippolytus: Von Grewlen der Verwüstung (1610). Bozen 1993, 338ff.

Erler Passionsspielhaus einst und heute. Der 1959 errichtete kühne Bau wurde am Beginn „Apostlstadl“ genannt. Dorfbühnen sind meist in Mehrzweck-sälen untergebracht. Das entsprach beim Bau einer Konzeption, die zum Massentourismus passte. Heute suchen Spielensembles alter-native Spielplätze mit Magie und besonderer Bezüglichkeit zum Ort, wie das bei der Schluchtbühne in Elbigenalp, im lauschigen Hinterhof der Schafwollspinnerei in Imst und bei der Glaswand-Freilicht-bühne in Brixen im Thale. Auch der Stadl wurde als Kultur-stätte wieder entdeckt.

Von den ältesten Spielstätten Tirols

Anton Dörrer, der wohl bedeutendste Erforscher der Tiroler Spiellandschaft im 20. Jahrhundert hat nachgewiesen, dass Spieltennen ursprünglich Stätten der Gerichtsbarkeit waren, und dass unter „Gemeindespiel" das Zusammenspiel der Verwaltungskräfte einer Gemeinde gemeint war. Aber auch dann, als Spieltennen Räume für Tanz und darstellendes Spiel wurden, blieb der Spielraum Arbeitsplatz. Die Tenne wurde nicht nur am Abend nach der Arbeit als Tanzplatz verwendet, sondern es gehörte auch das Spiel bisweilen direkt zur Arbeit, wie zum Beispiel beim Schälen von „Türken" (Maiskolben) gleichzeitig erzählt und gesungen wurde. Vor der Trennung zwischen Arbeit und Freizeit erfüllten nach der Kirche die Spieltennen, Spielstuben und die Marktplätze zentrale Funktionen als Kommunikationsstätten.

Der Begriff Tenne [1)] war nicht vom Bestand einer Dreschtenne abhängig, sondern ging vom Bretterboden im Freien bis auf den geschlossenen Futterstadl über. Der brauchbarste und größte Arbeitsboden diente eben auch dazu, die Nachbarschaft zu versammeln und darauf gemeinsame Angelegenheiten zu regeln und gemeinsame Geselligkeit zu üben. Diese Bedeutung verlor sich in den größeren, der Landwirtschaft entwachsenen Orten, dann auch in kleineren, als Juristen und Kanzleien, Rechtspflege und Gemeindeordnung an sich zogen. Die alten Spieltennen und Spielhöfe lagen zumeist gegenüber der Kir-che."

Spieltennen in Tirol sind für das 17. Jahrhundert als Orte für Kraftspiele (Ranggeln und Robben) der männlichen Jugend ebenso wie für Spiele bei Festlichkeiten (z.B. Hochzeiten) aber auch schon als Aufführungsorte von Volksschauspielen bekannt.

Gelegentlich ist schon davor von Spieltennen die Rede. Im Jahr 1416 gab es in Oberperfuß bzw. Kematen einen „Spilteinakker", 1435 eine Spieltenne in Weer. 1507 ist von der „alt spiltenn" am Inn zu Schwaz die Rede und ein Zeugnis aus dem Jahr 1542 aus Sterzing hält fest, dass auf Spieltennen getanzt und gekegelt wurde. Während die Spieltenne und der Marktplatz die profanen Räume für Dorfgemeinschaftsspiele sind, weist der Begriff der „Spielstuben", die oft mit „Spinnstuben" identisch waren, auf Umzugsbräuche und „Stubenspiele" hin.

Was es bedeutet, dass Wohnraum und Spielraum identisch sind, wurde mir klar als Luise Holzknecht, die 100jährige Volksschauspielerin aus Grinzens in einem Interview kurz vor ihrem Tod erzählte, wie sie als Kind um 1900 in der Stube mit einer Puppe spielte. Die war ein rohes Stück Holz mit einem umgebundenen Kopftuch. Sie erinnerte sich an ihren Schmerz, als ihr liebstes Spielzeug, die Holzpuppe, vom Vater im Ofen verbrannt wurde.

Die Stubenspieltradition entstand im Zusammenhang mit den Brauchspielen vor allem im Rahmen vorweihnachtlicher „Nikolausspiele".

Die Errichtung von "Kulturzentren" und „Mehrzwecksälen" war nach dem Zweiten Weltkrieg der Versuch, Gemeinschaftsleben im Dorf mit der Schaffung räumlicher Infrastruktur am

Leben zu halten. Damit war die Utopie verbunden, dass es zu einer Wiederbelebung von Spielkultur im Dorf kommt, bei der die unterschiedlichen Verbände und Vereine zusammenspielen. Die Realität sieht aber anders aus. Traditionsverbände spielen, singen und tanzen für sich und haben jeweils ihr eigenes Publikum, auch wenn die Mitglieder da und dort die selben Personen sind. Vereinskultur im „Mehrzwecksaal" hat ständischen Charakter und entspricht der Kommunikationsform des Kastenwesens.
Heute wird vielfach auf andere integrationsfähigere und flexiblere Kommunikationsformen zurückgegriffen.
Eine Ausdrucksform dieser Tendenz lässt sich an der Adaption von authentischen Plätzen und Lokalitäten ablesen, die nach Art und Größe dem Kreis jenes Publikums angepasst werden, für die das jeweilige Spiel gedacht wird. Im darstellenden Spiel

schlägt sich die Suche nach neuen kulturellen Identitäten in fluktuierenden Kontexten der Kommunikation im Wiederentdecken von Tennen, Stuben und authentischen Freilichtspielstätten nieder.
Im darstellenden Spiel verstärken sich damit die pädagogischen und sozialen Elemente. e.s.

Dörrer, Anton: Tiroler Fasnacht. Wien 1949, 116ff.

Im Bild: Das aus dem 18. Jahrhundert stammende Bild ist die Rekonstruktion der Erler Spieltenne des Jahres 1572. Die Figuren stellen unteschiedliche Volksunterhaltungen dar. In Erl gibt es seit 1613 eine durchgehende Passionsspieltradition. Das Spielhaus ist heute ein durch seine hervorragende Akustik exemplarischer Bau, in dem nicht nur alle sechs Jahre die Passion gespielt wird, sondern auch jährlich Festspiele aufgeführt werden.

homo ludens Tiroliensis vulgo Tiroler Wastl

„Tiroler sind lustig, Tiroler sind froh, beim Wein und beim Tanze, da sieht man sie so". Mit diesen Worten wird im Singspiel „Der Tiroler Wastl" von Emanuel Schikaneder (1795) der Tiroler „Volkscharakter" [1)] besungen. Den Beginn des Liedes kennt fast jeder, wie es weiter geht, und was dahinter steht, wissen wenige. Es wird die Fröhlichkeit nach der harten Arbeit besungen, die Ausgelassenheit von Menschen in der Freizeit, die mit Spiel und Tanz dem Alltag trotzen, bei dem ihnen übel mitgespielt wird.

Lusus heißt: lustig machen, und das bedeutet im wörtlichen Sinn, dass Spielen ein Weg ist, Traurigkeit zu überwinden. Ist Spielen vielleicht gar „lustvolle Trauerarbeit" oder geht es darum, sich über jemanden lustig zu machen?

Wer ist dieser Wastl? Einer der sich aus seiner Depression herausspielt? Einer, der sie überspielt? Einer, der im Spiel Alltag verdrängt? Entsteht in diesem Verdrängungsprozess Kultur? Oder läuft er auf Barbarisierung hinaus, weil es irgendwann einmal kein Spielventil mehr gibt, das dem Druck der Verdrängung (Deintegration) standhält?

Der Wastl gehört zu denen, die sich durch das Leben wursteln. Bevor er zum Eisbär ergraut, ist er ein Kind mit gelegentlicher Traurigkeit, und er bleibt es sein Leben lang. Er bleibt verspielt, und das ist seine Rettung in all den Situationen, in denen er verspielt ist und ausgespielt hat. Oft bleibt er ein eiserner Junggeselle, dies aber nicht mit Absicht. Wenn er eine Frau hat, dann nimmt er sie an, weil sie seiner Mutter ähnlich ist. Von seinem Vater weiß man gar wenig. Er wird schon ein Lumpenpatriarch gewesen sein.

Das Leben des Wastl fängt erst im mittleren Alter an und er reift als alter Mann zur Persönlichkeit. Wir erkennen ihn wieder im Knecht des berühmten Volksstückes „´s Nullerl" von Carl Morré. Er leuchtet durch das Wesen des pfiffig verschmitzten "verkauften Großvater" von Anton Hamik, und der Grillhofer im „G´wissenswurm" von Anzengruber ist auch so ein jung geschlagener und spät lustiger Typ.

Oberflächlich gesehen ist der Wastl ein humoriger Typ Mensch, der mit dem Leben keineswegs hadert und allen Widerwärtigkeiten trotzt.

Jedenfalls erscheint es anderen so. Manche sagen, dass er oberflächlich sei. Aber diejenigen, die das sagen, kennen ihn nicht wirklich, weil der Wastl nicht viel redet.

Ist der homo ludens tiroliensis die Tiroler Linie des Alpenwastl? Verfolgen wir seine Spur.

Der „lustige Tiroler" ist ein Schlagwort und bezeichnet in diesem Sinn einen Menschenschlag, bei dem die dunkle Seite seiner Fröhlichkeit gewöhnlich ausgeblendet wird. Er wird geschlagen, wird dabei aber nicht verschlagen. Er schlägt zurück. Er ist ein Held, wie der Kasperl, der die Welt vor Krokodilen schützt. Das Durchscheinen des Dramas hinter der lustigen Maske macht den Witz seines Wesens aus. So ist der Tiroler Wastl unter den Alpinwastln der kommunikationsfreudigste. Manche behaupten, Tirol sei überhaupt das Wastlland schlechthin.

Schon Benedikt Edelpöckh, der Hofdramatiker von Erzherzog Ferdinand umschrieb diesen Typ in einer Widmung des Jahres 1568 als einen, der von „alters her sonderliche Lieb und Neigung, auch zu agieren" besitzt. [2)]
Nun darf man wohl solchen Anmerkungen nicht all zu grosse Bedeutung beimessen. Die Zeit der Renaissance war voll von Selbstdarstellern und die Renaissancestufe im Spielwesen war keineswegs nur typisch für Tirol.
Auch soll bedacht werden, dass die Aussage von einem Günstling des Hofes stammt, wie ja die meisten Beschreibungen des „Volkscharakters" bis ins 19. Jahrhundert keine Reflexionen waren sondern durch Menschen erfolgten, die nicht „aus dem Volk" kamen.

Und wenn sie aus ihm gekommen waren, wollten sie dann oft mit der Selbstdarstellung über das Volk hinaus durch die Herkunftsbetrachtung geadelt werden, was sich als Rossegger - Syndrom durch die Volksliteraturgeschichte zieht.
Diejenigen, die sich unter die Leut´ mischen, um das einfache Leben zu beschreiben, idealisierten oder ironisierten es meist.
Unser Typ des lustigen Tirolers eignet sich hervorragend zum Ideal wehrhafter Fröhlichkeit aber auch zur Karikatur rückwärtes gewandter Natürlichkeit. Beides gleichzeitig läßt sich zum Beispiel in „Allerhand Kreuzköpf" [3)] bei Karl Schönherr oder in „Hinter der Ofenbank" von Rudolf Greinz [4)] nachlesen. Daran zeigt sich übrigens die

Typendarstellung des Volkstheaters einer historischen Aufführung in Telfs. Das Bild kann als Lehrbeispiel dafür dienen, dass jede Zeit ihre eigenen „Typen" hervorbringt. Im vorliegenden Fall stellen Volksschauspieler karikierend Personen aus der Zwischenkriegszeit dar, die in der sozialen Realität zu den Verlierern jener Zeit gehörten. Sie sind „ungleichzeitige" Figuren und als solche nicht nur lächerlich, sondern auch „schräge" Typen. Nach dem Ersten Weltkrieg wurden Adelige, heruntergekommene Großbürger („Berliner") und zur Bedeutungslosigkeit abgesunkene Gestalten der monarchischen Beamtenmwelt zu komischen Figuen des Volkstheaters.

Ambivalenz des Wastl. Er ist eben schlaudummintelligent und kreuzfideldepressiv, dabei aber keineswegs ein Zerrissener.
Die idealisierende Sicht geht davon aus, dass der Tiroler Wastl irgendwie in jedem Tiroler steckt, und vor allem damit auch die kulturelle Einheit des Tiroler Volkes nachgewiesen werden könne. Das ist ein ganz eigenes Kapitel der nationalen Wastlforschung. Leopold Schmidt schreibt 1962 in seinem Handbuch „Das deutsche Volksschauspiel" im Vorwort: "Das Volksschauspiel war und ist ohne das Getragenwerden durch innerlich verbundene Gemeinschaften nicht denkbar. Innerhalb seiner Blütezeit, also vom Spätmittelalter bis zum Beginn des 19. Jahrhunderts, wird man das Gesamtvolk als die tragende Gemeinschaft im Allgemeinen ansprechen müssen." Grosse Worte werden da gelassen ausgesprochen. Die Behauptung ist nur haltbar, wenn unter Volksschauspiel ausschließlich jahreszeitlich gebundene Brauchspiele gemeint sind.
Bis heute werden solche Spiele in Handbüchern und auf Landkarten der Volkskunde zu Naturkulturreservaten erklärt, während alle anderen geographischen und nicht geistlichen Gebilde des darstellenden Spielens als volkskulturelles Brachland gekennzeichnet werden.
Auch nur ein flüchtiger Blick auf die unterschiedlichsten Spielarten im Umgang sozialer Schichten mit- und gegeneinander lässt die Spielwelt der Tiroler Bevölkerung als Ausdruck eines differenzierten Beziehungsgeflechts mit allen Höhen und Tiefen

Im Bild: „Kreuzwechsel" von Stefan Hellbert in der Südtiroler Fassung von Peter Mitterrutzner mag hier stellvertretend für die umfangreiche darstellende Spielkultur der Gegenwart stehen, die sich der Aufarbeitung zeitgeschichtlicher Themen jenseits subventionierter Theaterhäuser widmet.
Siehe auch Anm. 6)

eines Berglandes erscheinen. Der Tiroler Wastl war und ist einer ganz bestimmten unteren Schicht zuzuordnen und ist in der besseren, bürgerlichen oder gar feudalen Welt nie einer gewesen, der Macht und Einfluß besessen, sondern unter ihr gelitten hat.

Da sind seit dem Beginn der Neuzeit von geistlichen und weltlichen Haus- und Hofautoren Tendenzstücke sozusagen vorgeschrieben worden, die dann auch meist unter Leitung von Gebildeten nachgespielt worden sind. Selbst dann, wenn Volkstheater unter Ideologiekontrolle gestellt wird, wie das etwa bei Schulaufführungen der Jesuiten (oder den „Andres Hofer Spielen" 1959) der Fall gewesen sein mochte, und die Tendenz in der Spielumsetzung deutlich wurde, können wir nicht einfach davon ausgehen, dass die intendierte Absicht mit der hervorgerufenen Wirkung identisch war. Im Gegenteil! Im Spiel entstehen Wirklichkeiten, die sich eigendynamisch entwickeln. Tendenzen werden umgekehrt, Gemeinschaften um- und neu gebildet. Spiele haben es an sich, dass sie nicht vorhersehbar enden. Gesellschaftliche Schichten und Gruppen solidarisieren sich, Rollen werden getauscht, die Stände spielen einmal miteinander und dann wieder gegeneinander.

Im Spiel sind die überraschendsten Züge an der Tagesordnung und die verrücktesten Konstellationen nicht nur möglich, sie werden vielmehr als wahrscheinlich (mit dem Schein, d.h. im Licht der Wahrheit) durchgespielt.

Das Gesamtvolk als tragende Gemeinschaft einer homogenen Spielgemeinschaft anzunehmen ist eine utopische Forscheridee, bei der der Wastl

An der Figur des „Wiese Jaggl" macht sich im Kaunertal die Erinnerung an den bäuerlichen Widerstand des Jahres 1525 und an das Recht der Selbstverteidigung fest.
Sie reflektiert die doppelgesichtige Maske, die Volkshelden aufgesetzt bekommen. Der gutmütige Wilderer wird bewundert und verehrt, aber es gibt kein Mitleid für den sozialen Rebellen. Ein solcher wird nur in der nicht minder ambivalenten Form eines "Rebell des Kaisers" verehrt.
Die Titelseite des vorliegenden Heftes zeigt ein Detail der doppelgesichtigen Maske des Wiese Jaggl.
Bild unten: Josef Falkeis als der gutmütige Wilderer in „Das Spiel vom Wiese Jaggl" im Jahr 2002.
Näheres: www. schauspiele-Kauns.at

ein Kasperl und Wurstl ohne soziale Hintergründe bleibt. Bei Spielen dieser Art verliert der „kleine Mann" seinen Charakter und wird als Wunschwastl den Typen der ewig lustigen und zufriedenen Untertanenmasse zugezählt.
Auch Eugen Thurnherr schwärmte noch 1968 in seinem Buch über „Tiroler Drama und Tiroler Theater" [5)]

vom Zustand eines im Spiel sozial einigen Tiroler Volkes. „Die Verbindung von Spiel und Volk lässt ... eine Kluft zwischen Spieler und Zuschauer gar nicht aufkommen. Die Spielgemeinschaften, die einander ablösten, nahmen ihre Darsteller immer wieder aus der Mitte des Volkes, so dass zwischen dem, was sich auf der Bühne begab, und dem, was der Zuschauer erfuhr, kein großer Abstand bestand. Beide, Spieler und Zuschauer, waren in der größeren Gemeinschaft vereinigt."
Im sakralen Kirchenraumspiel vor dem Spätmittelalter kam zwar eine Einheit im Glauben in stellvertretenden Handlungen, erzählenden Darstellungen und Illustrationen biblischer Inhalte zum Ausdruck, aber als sich aus der Liturgie Spiele verselbständigten, ging es längst schon nur mehr um die Einheit im Glauben als Ersatz im Spiel. Dennoch leiteten ganze Forschergenerationen das Wesen des darstellenden Spieles von Laien bis ins 19. Jahrhundert von geistlichen Ritualen des Mittelalters ab. Sie blenden in ihren Theorien alle soziologischen Gesichtspunkte aus.
Auch das Fehlen theaterwissenschaftlicher Grundfragen wie zum Beispiel diejenigen nach Wechselbeziehungen zwischen „Handeln und Zuschauen" stempelt bis heute Volksschauspielforschung als abgeschlossenes Kapitel ab. [6)]
Mit der Feststellung, dass alles im Leben Theater sei, wird noch nichts

darüber ausgesagt, in wessen Interesse alles „nur" zum Spiel erklärt wird, wer bei diesem Spiel Regie führt, wer handeln kann und darf, mit wem gehandelt wird, wer aus dem Spiel genommen wird und wer nur zuschauen darf.

Bleiben wir bei unserem Typ, dem „Tiroler Wastl".

Wir begegnen ihm in der Gattung des Tiroler Wanderhändlers, der in ganz Europa umherzog, um singende Kanarienvögel, Wolle, Schnitzereien, Handschuhe und andere Tiroler Markenprodukte auf Bauernmärkten und europäischen Fürstenhöfen an den Mann zu bringen.

Als besonders spaßig gilt der Vogelhändler. [7] In Imst macht er Lust aufs Zuschauen bei der Fasnacht. Er erinnert an die Vogler, die bei ihrem Geschäft die Donau als Handelsweg in den Osten „entdeckten". Einst lehrte er seine Kanarienvögel das Singen, um sie an edle Hofdamen zu verkaufen. Die Tradition und der Spielbrauch übertrugen das Singen des Vogels auf den Vogler als Sänger und trägt dabei zur Typenbildung des lustigen Tirolers bei.

Und irgendwie schwingt in der Geschichte von den Voglern auch der Mythos des Minnegesanges in neuem Gedwand mit. Der Vogelhändler bietet seine „Ware" an, die als Liebesbotschaft weiter geschenkt wird.

Durch die Übertragung des Verkaufsobjekts auf den Charakter des Verkäufers wurde der Vogelhändler bühnentauglich. Und so singt, lacht und spielt er sein lustiges „Tralalera" als Papageno, und er muntert bürgerliches Operettenpublikum in Carl Cellers „Der Vogelhändler" bis heute auf. Die singenden Vögel waren einst für die auserlesene Gesellschaft bestimmt. Im Theater dann darf sich die bürgerliche Gesellschaft als auserlesen vorkommen. Kurzum, der lustige Tiroler Vogelhändler überdauert die Zeiten als Ware im gesellschaftlichen Prestigegeschäft. Die wahre Geschichte dahinter bleibt verdrängt. Das ist das Teuflische an an der ludischen Lust.

Das Lustige ist eine teuflische Sache. Und das kam so. Die von der Obrigkeit vorgeschriebenen Passionsspiele boten mit ihren Heiligenfiguren keine differenzierten Charakterrollen an.

Spiele sind umso erlösender, je intensiver sie Leidenschaften anheizen, die im Spiel dann nach allen Regeln der Kunst bewältigt und überwunden werden, weil sich die Lüste im geschützten Raum des Spielens austoben, sprich: ausleben und zu Ende toben können.

Darauf verwies der Dompfarrer aus Salzburg, als in Hopfgarten das Volksschauspiel rund um “Die drei Teufel” von Felix Mitterer zur Diskussion stand, weil darin ein heißes Thema der jüngeren Vergangenheit aufgearbeitet werden sollte.

Die Gegner des Unternehmens meinten, dass im Spiel Erinnerungen an Grausamheiten und Gewalttätigkeiten solche wieder heraufbeschwören könten. Der aufklärende Geistliche wies die ängstlichen Bürger darauf hin, dass Spielen eine Möglichkleit sei, etwas wieder ins Gedächtnis zu rufen, was durch das Spiel Gestalt annimmt, um es greifbar, d.h unschädlich zu machen.

Für das Gestalten von Bedrohlichem läßt das Darstellen von braven heiligen Aposteln im Passionsspiel wenig Spielraum. Beim Judas lassen sich schon Geiz und Neid darstellen. Die

Soldaten, die da im Passionsspiel jede Menge Aggression ausspielen dürfen, sind schon die besseren Rollen. Die allerbesten in diesem Sinn waren die Teufelsrollen, die heute in Passionsspielen eliminiert sind. Früher brachten sie Leben in die Passion. Man sah in Erl noch im 19. Jahrhundert sieben Teufel die Gedärme des Judas fressen, was als “Mordsgaudi” inszeniert wurde. Unter Rülpsen und Schmatzen verzehrten die Darsteller Knackwürste und das Publikum erschauderte vor dem Ausbrechen solcher ludischen Lust inmitten des heiliegn Spiels.

Im lustigen Spiel ist immer etwas Teuflischen verborgen. Wer moralisiert, der verdrängt es, wer es im Spiel zuläßt, benützt das Lustige als Mittel zur Beherrschung von Trieben.

Kulturhistorisch gesehen ist die Verwandlung vom Teufel zum Kasperl, die sich im Verlauf von Krisen immer wieder einmal vollzogen hat, ein Zeichen für Abschlüsse in Prozessen gesellschaftlicher Neuordnungen.

An den Ursprung des Hans Wurst erinnert bis heute sein gelegentlicher „Dippl" am Kopf. Er ist der sichtbare Rest des teuflischen Ursprunges der lustigen Figur. Auch die Geschichte mit dem lustigen Tiroler hat nicht nur immer wieder seine traurige Kehrseite sondern auch eine teuflische Dimension. Vielleicht ist das, was wir lustige Spiele nennen, häufiger als wir denken Trauerarbeit.

Der muntere Vogelhändler wird noch so lange bei der Fasnacht mittanzen, bis jemand kommt, um die Hintergründe der Figur ausreichend aufzudecken und einstiges Unrecht im Spiel gesühnt wird. Die Kanarienvögel dienten im Bergbau als Seismographen bei Schlagwettern. Sie retteten Bergleute. Aber wer rettete die Bergleute nach dem Raubbau und dem Verprassen der Bodenschätze? Sie mussten sich selber helfen und lebten ihre Symbiose mit den Vögeln weiter, indem sie ihnen das Singen beibrachten. Sie opferten das, was ihnen am meisten ans Herz gewachsen war.

Josef Nadler [8)] nannte einmal diesen Opfergedanken als Schlüssel zum Verständnis von „heiligen" Spielen. Gespielt werde, meinte er, so wie ein Kind seine über alles geliebte Puppe auf den Altar legt, im Glauben durch diesen symbolischen Akt Liebe und Anerkennung zu bekommen.

Vom Typus zum Mythos wuchs der lustige Tiroler dann durch sogenannte Nationalsänger [9)], am besten bekannt durch die Rainersänger. Sie brauchten

Bild re.: Polizisten sind bei ihrem Kartenspiel so sehr nur beim Spiel, dass sie auf ihre Pflicht vergessen und den wahren Mörder nicht erkennen.
Aus: „Die drei Teufel” von Felix Mitterer. 1999 kam dieses Volksschauspiel in Hopfgarten/Brixental zur Aufführung. Es erinnerte an Morde und Brandstiftungen, die um 1930 das Tal in Panik versetzt hatten. Vor der Uraufführung fürchtete man, dass das Spiel Erinnerungen wecken und diese zu neuerlicher Gewalt führen könnten. Andere sahen im Spiel die Möglichkeit der Befreiung von Ängsten. Indem Bilder der Angst im Spiel Gestalt annehmen, stehen sie unter der Kontrolle von Spielregeln, verlieren ihre Bedrohung bzw. lösen sich auf.
Der aussergewöhnliche Erfolg des Stückes bestätigte die Auffassung vom Spiel als Mittel zur Aufarbeitung verdrängter Inhalte.

keine Vögel mehr als Ware - lediglich Federn auf dem Tirolerhut - sondern verkauften ihre Stimmen als national, glockenrein und „originalnatürlich". Die Botschaft hörte man in der Romantik nur all zu gern. Die Kombination der drei Begriffe war ein perfekter Werbeslogan für die von der französischen Revolution geschockten Europäer.
Frei wie Vogerln und rein wie Glökkerln am Halsband von Schaferln zwitscherten die Sänger die Botschaft „zurück zur Natur" jenen ins Ohr, die für die Botschaft empfänglich waren.
Sie besingt die Berge als den Hort des Natürlichen und der Freiheit.
Immerhin entspringen da oben die reinen und munteren Quellen, die verspielt über Steine springen. Je weiter die Bäche werden und je flacher das Land, desto verschmutzter werden die Gewässer. Erzherzog Johann schrieb in seinen Tagebüchern solche Naturvergleiche nieder und wetterte mit ihnen gegen den Abschaum der Industrie und die schmutzigen Spiele der Hofgesellschaften im Europa der Kleinfürstentümer. Er schrieb sich damit auch den Frust von der Seele, weil er auf Anweisung Metternichs das Land des Adlers nicht mehr betreten durfte. Er hatte sich für den Wiener Hof zu viel mit der Freiheit der Berge identifiziert.
Die Menschen, die mit der Marke der alpinen Lustigkeit im Gepäck durch Europa zogen, hatten wirtschaftliche Gründe, die sie veranlassten, von den Bergen herunter zu steigen, um sich in den Ebenen als lustig und verspielt darzustellen. Ein sauberes Geschäft?
Aber zurück zum Ursprung! Als Knecht stand der Tiroler Wastl schon im Mittelalter im Dienst von wandernden Ärzten und Apothekern. Darauf weisen zumindest die lustigen Zwischenspiele im Neustifter Osterspiel von 1391 und in altdeutschen Passionsspielen aus Tirol. [10)] Er wird wohl schon bei Jahrmärkten lange genug seine mehr oder weniger bösen Spiele getrieben haben, bevor ihn das Bühnenspiel satirisch zur Lustspielfigur erklärte, damit das Publikum seine ludische Lust des Auslachens an dem armen Narren befriedigen konnte.
Das Auslachen war insofern durchaus moralisch, als am Tiroler Wastl nicht der Mensch und der Typ, sondern sein falsches Spiel mit Natürlichkeit und Fröhlichkeit ausgelacht wurde.
Unmoralisch war der Vorgang, insofern das Spiel mit der Natürlichkeit eine überlebensnotwenige Verstellung war bzw. als Machspiel Verwendung fand.
„Ich stelle mich als lustig und verspielt dar, um Geschäfte zu machen", ist eine Sache, eine andere, ein Geschäft vorzutäuschen, um nicht als Arbeitsloser und Nichtsnutz zu gelten und ausgestoßen zu werden.
Der Tiroler Wastl hatte es nach seiner Entlarvung bzw. Stigmatisierung als Falschspieler der Lustigkeit nach dem späten Mittelalter nicht immer leicht mit seinem überflüssigen Gewerbe.
Er wurde zu der Gattung der Narren, Armen, Gaukler und Aussätzigen gezählt. Das bedeutete für unseren alpinen Spaßmacher, sich auf die Reise zu machen. Er hielt sich nicht länger mehr auf Märkten und an Höfen auf. Auch aus den Städten wurde er samt anderem Gesindel vertrieben. Was blieb ihm übrig? Er ging auf Wanderschaft und suchte da wieder die Nähe von Geschäftemachern, nicht als Knecht sondern als freier Dienstnehmer bei allen nur möglichen

Gelegenheiten, die sich zwischen Augsburg und Verona anboten, als Teller-schlecker und Knödelschlucker und wie die Tätigkeiten der neuen brotlosen Zünfte im immer silberloser werdenden Tirol alle hießen.
Der Tiroler Wastl nahm neue Namen an. Unter anderem nannte er sich Dilldapp [11] und schlug sich mit dem Erzählen von Geschichten über bessere Zeiten durchs Leben, was ihm in Gasthäusern entlang der Römerstrasse am besten gelang, wo Wagen, vollbeladen mit teuren Waren, vom Reichtum anderswo zeugten. Da wurden die Geschichten vom Paradies auf Erden am ehesten geglaubt.
Unser lustiger Tiroler musste sich oft verstellen und vollbrachte Anpassungsleistungen, die an die hohe Schule der guten Erziehung grenzten, vor allem in der sogenannten Aufklärung, wo es den Hanswursten an den Kragen ging.
Die Bühnenprinzipalin Caroline Neuberin ließ in deutschen Landen den Hanswurst für das Verbrechen seiner schmutzigen Witze und unsauberen Sprechweise gar öffentlich hinrichten.
In den Bergen war man gnädiger. Da zählte der Wastl zwar auch zum verdorbenen Gesindel der Spaß- und Spielmacher, aber dafür wurde er nicht hingerichtet. Durch ein allgemeines Spielverbot wurde er aber so wie das Volkstheater des ganzen Landes an der Ausübung seiner verstellten Lustigkeit gehindert. [12] Für die Behörden und die Nachwelt waren die Verbote mit einer interessanten Erkenntnis verbunden. Vor der Zeit der Verbote hatte sich ja niemand so recht um das Spiel des Volkes gekümmert, also war auch wenig davon dem Amt bekannt. Nun aber wurden zum Zwecke der Verbote Erhebungen angestellt. Und siehe da, es wurde, für

„Der lächerliche und sich auf das Simpelste verstellende Hans Wurst" Ist die Lächerlichkeit eine Verstellung? Eine Tarnung? Wird sie benützt, um im Schutz der vorgespielten Dummheit, besser durchs Leben zu kommen? Ist es ein Mittel, um nicht als mündig eingestuft, und als solches Objekt nicht verfolgt zu werden? Eines scheint klar zu sein, der Spaßmacher darf nur so lange auf der Nase der Mächtigen herumtanzen, solange er sich dabei als unzurechnungsfähig darstellt.

dei Behörden überraschend, entdeckt, dass das Volk spielte, auch ohne Anleitung.
Im Zuge der Amtsbekanntmachung nahm die Obrigkeit allmählich die Tatsache wahr, dass das leidenschaftliche Spielvolk auch ohne Verordnungen mündig wurde. Die aufgeklärten Regenten sahen im Spiel des Volkes deshalb die Gefahr der Solidarisierung von Untertanen. Wenn die miteinander spielen, so dachten die Mächtigen, könnten sie auch eines Tages auf der politischen Bühne zusammen spielen. Also wurde das Spielverbot aus Angst vor der Zusammenrottung von Volk, wie es so schön hieß, verhängt.
Alles sollte für das Volk getan werden, um die braven Untertanen zur Mündigkeit zu dressieren, aber nichts soll durch das Volk geschehen. Die Verbote verfehlten ihre Wirkung. Sie machten allgemein bekannt, dass der Spielwitz als Waffe in den Händen kleiner Leute gebraucht werden kann. Dieses Spiel der Mächtigen nahm selbst dem Wastl seine Lustigkeit und deshalb gesellte er sich während der anschließenden Heldenzeit zu jenen, die auch keinen Spaß mehr verstanden und deshalb zu den Waffen griffen.
Ausgerechnet zu diesem Zeitpunkt, 1795, wurde der „Tiroler Wastl" von Emanuel Schikaneder so auf die Bühne gestellt, wie sich die Obrigkeit den Wastl wünschte, oberflächlich, brav, derb und zum Lachen. Nach 1809 änderte sich die Lage. Die Bühnenfigur des Tiroler Wastl mit seinem Vogelgesang und seiner Lustigkeit war nicht mehr glaubwürdig. Man musste dem Typ noch ein klein wenig Lust am Widerstand beimischen, um ihn auf der Bühne verkaufen zu können, denn nach den Freiheitskriegen stieg die Tirolbegeisterung und mit ihr auch das Geschäft mit den Bergen. Der Tiroler Wastl wurde auf den Bühnen Wiens, noch bevor Napoleon an Macht verlor, zur Lieblingsfigur des Wiener Volkstheaters. In einem Rückblick aus dem Jahre 1907 [13)] hieß es da: „Damals schon hatte man den urwüchsigen, kräftigen Tiroler zu dem feigen, entnervten Städter in wohltuenden Gegensatz gestellt. Nach 1809 musste diese Figur natürlich noch beliebter werden. Bäuerle lässt in `Die Bürger in Wien` einen biderben Tiroler anrücken, der alle Leute duzt und handgreiflich für Ordnung und gute Sitte sorgt, und überträgt die gleiche Figur auch ins Weibliche, die dann besonders viel Gelegenheit hat, nach Leibeskräften Zucht und Ordnung aufrecht zu halten. Die selbe Dame findet sich noch etwas handfester und schlagfertiger bei Gleich in ´Herr Adam Kratzerl´, wo sie überdies ganz besonders unmögliches Französisch zum besten gibt und selbst in seinem dem Ruhme Rudolfs von Habsburg gewidmeten Ritterstück ´Lohn der Nachwelt´ mag dieser Autor den nun einmal beliebten Tiroler nicht missen und steckt ihn flugs ins Steirergewand und ins 13. Jahrhundert.
Aber dieser stramme, kotzgrobe Tiroler, dessen Zusammenhang mit dem Volksaufstande von 1809 ja äußerlich kaum zum Ausdruck kommt, stört durchaus nicht die wienerische Gemütlichkeit."
Warum denn auch, der Wastl ist ja bei allem vaterländischen und moralischen Fanatismus eine Lustspielfigur geblieben, bei der man nie ganz sicher ist, was sie nun gerade vorspielt, was sie gerade verdrängt, oder worüber sie

gerade tatsächlich in Wut gerät. Der Tiroler Wastl musste in Wien zwei höchst unterschiedliche Bedürfnisse befriedigen, um sich erfolgreich durchzusetzen.
Einerseits hatte er leichtes Spiel mit der deutschnationalen Alpinbegeisteung des Bürgertums, andererseits musste er sein Heldenbewusstsein und seinen Wunsch nach sozialem Aufstieg herunterspielen, um nicht in den Verdacht des Tirolseparatismus zu geraten. In diesem Spannungsfeld konnte sich der Tiroler Wastl ein neues Image zulegen, das des unverdorbenen Bergbauern, der mit einem untrüglichen Instinkt für das Natürliche, mit Witz und Bauernschlauheit den Luxus und die Überkultur verderbter Stadtherren lächerlich macht.
Der Tiroler Wastl ist mit der Zeit als solcher sesshaft geworden, bis er sich schließlich in die Dörfer zurückgezogen hat. Er war nie ein Protestanten, weder ein Huterer noch ein Inklinant. Seine Gesinnung war und ist das Spiel, in der Fremde, am Erbhof oder mit den Fremden. Er hatte als Pionier des Tourismus einen wesentlichen Anteil daran gehabt, dass man den Fremden nicht ins Ausland nachlaufen muss.
Die Fremden haben sich wegen der inzwischen sprichwörtlich gewordenen Fröhlichkeit, der Urwüchsigkeit und der unverbrauchten Natur der Wastl-

kultur in Gäste verwandelt. Wastl wurde zum Gästebetreuer.
Als solcher ist er bis heute überall anzutreffen. Man findet ihn, die Berge und Marterln erklärend auf Kutschböcken mit Tirolerhut Touristen durch Feriendörfer führen.
Er unterhält Gäste im Rahmen von Schlechtwetterprogrammen, er spielt lustige Urtümlichkeit vor oder ist bisweilen tatsächlich von seltsam unterhaltender Ursprünglichkeit. Seit die „Fremden" ins Land kommen, hat der „Tiroler Wastl" seinen festen Platz auf der Volksbühne bekommen, wo sich sein Typ in viele Untertypen aufgespaltet hat.
Nach dem ersten Weltkrieg wurde er, da es keinen Kaiser mehr gegeben hat, zum Unterhaltungskaiser, als bäuerlicher Dorfpatriarch, der sich jede Menge Ausrutscher erlauben darf, weil er doch ein so lustiger Kerl ist. Der Wastl wurde zum Begründer einer eigenen Komödienstadeldynastie und all die berühmten Bauerntheater, pflegen mit ihren Untertanenspielern bis heute den patriarchalischen Spielstil weiter.
In der Bühnenfamilie des ländlichen Lustspiels hat der Wastl eine Frau am Hof, von der er erwartet, dass ihm das Erwachsenwerden erspart bleibt. Er kommt trotzdem in die Pubertät, wird konfus und entdeckt, dass es neben Müttern auf der Welt auch das andere Geschlecht gibt. Aber weil Scheidung nie ein Thema in der Familie Wastl war, befriedigt er seine ludische Lust bei heimlichen Ausflügen in verdorbenen Städten und Stadln oder im Dorfwirtshaus beim Bier. Die Inzucht in der Wastldynastie hat es nicht ausbleiben lassen, dass sie auch Dorfdodln hervorgebracht hat, wobei man bei diesen Typen nie genau weiß, ob die Behinderungen ihre Natur sind oder sie von ihnen nur gespielt werden, um sich Arbeit oder andere Auseinandersetzungen mit dem Ernst der Welt zu ersparen oder mit billigen Mitteln Publikum zum Lachen zu bringen.
Die bequem gewordenen Wastlkinder lassen sich lieber als lächerlich verspotten als Lachen als Mittel der Erkenntnis einzusetzen. Sie sagen „Mei, bin ich ein Depp" und schon erübrigen sich alle weiteren Fragen nach Ursachen und Wirkungen in dramatischen Handlungen.
Aber auch dort, wo die Kinder des Wastl die Maske der Infantilität oder Fratzen diabolischer Fröhlichkeit aufsetzen, weiß der Zuschauer, der Ohren hat, die Zwischentöne hören und Augen, die Verhalten und Wesen, Ursachen und Wirkungen zu trennen vermögen, dass sich hinter der ludischen Lust Tragödien abspielen.
Der Tiroler Wastl kann nicht anders als fröhlich in Erscheinung treten, denn er weiß genau, dass er nur unterhaltend Zuschauer und Hörer erreicht. Er weiß auch, dass er nur dann begehrt bleibt, wenn er seine Lust am Spiel als Überwindung von Frust erklärt und es nicht als Spielerei betreibt. Darüber aber wird er immer schweigen und es als das Spielgeheimnis seiner Natürlichkeit betrachten.
„Tiroler sind lustig, Tiroler sind froh, beim Wein und beim Tanze, da sieht man sie so." Das am Beginn zitierte Lied von Emanuel Schikaneder beginnt zwar so und wird auch immer nur so zitiert, aber es endet im Original nicht so. Es erklärt die Fröhlichkeit als Ventil zum Druck im Alltag und den Witz als Pfeifkonzert in der Kesselschlacht sozialer Ungerechtigkeit.

Inzwischen stehen schon die Enkelkinder des Wastl auf der Bühne. Sie haben das böse Spiel mit dem Lachen satt. Sie stellen sich als das dar, was sie sind, als Benachteiligte, Behinderte und Andersartige in den Augen der „normalen" Zuschauer. Nicht zufällig heißt denn auch der Idiot in Felix Mitterers "Kein Platz für Idioten" Wastl.
Die Entdeckung der Leidensgeschichte des Wastl führte zunächst zur Wiederbelebung des Sentimentalen auf der Volksbühne und dann zu einer neuen Lachkultur:
Im Spiel erheben wir uns zu den Göttern, die sich über unsere komische Natur lustig machen. Im Spiel machen wir uns nicht mehr lustig über Aussenseiter sondern über uns selbt in der fröhlichen Erkenntnis der persönlichen Lernfähigkeit und im Glauben an die Veränderbarkeit unseres Umfeldes.
„Alles ist Spiel" ist die fröhliche Botschaft von unserer Handlungsfähigkeit, die sich nicht auf Bühnen beschränkt. Davon erzählen all die vielen Tiroler Stimmen, die Geschichten vom lernfähigen Tiroler Wastl erzählen.
Eine Kostprobe gefällig? Nun. Sie stammt von Adolf Pichler und reflektiert das Spiel zwischen dem Typ des Tiroler Wastl und alpenbegeisterten Naturfetischisten: "Die Leute setzen der List, List entgegen und merken gleich jene Selbstgefälligkeit, die im Bewusstsein sogenannter höherer Bildung auf sie herabsehen will. ... Da ist freilich nichts drolliger als ein Tourist auf der Alm. Voll überschwänglichen Naturdusels pirscht er auf schöne Sennerinnen, ist von jeder Grobheit entzückt, die man ihm absichtlich antut, und freut sich, wenn er vom Gaisbuben geduzt wird, der seinen Bauern mit "Ihr" anredet. Und erst die Jagdabenteuer und das Jahr Neun! ´Den hab ich angelogen, dass er blau ist!´ ruft lachend ein Hirt, wenn der Fremde das Nottizbüchlein hervorzieht, nachdem er eine zeitlang sprachlos, offenen Maules und Auges dagestanden. Übrigens ist bei diesen Lügen keinerlei Bosheit; so ein Bursch freut sich wie ein Kind seiner Pfifigkeit gegenüber dem g´studierten Herrn.
Auch nicht Gewinnsucht veranlasst ihn zu solcher Schelmerei, wie etwa anderswo sich jeder Kuhbube drapiert, um harmlosen Wanderern einige Groschen abzulocken. Nur im Zillertal beginnt leider dieser Unfug, aber auch nur an der Hauptstrasse; die Nachfrage der Touristen erzeugt eben die Ware..."[14] e.s.

Anmerkungen:

1) *Forcher, Michael: Tirols Geschichte in Wort und Bild. Innsbruck 1984, 112 „Auch die Volkskunst, die Entwicklung der Trachten, der Bräuche und andere bis heute fortwirkende Traditionen wurden von der Geisteshaltung und vom Formempfinden des Barock geprägt, das offenbar dem Volkscharakter der Tiroler entsprach. Ein Bereich der Volkskultur, der im späten 17. und im 18. Jahrhundert besonders aufblühte, war das Theater."*
2) *Kühebacher, Egon: Abriß der Geschichte des Tiroler Volksschauspieles. In: Unser Volksschauspiel. Innsbruck-Bozen 1981, 21.*
3) *Schönherr, Karl: Allerhand Kreuzköpf. Geschichten und Gestalten aus den Tiroler Alpen. Leipzig 1911.*
4) *Greinz, Rudolf: Hinter der Ofenbank. Heitere Tiroler Geschichten. Innsbruck 1966.*
5) *Thurnherr, Eugen: Tiroler Drama und Tiroler Theater. Innsbruck, Wien, München 1968, 7f.*
6) *Rapp Uri: Handeln und Zuschauen. Einführung in die Theatersoziologie. Darmstadt 1973, 37.*
   "Die eigentliche Entdeckung der theatersoziologischen Blickweise ist die des Zuschauers als überkreuzende Komponente der Interaktion." Dem gegenüber vertritt Dietz-Rüdiger Moser die Meinung, dass Volksschauspielforschung ein abgeschlossenes Kapitel sei und reduziert "Volksschauspiel" auf "liturgisch gebundenes Brauchspiel". Er meint, dass darstellendes Spiel darüber hinaus der Literatur- und Theaterwissenschaft überlassen werden soll, was schon insofern problematisch ist, als es beim außerberuflichen darstellenden Spiel in den wenigsten Fällen um "Literatur" sondern um Volkskultur geht. Siehe dazu: Brednich Rolf W., Grundriss der Volkskunde. Berlin 1994, 519ff. Unter Berufung auf die Verniedlichung und Reduzierung des Volksschauspieles auf nicht mehr lebendige historische Formen durch die Volkskunde, kann www. aeiou. at, das offizielle österreichische Kulturinformationssystem, bei dem Verniedlichungsspiel mit gutem Gewissen mitmachen.
   Siehe auch: Schönwiese, Ekkehard: Volksschauspielforschung zum Neudenken in: Jahr-buch des Österreichischen Volks-liedwerkes Bd. 48 (1999), 59 - 129.
7) *Hörmann, Ludwig von: Tiroler Volksleben. Stuttgart 1909, 457 - 465.*
8) *Nadler, Josef: Literaturgeschichte Österreichs. Linz 1948, 216f „Das höchste Opfer, das der urtümliche Mensch der Gottheit bringen kann, ist er selbst und sein Tun. Spielweise opfert die Gemeinde sich selbst und ihr Tun Gott auf. Es wäre ein Irrtum und eine ungebührliche Einengung dieses Opfergedankens, wenn man ihn von der besonderen religiösen Gesinnung des Spielinhaltes abhängig dächte.... Gerade das, die Puppe auf dem Altar, hat den leidenschaftlichen Fanatismus der aufgeklärten Staatsmacht herausgefordert. Sie heuchelte, wie sie ja immer heucheln muss, wenn sie dem Volk etwas Liebgewordenes aus der Hand schlägt."*
9) *Nationalsänger: Die Erbhuldigung brachte das Zillertaler Musikleben*

in Schwung. Die Zeller Musikkapelle wurde als „türkische Bande" 1817 von den Brüdern Obersteiner, einem Mechaniker, einem Maler und dem Sänger Sebastian Leo gegründet. Die Brüder Anton und Balthasar Leo von Zell, bekannt als die „Leonen", zogen als Nationalsänger - berühmt wie die Rainer und Strasser - in die Welt. Schon 1826 sangen sie vor Goethe in Weimar, später sangen sie in St. Petersburg vor dem Zaren und in Berlin vor dem preussischen König. Vor dem im Zillertal gebräuchlichen „Du" konnte sich damit keiner mehr retten! Später sangen sie in Prag vor dem ehemaligen Tiroler Statthalter Franz Graf Chotek. Der letzte Nationalsänger Sebastian Leo starb im Jahre 1894.

10) Wackernell, J. E.: Altdeutsche Passionsspiele aus Tirol. Graz 1897

11) Schönwiese, Ekkehard: Das Volksschauspiel im nördlichen Tirol Renaissance und Barock. Wien 1975, 289f

12) Sikora, Adalbert: Das Verbot der Volksschauspiele 1751 und seine Folgen. Innsbruck 1905

13) Fürst, Rudolf: Raimunds Vorgänger. Berlin 1907, 26f.

14) Pichler, Adolf: Aus den Tiroler Bergen, Leipzig 1899, 259

Die Nationalsängergruppe Rainer aus Fügen im Zillertal.

Experiment Zufall Spiel

Von der Göttin Fortuna, dem Glücksspiel und den Casinos in Tirol

Von Vera Been und Helene Gunkin

Das Spiel ist eine geniale Handlungsform, die auf allen Kontinenten bekannt ist. Es liegt wohl in der Natur des Menschen, sich mit seiner Umwelt auch spielerisch auseinander zu setzen. Wo beim Spielen mehrere Menschen miteinander agieren, sind Rahmenbedingungen, im Sinne von Spielregeln, nahezu unumgänglich.

Nach den gebräuchlichen oder nicht gebräuchlichen Fangzielen der Teilnehmer können Geschicklichkeits- und Glücksspiele unterschieden werden. Trotzdem gibt es aber auch Spiele, die beide Elemente in sich vereinen: die gemischten Spiele.

Glücksspiele d.h. Spiele, in denen das Zufallsprinzip ein konstituierendes Element darstellt, finden sich in den unterschiedlichsten Kulturen und Gesellschaftsformen. Das Glücksspiel scheint weder an kulturelle, soziale und wirtschaftliche Entwicklungsstufen noch an gewisse Gesellschaftsformen gebunden zu sein. Eine ungebrochene Tendenz der Menschen zu Glücksspielen lässt sich über viele Jahrhunderte verfolgen. Dies belegen vor allem die regelmäßig wiederkehrenden Spielverbote, die vordergründig zum Schutze des Volkes erlassen wurden. "Haus und Hof" zu verlieren war den Obrigkeiten immer wieder ein Dorn im Auge, denn dadurch kam es unter anderem zu unkontrollierbaren Vermögensverschiebungen. Der dem Glücksspiel immanente Zufall ermöglichte Gewinne aber auch schmerzliche Vermögensverluste. Mit der Legalisierung gewisser Glücksspiele wurde das Phänomen weniger beseitigt als vielmehr in den Untergrund gedrängt und wurde dadurch oft noch interessanter.

Dennoch sind Glücksspiele sehr veränderlich, unterliegen der Entwicklung der Gesellschaft, die sie schafft. "Die rasante Verbreitung der Kartenspiele in der Renaissance erweiterte die Glücksspielmöglichkeiten sensatzartig, dazu kamen die hohen Wetten bei Kegel-, Kugel- sowie Ballspielen und die ersten Lotterien."[1] Eine Reihe von Spielen z. B. aus dem 18. Jahrhundert weisen eine gewisse Ähnlichkeit mit Spielen der Gegenwart auf. Wie die Verbreitung der unterschiedlichen Glücksspiele dem modischen Wandel unterworfen, so konnte dies nicht selten zu Verbreitung und Verdrängung anderer Vertreter dieser Gattung. Spielverbote werden zwar auch als ausschlaggebend für das Verschwinden von historischen Spielen erachtet,

"Spielen ist Experimentieren mit dem Zufall"
Novalis

"Betrügen ist vielleicht die aufregendste Form der
Spielleidenschaft" Sacha Guitry, Memoiren eines
Falschspielers

waren aber weit eher dafür verantwortlich, dass sie unter einem neuen Namen ein neues Leben führten, verändert haben sich sowohl auch Rezeption und Akzeptanz innerhalb der europäischen Gesellschaft. Heute ist der Besuch eines Casinos oder das Ausfüllen eines Lottoscheins nichts Ungewöhnliches mehr. Das war bei der Gründung der staatlichen Lotterien und der Eröffnung der ersten Spielhäusern anders.

Betrachten wir das Umfeld in dem das Glücksspiel steht, so wird uns dies zu einem komplexeren Verständnis der Thematik führen. Zudem ermöglicht ein differenzierter Blick auf die Glücksspiele Rückschlüsse auf gesellschaftliche Zusammenhänge. So geben z. B. verschiedene Spielverbote nicht nur Einblicke in die juridische Landschaft, sondern ermöglichen u. a. auch Rückschlüsse zur politischen Lage der jeweiligen Zeit. Verbote geben außerdem Auskunft über gesellschaftliche Situationen und, darüber hinaus von der herrschenden Obrigkeit als verbesserungsbedürftig angesehen wurde.

Falschspieler

Ein immanenter Bestandteil von Glücksspielen sind deren Regeln, die von allen Spielern anerkannt werden müssen, damit gespielt werden kann. Das Einhalten der Regeln gewährleistet den Ablauf des Spiels und das Erreichen des gesellschaftlichen Spielziels. Wer sich nicht an die verbindlichen Regeln hält und dabei entdeckt wird, gilt als "Falschspieler", "Betrüger" oder "Spielverderber". Gesellschaftliche Marginalisierung, aber auch manchmal Ahndungen waren und sind die Folge. Wie aus dem Wiener Stadtbuch vom Ende des 15. Jahrhunderts zu entnehmen ist, musste man als Falschspieler mit harten Strafen rechnen: "Swer mit ungelechen wurfel spilt, und mit der übervunden, den schol man pezzern mit dem wurfel, das sind funf phund. Mag er dermicht gewinnen, so schol man im die hant abschlahen."[2] Falschspielen hat in gewissem Sinne "Tradition". So wurden im 16. Jahrhundert in Paris Seminare angeboten in denen man lernen konnte, seine Spielgegner zu übergehen.[3] Bereits in der Antike ist von Falschspielern die Rede, z.B. im Zusammenhang mit dem höfischen Leben Kaiser Caligulas. Archäologische Funde aus dieser Zeit erwarten gezinkte Würfel zu Tage.[4]

Vom Hinterzimmer zum Spielhaus

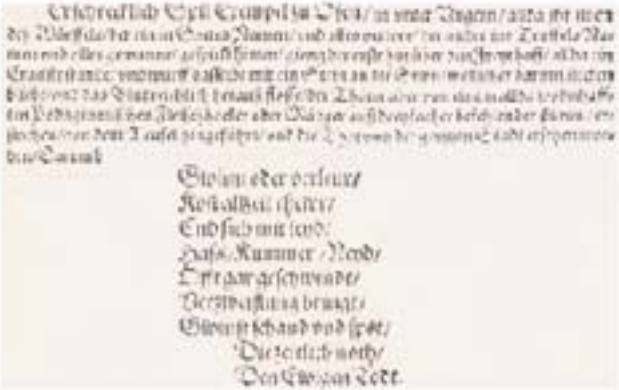
Glücksspiele bieten die einzigartige Möglichkeit in einem kurzen Zeitraum ohne körperliche Anstrengung finanzielle Gewinne einzustreichen. Nicht immer ist aber den Spielenden bewusst, dass dies weniger für die Spielbanken als vielmehr für den Spielveranstalter und die öffentliche Hand gilt. Zum einen werden Gewinne außerhalb der Steuerparadiese hoch besteuert, zum anderen unterstellt das Glücksspiel einem streng überwachten staatlichen Monopol. Diese

"Die einzige Möglichkeit ein Spielcasino mit einem kleinen Vermögen zu verlassen, besteht darin, es mit einem großen zu betreten." Mireille Dark

gunstige Einnahmequelle war den jeweiligen Gesetzgebern nicht erst seit der Einführung der Monopole bekannt. Von Italien ausgehend, wurden im 16. Jahrhundert in ganz Europa immer wieder staatliche Lotterien veranstaltet, meist in der Hoffnung, die Staatskassen zu füllen.

Aus Florenz wird berichtet, dass eine solche Staatslotterie "im Jahre 1530 beim größten Geldmangel zum besten des Staates errichtet worden" 9 war. Jedoch konnten Lotterien oft diese Erwartungen wegen zu geringer Nachfrage nicht erfüllen. Eine weitere Einkommensquelle, die bereits einen Trend zum Monopol erkennen lässt, stellte die Vergabe von Spielkonzessionen für adelige Bälle, Jahrmärkte oder Messen dar.

Im 17. Jahrhundert finden wir die ersten, zwar noch illegalen, "Casinis" in Venedig, also an einem Standort, der wegen der vielen Kaufleute, die diese Stadt regelmäßig besuchten, geradezu prädestiniert war: Genügend



Erschrecklich Spil Exempel zu Ofen/ in vnser Vngern/ allda ist einen [illegible]

Gewinn oder verleurt/
Kostalzeit theurr/
Endsich mit leyd/
Hass/Kummer/Neyd/
Offt gar geschwindt/
Verzweiflung bringt/
Gewinst schand vnd spot/
Die zeitlich noth/
Den Ewigen Todt.

Gwalnonius, Hippolytus: Die Grewel der Verwüstung Menschlichen Geschlechts", Bozen 1990 (Ingolstadt 1610), 339: "Erschrecklich Spil Exempel zu Ofen/ in Vngern/ allda ihr zwen des Wüttrichs/ der ein in Gottes Namen/ und alles verlore/ der ander ins Teuffels Namen und alles gewinne/ gespielt hetten/ gieng der erste hin über den Freythoff/ allda ein Crucifix stande/ und warff dasselbe mit ein Stein an die Stirn/ welcher darinn stecken bleibe/ und das Blut reichlich herauß flosse/ der Thäter aber von einem allda wohnhafften Podagrämischen Fleischhacker oder Mätzger auß dreifacher befehlender stimm/ erstoch/ von dem Teufel hingefüllt/ und die That von der ganzen Stadt ersehen worden. Darumb Gwinn oder verleurt/ Kost alzeit theurr/ End sich mit leyd/ Offt gar verschwindt/ Verzweiflung bringt/ Gwinst schand und spot/ Die zeitlich noth/ Den Ewigen Todt."

Zeit und "Weingeld" besaßen auch die Besucher von Kur- und Badeorten, die in den folgenden Jahrhunderten immer wieder beliebte Ansiedlungsorte für Spielhäuser waren. So galt bereits Mitte des 16. Jahrhunderts der belgische Kurort Spa als die Glücksspielmetropole in Europa. Und im Jahre 1856 eröffnete eine der heute vom berühmtesten Spielbanken ihre Tore: Monte Carlo.

Als Vorläufer der heutigen Casinos als legale Vergnügungseinrichtungen können privat organisierte Spielgesellschaften, deren Mitglieder aus adeligen und bürgerlichen Kreisen stammten, angesehen werden. Man traf sich zu Hasardspielen hinter verschlossenen Türen von Privathäusern oder auch in den Hinterräumen von Gasthöfen. Diese Abgeschlossenheit gewährleistete auch die Möglichkeit, nicht erlaubte Spiele zu spielen. Um in diesen Kreisen bestehen zu können, musste man eine Reihe von Gesellschaftsspielen beherrschen. Glücksspiele gehörten zum Selbstverständnis des Adels, da das Spielen um große Beträge als Attribut dieses Standes galt. Dies bedeutete aber nicht, dass die Gesetze rund um das Glücksspiel für diese Eliten eine Ausnahme machten, was natürlich Konflikte heraufbeschwor. Von Kaiserin Maria Theresia ist bekannt, dass sie ganz besonders die Einhaltung der Gesetze vom Adel und ihren Staatsbeamten forderte, um für die restliche Bevölkerung als Vorbild zu dienen. Zudem verlangte sie, dass ihr die Namen der Spieler aus diesen Reihen bekannt gegeben wurden.[1]

In Österreich setzte das institutionalisierte Glücksspiel erst relativ spät ein. Das Zahlenlotto als öffentliches Glücksspiel wurde im Jahre 1751 eingeführt, erst 1813 folgte das Lottopatent und 1854 wurde das erste Casino eröffnet.[2]

Casinos Austria: Institutionalisiertes Glücksspiel in Österreich

In Österreich wird heute an 12 Orten die Möglichkeit des öffentlichen, legalen Glücksspiels geboten und die Betriebe verzeichneten im Jahre 2004 eine Zahl von 2.409.422 Besuchern. Der Grundstein für diese Erfolgsgeschichte wurde im Januar 1934 mit der Konzessionsvergabe an die kurz zuvor ins Leben gerufene Oesterreichische Casino AG gelegt. Bereits im Februar eröffnete die Gesellschaft den ersten Betrieb in einem Hotel am Semmering, im April einen weiteren in Baden bei Wien, dessen Spieltischanzahl damals jene von Monte Carlo übertraf. Noch im Juli 1954 folgte dann die Eröffnung des Salzburger Casinos und im selben Jahr konnten auch saisonale Außenstellen in Ischgl, Portschach und Igls aufgebaut werden, in denen das Boulespiel, eine Art des Roulettes, angeboten wurde. Die Idee in diese touristisch geprägten Orten zu investieren erwies sich als wenig lukrativ, und bereits nach dem ersten Sommer wurde der Spielbetrieb in Tirol und am Wörthersee nicht mehr aufgenommen. Auch der Erfolg am Semmering und in Salzburg entsprach nicht den Erwartungen. Die damaligen

„Wirklich große Spieler haben ein Geheimnis: sie stehen auf wenn sie gewonnen haben und kommen nicht wieder"
Francois Blanc, Gründer der Spielbank Bad Hamburg

Das Schachspiel mit dem Tod variiert Totentanzszenen. Der Mensch ohne Schuld überwindet bzw. überlistet den einzigen Tod. Die Szene ist ein Topos in barocken Weltheaterspielen (nicht nur) in Tirol.
Bild li. oben: Pictor, Albertus: Spiel mit dem Tod, Fresco in der Kirche von Täbg in: Kunstforum Bd. 17, 6 Aug. 2006, Kunst und Spiel.
Bild re. oben: Illustration zur Schnurre „Brandner Kasper".
Bild unten: Der Tod hat schlechte Karten in der Hand. „Brandner Kasper" nach Kobell in Rattenberg.

politischen Ereignisse, wie z. B. die Terroranschläge durch die Nationalsozialisten, hatten ein Besucherschwund, speziell unter den ausländischen Gästen, zur Folge. Zudem war es anfänglich den Ortsansässigen und der Bevölkerung des jeweiligen Bundeslandes untersagt, diese Casinos zu besuchen. So mussten die einheimischen finanzstarken Spieler auf das Angebot im Ausland zurückgreifen.

Eine weitere Wende brachte die nationalsozialistische Administration. Den bestehenden Betrieben in Salzburg, Semmering und Badgastein sowie dem mittlerweile in Kitzbühel eröffneten Casino wurde zu Saisonbeginn 1938 die Wiedereröffnung untersagt. Einzig Baden blieb bis 1944 in Betrieb.[9]

Nach Kriegsende wurden Versuche unternommen den Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Jedoch erst mit der Gründung der Österreichischen Spielbanken AG (Casinos Austria AG) und die Übernahme der früheren Standorte im Jahre 1987 war eine positive Entwicklung zu verzeichnen. Heute sind die Casinos Austria AG ein erfolgreiches Unternehmen, das nicht nur in mehreren Staaten Europas Spielbetriebe leitet, sondern sich auch außereuropäisch einen Namen gemacht hat. Zudem werden eine Reihe von Casinos auf Kreuzfahrtschiffen von Casinos Austria Maritim betreut.

Das Spielangebot der Casinos in Österreich umfasst eine Reihe von Tischspielen, wie z. B. Blackjack und verschiedene Pokerspiele, sowie die Königin der Tischspiele, das Roulette. Allerdings hat sich das klassische Spielen vom Tisch seit der Einführung der Automatenspiele im Jahre 1987 immer mehr auf diese verlagert. Ein weiterer Trend der modernen Zeit sind die Online-Casinos, die bequem von Zuhause aus über das Netz besucht werden können.

Vom Schutz der Spieler

Der Versuch, Glücksspiele zu reglementieren und die dabei entstehenden negativen Auswirkungen zu unterbinden, war bereits in der Antike ein Anliegen des Staates. Die Römer untersagten in der "lex alearia" das Würfelspiel, indem sie Spielgewinne dem Verbrechen des Raubes gleichstellten. Das Spielen mit Würfeln wurde mit einer Geldstrafe in Höhe des vierfachen Spieleinsatzes geahndet.[10] Bis es zur Monopolisierung des Glücksspiels kam, war es ein weiter Weg. Im Laufe der Geschichte wurden immer wieder Verbote, Patente und Verordnungen erlassen, um das Spiel-verhalten der Bevölkerung zu kontrollieren.

Ab dem 15. Jahrhundert finden sich immer wieder Hinweise in ähnlicher Form, dass Glücksspielverordnungen durch die geistliche und weltliche Obrigkeit nur zum Schutze der Bevölkerung propagiert wurden. Davon zeugt unter anderem auch die Wortwahl in verschiedenen Gesetzestexten, in denen der Gesetzgeber auf seine "väterlichen Pflichtjen" pocht.[11] Wenn es auch als sinnvoll erschienen

„Spielen ist keine Kunst,
aber aufhören zu spielen." Sprichwort

sein mag, von staatlicher Seite das Glücksspiel gänzlich abzuschaffen, so zeigte die Erfahrung, dass Verbote in verschiedensten Bereichen einen "Missbrauch" begünstigen können.
Es erschien dem österreichischen Gesetzgeber jedoch sinnvoller, den Spieltrieb des Menschen im Interesse der Gemeinschaft in geordnete Bahnen zu lenken.[12]
Aus dem Tiroler Raum ist bekannt, dass "[...][13] zahlreiche(n) Kugelkarussell-Spielhöhlen [...]", wie sie bis 1870 bestanden, dem österreichischen Glücksspielgesetz nicht entsprachen. Das dort gespielte "Tiroler Bauernroulette" war, abgesehen von seiner Bezeichnung, mit dem herkömmlichen Roulette, das den Casinos vorbehalten war, nahezu identisch. Diese Regelung hat sich bis heute nicht geändert. Etablissements in Innsbruck, Hall, Kufstein, Fulpmes, Steinach am Brenner, St. Anton, St. Johann und Lienz mussten aufgrund rechtskräftiger Urteile, im Jahre 1878 ihren Spielbetrieb einstellen. Durch das Monopol im Bereich des Glücksspiels behält sich der Staat die Kontrolle über den Geldfluss in solchen Einrichtungen vor: Im Sinne einer effizienteren Kontrolle und um Konkurrenzdruck zu vermeiden, hat der österreichische Staat derzeit zwölf Casinokonzessionen an einen einzigen Betreiber vergeben. Außerdem sind die Mitarbeiter in den Casinos dahingehend geschult, Personen, die durch häufige Besuche und ihr Spielverhalten auffallen, den Verantwortlichen des Betriebes zu melden. Die Betroffenen können in diesem Fall um die Offenlegung ihrer finanziellen Verhältnisse gebeten werden.[14]

Das "Meraner Freiheiten-Kasino"
Das Phänomen, dass Casinos sich besonders häufig in Kurorten ansiedelten, ist in vielen Bereichen Europas festzustellen. Kurgäste erfüllen alle Voraussetzungen eines idealen Casinobesuchers. Viele Kurorte versuchten über etliche Jahrzehnte hinweg ihren Standort um die Attraktion eine Casinos zu bereichern. Allerdings war das Erreichen dieses Zieles mit Schwierigkeiten verbunden. Meran war prädestiniert für solch eine Einrichtung. Bereits 1893 wurde durch den ortsansässigen Herrenklub ein erster Anlauf zur Gründung eines Meraner Spielcasinos unternommen. Es entstand aber erst zwanzig Jahre später, 1913, kurz vor Beginn des Ersten Weltkrieges. Zur öffentlichen Konjunktur: die Casinogründungen in diesen Jahren erfuhren, bemerkte Manfred Zollinger: "Vor allem die finanziellen Aussichten müssen daß ausschlaggebend gewesen sein, daß in den Jahren 1913 und 1914 in Portoro ... außer Meran bei Bozen, in Gries, Meran, Grado, Bad Ischl, Karlsbad und Marienbad Spielbetriebe eröffnet hatten sowie Baden bei Wien, Vöslau, Gmunden (erlaubte Spiele), Salzburg, Igls und Arco in Verhandlung standen."[15]. Die "finanziellen

"Man soll immer anständig spielen,
wenn man die Trümpfe in der Hand hat."
Oskar Wilde

Aussichten" waren sicher auch in Meran ausschlaggebend dafür, dass die Kurverwaltung nun den Bestrebungen des Casino-Gründers, Herrn Imhof, bei seiner Suche nach geeigneten Räumlichkeiten entgegenkam. Die Entscheidung in der Standortfrage fiel auf das neue Kurhaus, das mit großen, ganz im Jugendstil geschmückten Sälen ausgestattet wurde und einen beliebten Treffpunkt für jene Gäste werden sollte, die man im zukünftigen Casino gerne willkommen heißen wurde. Um ein erlesenes Publikum zu garantieren zog man auch die Gründung eines Klubs in Erwägung. Um einem Ausarten des Spielbetriebs entgegenzuwirken und Skandalen vorzubeugen, die im Umfeld eines Casinos unvermeidbar waren, erwog man ein Casino-Klub-Komitee ins Leben zu rufen. Und man hatte große Befürchtungen: "Spielsüchtige, Falschspieler, Anzeigen, Schmiergelder, Selbstmorde, verkrachte Existenzen, die wieder zu Geld zu kommen hofften, verfluchte Abreisen, nachdem man alles verspielt hatte - das alles wurde vorkommen."[18] Auch hier machte der Erste Weltkrieg einen Strich durch die Rechnung, denn das Casino musste nach kurzer Zeit wieder geschlossen werden. Meran ist trotz zahlreicher Bemühungen auch in der Zwischen- und Nachkriegszeit die Ehre, ein Casino zu besitzen, vorenthalten geblieben, bis zum heutigen Tage.

Anmerkungen

1) Bauer, Günther G: Vorangestellte Wortspiele, 1995, 6.

2) Zitiert nach Zollinger Manfred, Spieler und ihre Gegner in Wien, 1995, 14.

3) Glogger, Hermut-Maria: Spielcasinos- Tempel des Glücks. München 1992, 185.

4) Marco, Fitta: Spiele und Spielzeug in der Antike. Stuttgart 1995, 118.

5) Siegfried, Rudolf: Die öffentlichen Glücksspiele. Wien 1899.

6) vgl. Zollinger, Manfred: Geschichte des Glücksspiels. Vom 17.Jahrhundert bis zum 2.Weltkrieg, 1997, 217.

7) Vgl. ebd. S. 85.

8) Piber, Brigitte: Die strafrechtlichen Aspekte des pathologischen Glücksspiels, Innsbruck, 2002, S. 2

9) vgl. Zollinger, Manfred: Geschichte des Glücksspiels. Vom 17.Jahrhundert bis zum 2.Weltkrieg, 1997, S.277-282.

10) Marco, Fitta: Spiele und Spielzeug in der Antike. Stuttgart 1995, S. 108

11) Bauer, Günther G: Vorangestellte Wortspiele. Salzburg 1995, S. 7

12) Österreichische Lotterien, Erste Eingabe, 3 Zitiert nach: , Christoph Haidlen, Öffentliche Monopole im gemeinsamen Markt unter besonderer Berücksichtigung des Glücksspielmonopols, S.183

13) Blickpunkt Landeck 1978, Nr. 14 (7. April)

14) vgl. Jahresbericht 2004, Casinos Austria AG., S. 19

15) Zollinger, Manfred: Geschichte des Glücksspiels. Vom 17.Jahrhundert bis zum 2.Weltkrieg, 1997, S.258.

16) Abraham, Renate: Das Kurhaus Meran. Ein Blick in die Geschichte der Kurstadt. Meran 1999, S. 110

Ein Preis für gute Spielideen

Gerald Kern & Dr. Sandra Rothenberger

Gemeinsam mit dem Grun-dungszentrum CAST veranstaltete das Institut fur Unternehmensführung der Leopold-Franzens-Univer-sität Innsbruck unter der Leitung von Dr. Sandra Rothenberger im Sommer-semester 2005 zum zweiten Mal den „5-Euro-Business" Wettbewerb fur Studierende. Neun Studententeams erhielten ein Startkapital von 5 Euro und entwickelten gemeinsam im Team eine Geschäftsidee, die sie innerhalb einer fünfwochigen Unternehmensphase auf dem „realen" Markt umsetzten.

Das Team gefallene_engel setzte beispielsweise spielerisch ihre Geschäftsidee in ein Kartenspiel um. Sie hatten die Vision ein Trinkspiel in Kartenform auf den heimischen Markt zu bringen - und das haben sie auch geschafft!

882 Spiele wurden an Studenten & Co aus allen Herr Gott's Ländern verkauft. Besonders stolz waren die gefallenen_engel, dass sie mit 96 Startkapital 37.000 Spielkarten entwarfen, produzierten und verkauften. Und dies zu einem „special student price" von nur 26! Das Ziel war nicht die Gewinnmaximierung, sondern viel mehr die Nutzenmaximierung aller.

Die netten und auffälligen Spielkartensymbole helfen dem Spieler sich schnell beim Spie-len zurecht zu finden.

Da das Spielziel nicht die totale Vernichtung, sondern eine heitere und ausgelassene Stimmung ist, überwiegt auch der Gesamtnutzen uber die kurzfristige Freude. Bei immer wieder neu aufgestellten Regeln entwickelt sich das Spiel jede Runde neu und lässt die Langeweile dort wo sie hingehort.

Ungläubige Gesichter kauften das Spiel und lächelnde kamen einige Tage später zurück. Nach 5 Wochen harter Arbeit, bei der das Team auf nicht kalkulierbare Probleme stieß, war es froh das Projekt für alle Beteiligten - mehr als nur zufrieden stellend abgeschlossen zu haben.

Der Erfolg ihrer Geschäftsidee ließ nicht lange auf sich warten. Mit der Überzeugungskraft des Produktes verbreitete sich die Meldung vom Verkauf ihres „Spielchens" in der gesamten Fakultät wie ein Lauffeuer. Kurz gesagt: die gefalle-nen_engel waren glücklich und sehr zufrieden, sagen zu können: die Früchte ihrer Mühe geerntet haben.

Abgeschlossen, jedoch dennoch nicht am Ende, denken die gefallenen_engel daran, ihr Produkt auch weiterhin zu vermarkten. Ohne die wärmende Nähe und den Schutz der Universität Innsbruck, wird's jetzt erst richtig ernst. Die Frage ist jetzt nicht mehr, ob wir einen kostendeckenden Verkauf schaffen, sondern gewinnbringend in den reißenden Fluss des österreichischen Marktes einsteigen.

5 Euro -Business

Not macht erfinderisch Spielzeughersteller in Tirol

Jedes größere Einkaufszentrum verfügt mittlerweile über ein Detailgeschäft, das einen guten Einblick verschafft, was sich auf dem Spielzeugmarkt zurzeit drängt. Regale, gefüllt mit bunten Bällen, verschiedenste Puppen, Gesellschaftsspielen, Stofftieren bis hin zu hochtechnischen und ferngesteuerten Spielartikeln. Die Entwicklung am Markt verläuft so rasant wie in jeder anderen Branche auch, denn Angebot und Nachfrage unterstehen einmal mehr den modischen Launen der Konsumgesellschaft. Auch in vielen europäischen Ländern erweckt Spielzeug oft nur eine kurze Zeit das Interesse der Kinder und verliert relativ schnell an Bedeutung. Der Grund ist wohl in der Beschaffenheit der Spiele und in der Vielzahl ähnlicher und gleichwertiger Angebote zu suchen. Dem Konsumstil einer Industriegesellschaft entsprechend wird Spielzeug eben auch mit einer begrenzten Haltbarkeit hergestellt. Und es kommt nicht von ungefähr, dass der Beruf des Puppendoktors fast gänzlich von der Bildfläche verschwunden ist. Die Hersteller produzieren kostengünstig in fernen Ländern. Millionenauflagen machen ein Reparieren von Kaputt gegangenen Spielsachen überflüssig. Herstellungsweise und schwere Verfügbarkeit der verwendeten Materialien machen es oft unmöglich, Kaputtes wiederherzustellen.

Spielzeug als Spiegel einer Kultur

Vergleichen wir Spielzeug aus dem vorletzten Jahrhundert mit den Spielwaren von heute, kann man eine Reihe von Entwicklungen feststellen. Dies betrifft nicht nur das Material aus dem es gefertigt ist, die Herstellung an sich und die Mengen in denen es produziert wird, sondern ganz wesentlich auch die Art, mit der mit ihm gespielt wird. Kommunikation als ein wesentlicher Teil des Spielens stellt sich heute als ein ausgelagerter Prozess dar: Ausgelagert auf eine virtuelle Ebene. Computerspiele und Lan - Partys geben Zeugnis davon, wie weit eine Gesellschaft technologisch und wissenstheoretisch entwickelt ist, die diese Phänomene hervorgebracht und angewandt hat. Spiele und ihre Objektivationen im Spielzeug bieten uns somit einen nicht unwesentlichen Einblick in alltägliche und dennoch wenig reflektierte Bereiche unserer Gesellschaft.

Historisches Spielzeug wird immer wieder gerne als Botschafter einer nostalgischen Welt inszeniert. In manchem Spielzeugmuseum, aber auch in anderen Präsentationsräumen, etwa in Bäckereien, Kaffeehäusern und Hotelhallen, reihen sich Schaukelpferde mit Zaumzeug an Puppen mit handgestrickten Strumpfhosen, Holzfiguren, liebevoll bemalt mit beweglichen Gliedern. So wenig es die harmonische, in gewissem Sinne ideale Welt gegeben hat, die sie vortäuschen, so wichtig ist es aber auch, den Beziehungsaspekt, der einem Spielzeug innewohnt, nicht zu übersehen. Lebensgeschichtliche Anknüpfungspunkte im nostalgischen Empfinden sind ein bisher sehr vernachlässigter Zug der Beschäftigung mit historischen und musealen Objekten der Kindheitsgeschichte.

Not macht erfinderisch

Wer beim Stichwort Spielzeughersteller an Gepetto und Pinocchio denkt, also an einen alten Mann, der in seiner Werkstatt liebevoll an einer Holzpuppe schnitzt, hat weit gefehlt. Der Beruf des Spielzeugmachers wurde gerade auch im 18. Jahrhundert meist aus

Die Zerstörung der Puppe ist ein mehrfach verwendetes Symbol im Volkstheater zur Darstellung männlicher Aggression gegen kindliche Unschuld aber auch in der archetypischen Bedeutung: „Mars fällt seine Kinder" (siehe auch Anm. 6 zum Beitrag "homo ludens trollensis" im vorliegenden Heft).
Im Bild: Pepi Pitti als Mann in „Mein Ungeheuer" von Felix Mitterer
im einkopierten Bild: Aus dem Stück "Raffi" von Thomas Gasaner

„Wirtschaftsspiel", Grödner Schnitzerei, Tiroler Volkskunstmuseum Innsbruck

einer wirtschaftlichen Notlage heraus gewandt.
Ein kurzer Blick in die Geschichte regionaler Spielzeugherstellen lässt erkennen, dass der Werdegang dieser Menschen weit entfernt von einem nostalgischen, idealisierten Leben war. Spielzeug wurde erst zum Eigengebrauch in den jeweiligen Haushalten hergestellt, die Idee diese Erzeugnisse als Ware anzupreisen ist relativ jung und wurde dennoch ein Mittel des Broterwerbs. Drei Beispiele aus dem Tiroler Raum wogen veranschaulichen, was die Menschen veranlasst hat, Spielzeugherstellung und -verkauf als Erwerbsform zu betreiben. Wirtschaftliche Notlagen waren in allen drei Fällen mit im Spiel, wenn auch in unterschiedlichen Rollen.

Grödner Holzspielzeug

Fahren wir heute ins Grödner Tal, wird uns unmittelbar bewusst, dass die hier lebende Bevölkerung hauptsächlich vom Tourismus lebt. Von der Tatsache, dass das nicht immer so war, künden heute noch einige Geschäfte, die in den Strassen der jeweiligen Orte des Tales die einst weltweit bekannten Grödner Holzschnitzereien verkaufen. Mit den einstigen Herstellungsverfahren der Grödner Hausindustrie hat die heutige Produktion freilich kaum mehr etwas gemeinsam. Meist sind es heute händisch nachbearbeitete Holzfiguren, die großteils aus maschineller Herstellung stammen.
Sucht man nach den Ursprungen der Grödner Schnitztradition, so verweist der Historiker mit einiger Berechtigung auf die antagliche Tätigkeit des Holzschnitzens bei der Herstellung von Gebrauchsgegenständen, die sich durch viele Jahrhunderte zieht. Im Laufe der Zeit und mit verfeinerten handwerklichen Fertigkeiten vollzog sich die Entwicklung der Herstellung "(...) sakraler, großfiguriger Bildwerke über kleinplastische Schnitzereien bis hin zum Holzspielzeug." 1
Verschiedene Belege aus dem 17.

Jahrhundert geben Aufschluss darüber, dass die Bildschnitzerei bereits damals eine verbreitete Tätigkeit, bzw. Erwerbstätigkeit in diesem Tale war. Aus dem Jahre 1670 gibt es Beschwerden gelernter Bildhauer über solche die das Gewerbe ausüben, obwohl ihnen die nötige Ausbildung dazu fehlt. Aus dem Jahre 1672 z. B. stammt "(...) eine Verordnung des k.k. Forstamtes wegen Schädigung der Wälder gegen die ‚ehrsamen Schusseldrähner'."2 Die geäußerte Befürchtung der unkontrollierten, ausgedehnten Abholzung des für das Schnitzen begehrten Zirbenholzes, rasst auf eine bereits bestehende größere Produktion schließen.

Das wirtschaftliche Bild dieses Tales war bis zum 20. Jahrhundert von Kleinbauern mit anderweitigen Familien geprägt, die auf zusätzliche Verdienste angewiesen waren, da die meist kargen landwirtschaftlichen Erträge zum Überleben nicht ausreichten. Das Herstellen von Holzschüsseln, war für die Bergbauernfamilien in diesem Tal, wie das Anfertigen von

Grödner Figur aus dem Tiroler Volkskunstmuseum in Innsbruck.

Leden und das Spitzenkloppeln, eine Nebenerwerbstätigkeit, die im Winter in Heimarbeit erfolgte. Letzteres war ausschließlich Frauenarbeit und es waren auch Frauen, die selbst den Vertrieb und Verkauf von Spitzen und geschnitzten Holzrahmen als Hausiererinnen übernahmen. Man vermutet, dass die Grödner durch ihre Wanderschaft mit Holzspielzeug aus anderen deutschsprachigen Gebieten in Berührung kamen. Denn es scheint, dass sie diese gut verkäuflichen Artikel, die bereits im 18. Jahrhundert eine gewisse Konjunktur erlebten, als Vorlage für ihre eigenen Schnitzereien benutzten. Ab Mitte des 18. Jahrhunderts spricht man von der Entwicklung einer Heimindustrie am Spielwarenselfor in Gröden. Viele Bauernstuben wurden nun zu kleinen Heimfabriken, denn die ganze Familie war in den Produktionsprozess eingebunden.

Im Sortiment vieler Grödner Schnitzwarenverleger befanden sich verschiedene Figuren von Menschen und Tieren, dasselbe Motiv oft in unterschiedlichen Größen mit beweglichen Teilen, aber auch Wägen und Karren, Boote und Gliederpuppen. Hauptsächlich wurde "weiße Ware", die unbemalten Figuren, ausgeliefert. Oft wurden die Waren zum Bemalen nach Oberammergau exportiert, wo man das Herstellen von wasserfesten Farben und Lacken bekanntlich besser beherrschte. Die dort ansässigen Händler übernahmen dann anschließend den Verkauf. Erst ab dem Beginn des 19. Jahrhunderts begann man auch im Grödner Tal die Waren selbst zu bemalen, was hauptsächlich zur Frauen- und Mädchenarbeit wurde. Diese Tätigkeit war nicht nur schlecht bezahlt, sondern auch als gesundheitsschädlich bekannt, was wohl an der Verwendung von blei- und arsenhaltigen Farben lag. Ihr Gebrauch wurde ab dem Jahre 1880 streng verboten.[3]

Eine wichtige Neuerung in den Herstellungsverfahren der Grödner Familien war, zeitgleich mit der Entwicklung der Bemalung, die Einführung von Drechselbänken, wodurch die Arbeit erheblich erleichtert wurde. Zur technischen Innovation gesellte sich schließlich auch die organisatorische: Zur selben Zeit, "[...] als in Gröden die Heimindustrie durch Aufnahme der Puppenproduktion in voller Blüte stand, schlieben sich Bewohner der Nachbarorte St. Peter bei Lajen, Villnöß und des Fassatales der Grödner Heimindustrie an, [...]"[4]. Der Vertrieb ihrer Produkte erfolgte jedoch hauptsächlich über Grödner Verleger; denn Versuche diese durch die Gründung einer Genossenschaft zu umgehen, führte zu Absatzschwierigkeiten und war u. a. ausschlaggebend für den Niedergang der Heimindustrie im Fassatal nach dem ersten Weltkrieg.

In den Anfängen wurde der Handel vom Grödner Tal aus von Hausiererinnen und Hausierern betrieben. Als logistischer Vorteil erwies sich auch für den Wanderhandel die Gründung von Niederlassungen mit Warenlagern, von denen es um 1800 bereits eine ganze Reihe im näheren und ferneren Ausland gab. Davon befanden sich die meisten in Italien, aber auch Portugal, Russland und Amerika werden in einer Auflistung erwähnt.[5] Erst um 1900 ging der Handel immer mehr auf Großhändler über, da politische Unruhen, strenge Zollbestimmungen und Wahrungsunsicherheiten den Verkauf für Kleinhändler immer schwieriger und

rätsbereicher machten.8 Auch die Produktion wurde häufig von Problemen überschattet, hauptsächlich von dem der Holzbeschaffung.

Es wurde vor allem Zirbenholz zum Schnitzen verwendet, ein Gehölz das seine Schlagreife erst nach 150 Jahren erreicht. Von den zuständigen Wiesenfern wurden seine Bestrebungen in Richtung Wiederaufforstung unternommen und immer wieder wurden Beschwerungen in Bezug auf die Ausstattung der Zirbelkiefer geäußert. Hinzu kam die illegale Abholzung durch die Schnitzer, die oft kaum das Geld für den Holzerwerb aufbringen konnten. Ob die Beschwerungen hinsichtlich eines zu geringen Bestandes wirklich zutreffen, ist nicht nachweisbar, da zu den Angaben über den Wiesenstand keine exakten Daten vorliegen.7

Erst das Ende des ersten Weltkrieges brachte den Rückgang der Spielzeugfertigung und der Bildschnitzerei in Gröden. Einerseits waren durch die Angliederung Südtirols an Italien die Absatzgebiete im mittel- und osteuropäischen Raum nur mehr schwer erreichbar, andererseits fanden die hölzernen Spielzeuge durch die Konkurrenz anderer Materialien immer weniger Abnehmer.8 Neue Produkte und neue Absatzmöglichkeiten waren nun gefragt. So verlagerte sich die Erzeugung auf Zier- und Hilfsgebrauchsgegenstände und die Produkte zeigten zusehends den Einfluss der nun dominierenden Souvenirindustrie.9 Die verloren gegangenen Absatzgebiete konnten durch eine Exportsteigerung in die USA wettgemacht werden.10 Um auf dem internationalen Markt bestehen zu können, sah man sich nach dem zweiten Weltkrieg gezwungen, auf eine maschinelle Produktion umzusteigen, und das Sortiment durch die industriell gefertigte Serienware zu ergänzen.

In diese Zeit fallen auch die Gründungen der zwei großen Grödner Industrieunternehmen ALPI und STUVI,

Im Bild rechts: Im großen Singspiel „Kasper und die Räuber" von Rolf Kühn, das im Sommer 2005 in Eröffnung aufgeführt werden war, spielen Holzkörper die Hauptrolle. Es geht im Spiel um jenen Kasper Hanser, dessen Erinnerung an die Kindheit sich auf ein Holzschwertkämpfchen beschränkt. Er unternimmt den Versuch, die wenigen Erinnerungsbruchstücke zum Leben zweier Gruppen zusammen zu setzen, durch die er als Einzelkämpfer nicht bestehen kann. Er rettet die Bauernkinder gegen und zerstört die Burg, die seine Kindheit ausmacht, aus Zorn darüber, dass die Menschen Ritter sind.

die in einem gewissen Sinne die Tradition der Grodner Spielzeugproduktion fortführen, denn sie haben heute noch Holzspielwaren in ihrem Sortiment.

Meckl der gute Laune Igel

"Alle Hände voll zu tun", "Gut eingeladen", "Gemeinsam gehts besser", "Vorbeugen ist besser als heilen", "Wenn die Hoffnung nicht wär'..." Diese und ähnliche Sprüche sind auf den Postkarten mit der Igelfigur "Meckl" zu lesen. Der im deutschen Sprachraum bekannte Igel mit dem immer freundlichen Gesicht scheint für jede Lebenssituation eine Weisheit parat zu haben.

Für den Igel mit guter Laune bot die Nachkriegszeit einen fruchtbaren Boden, und es war Tiroler Boden, der ihn hervorbrachte. Der Erfinder des Meckl, Gustav Peter, wurde 1918 in Innsbruck geboren und wuchs in verschiedenen Waisenhäusern auf, da seine Mutter kurz nach seiner Geburt verstarb. Das Leben in diesen Waisenhäusern und später, als Gustav Peter bei Bauern als Knecht arbeitete, war mit vielen Entbehrungen verbunden. Auch Hunger zu leiden war in der Zwischenkriegszeit keine Ausnahme. Gerade diese Not hat den gelernten Schlosser und Gitterstricker nach dem zweiten Weltkrieg dazu angespornt, aus seinen Ideen und seinem Improvisationsvermögen eine selbständige berufliche Tätigkeit zu entwickeln. Zunächst schnitzte er für eine Grodner Firma und erhielt von dieser als Gegenleistung Holzperlen, die er weiterverarbeiten konnte. Dann begann er schließlich, durch das Spiel "Hase und Igel" inspiriert, menschlich gekleidete Igel herzustellen. Eine zündende Idee war geboren, der wirtschaftliche Erfolg stellte sich ein.

Gustav Peter verlagerte die Produktion von einem zur Werkstatt umfunktionierten Hühnerstall, der an sein Haus in Hatting angeschlossen war, nach Inzing, da es dort bereits ein

Postamt und Telefon gab. Der kleine Igel erfuhr bald so großen Anklang, dass bis zu 30 Angestellte in der Firma und weitere 100 in Heimarbeit angestellt werden konnten. Die Produktpalette umfasste im Laufe der Zeit bis zu 70 "Igel-Berufe" (z.B. Igel-Skilehrer, Igel-Angler, Igel-Bergsteiger usw.), Igelfiguren in verschiedenen Größen, Igelbilderbücher, Igelpostkarten, Theaterpuppen etc. Während der 1970er Jahre wurde die Produktion nach Korea verlegt, anschließend wieder für einige Jahre nach Itzing, bis Mitte der 1980er Jahre die Firma von Tirol nach Salzburg verkauft wurde. Heute sind Mecki-Figuren vor allem Objekte mit Sammlerwert, Folge einer zeitlich begrenzten Konjunktur mit allen Möglichkeiten einer späteren nostalgischen Verklärung. Eine nostalgische Aufgabe erfüllen auch die dazugehörigen Postkarten, die sich noch auf so manchen Kartenständern von Trafiken und Buchhandlungen befinden.

Schaukelpferd und "Pushing Car" aus Riaal 11

Die Geschichte dieses Holzspielzeugproduzenten begann vor 50 Jahren im Dorf Rum bei Innsbruck. Der Elektriker Josef Wörgotter erkannte in der Produktion von Zählerhölzern und Holzdübel eine Nische seiner Branche. Dieser Nebenerwerb sollte bald schon zur selbständigen Tätigkeit ausgeweitet werden, doch als die Weiterentwicklungen auf dem Elektrosektor Zählerhölzer überflüssig werden ließen, sah sich auch dieser Hersteller veranlasst sich vollständig umzuorientieren. So versuchte er, um den Familienbetrieb zu erhalten, in der Spielzeugproduktion Fuß zu fassen. Damals wurde Spielzeug auch in industrialisierten Ländern noch fast ausschließlich aus Holz hergestellt, weshalb der Branchenwechsel ein recht einleuchtender war. Doch die 1970er Jahre brachten schließlich auch hier einen immer starker werden-

den Konkurrenzdruck durch Plastikspielzeugen der Großindustrie. Im Laufe dieser Entwicklung ging die Zahl der Holzspielzeughersteller in Österreich von 32 Betrieben auf heute gerade noch vier Betriebe zurück. Dem Problem der Konkurrenz versuchte Fritz Wurgotter, der im Jahre 1970 den Betrieb seines Vaters übernahm, mit der Produktion von konsequent naturbelassenem Spielzeug zu begegnen. Aber auch dieses Konzept vermochte nicht die Existenz des Betriebes längerfristig zu sichern, da durch die Öffnung der Ostblockländer der Spielzeugmarkt mit Holz-Billigprodukten geradezu überschwemmt wurde.

Neuerlich war nun Erfindergeist und Neuorientierung gefragt, denn der Umsatz im bisherigen Markt ging zukzessive um 50 % zurück. Fritz Wurgotter suchte die Lösung in einer flexiblen Gestaltung seiner Produktpalette, und es gelang ihm u.a. Aufträge aus der Weihnachtsbranche zu lukrieren. So produziert er beispielsweise Schaukelpferde für die Firma Milupa, die auch in Kaufhäusern zu finden sind.

Trotz aller Bestrebungen neue Abnehmer zu akquirieren, erwies es sich auch weiterhin als sehr schwierig, auf dem Markt zu bestehen, obwohl sich der Betrieb mittlerweile einen kleinen Marktanteil in der Schweiz, in Deutschland, in den USA und in Japan sichern konnte. Letzterer sollte sich dann durch einen glücklichen Zufall als besonders vorteilhaft erweisen. Seit mittlerweile 20 Jahren unterhält Wurgotter Geschäftsbeziehungen zu japanischen Händlern. Der Grundstein für diese Verbindung wurde auf einer Nürnberger Spielzeugmesse gelegt. Zum endgültigen Durchbruch im japanischen Markt verhalf der Firma sozusagen Prinzessin Aiko aus dem japanischen Kaiserhaus. Zu ihrem ersten Geburtstag erhielt die Prinzessin einen sogenannten "Pushing Car", ein Laufrädchen aus dem Hause Wurgotter. Das Produkt war zwar schon zwei Jahre zuvor in Japan erhältlich, aber ein regelrechter Boom wurde erst durch die Abbildung der Prinzessin mit diesem Spielgerät in den japanischen Medien ausgelöst. Zudem war dieses Bild auch im Jahreskalender der kaiserlichen Familie enthalten, ein Kalender der traditionell die Wände vieler japanischer Haushalte ziert. In der Folge waren es wiederum Japaner, die als Touristen während ihres Tirolaufenthalts den Betrieb des Spielzeugherstellers in Rum besichtigten und seine Bekanntheit weiter steigerten. Heute ist Japan zum Hauptabnehmer der Wurgotter-Produkte avanciert. Und der großartige Erfolg auf dem japanischen Markt trug dazu bei, den Weiterbestand der Tiroler Holzspie-

Prinzessin Aiko mit dem "Pushing Car", Ausschnitt aus einer japanischen Tapetenwerbung vom Jahr 2001.

zeugfirma auch für die Zukunft zu sichern. Wörgötter gewährleistet Spielzeug aus natürlichen Materialien und gütiger Oberflächen-behandlung, ein Versprechen, das auch immer mehr Europäer, insbesondere aus der jüngeren Generation, anspricht.

Anmerkungen:

1) Menardi, Herlinde, Holzverarbeitende Hausindustrie in Tirol und Bayern. Innsbruck, 1993. S. 340
2) Stäblein, Rita, Altes Holzspielzeug aus Gröden. Die Entwicklung einer Heimindustrie. Bozen, 1980. S. 11
3) Ebd. S. 43-46
4) Ebd. S. 46
5) Ebd. S. 111
6) Ebd. S. 133
7) Ebd. S. 42
8) Vgl. Senoner, Andreas, Der Wirtschaftsraum Gröden. Eine wirtschafts- und sozialgeographische Struktur- und Prozessanalyse. Wien, 1987. S. 62
9) Menardi, Herlinde, Holzverarbeitende Hausindustrie in Tirol und Bayern. Innsbruck, 1993. S. 341
10) Vgl. Senoner, Andreas, Der Wirtschaftsraum Gröden. Eine wirtschafts- und sozialgeographische Struktur- und Prozessanalyse. Wien, 1987. S. 63
11) Sämtliche Informationen stammen von Fritz Wörgötter (Interview: Raum am 1. August 2005).

Bild 8. unten: Holzgriffe aus der Spielzeugkollektion Wörgötter.

Bild re.: Während das Schaukelpferd ein Spielzeug ist, das für das Kind Bewegungsfreiheit bedeutet, ist der Schaukelesel ein Instrument zur Disziplinierung und Verlachung. „Lacht ihn brav aus" steht unter dem Stich von J.M. Mettenberger, das 1835 schwarze Pädagogik entlarvt. Neben dem Kind auf dem Holzesel kniet ein Bub auf dem Holzscheit. Der Stich ist im Germanischen Nationalmuseum Nürnberg zu bewundern.

Jahrmarkt und Spiel

Im Jahrmarktspiel zu Plundersweilern von Goethe finden wir den Tyroler und die Tyroleerin als fahrende Marktleute, die theatralisch ihre Waren ihr bieten. "Niedlich charmant" posiert dabei die Tyrolerin und lockt mit ihrem Fächer Käufer an.

Vom Spiel als Bewerbung von Waren und Dienstleistungen wissen wir nicht erst seit dem Schönbartspiel „Jahrmarktfest zu Plundersweilern" von Goethe, von dem es eine literarische Transformation durch Peter Hacks in unsere Zeit gibt.

Älteste Zeugnisse weisen zurück nach Tirol. Ein komisches Zwischenspiel im „Neustifter Osterspiel" von 1391 berichtet von einem Quacksalber, dessen Ärztekunst nur Spielerei sei. Sein Diener preist den weltberühmten Doktor mit Augenzwinkern als den größten Heiler aller Zeiten an. Nach dieser Satire auf Vermarkten von Ärztekunst wurde 1391 das Publikum aufgeklärt, dass einzig Jesus Christus für das Heil der Menschheit in Frage komme. Als selbständiges Spiel ist ist Vigil Rabers Medizinerparodie "Ipocras" aus dem Jahr 1510 überliefert.

Die Tradition des Marktes als spielerische Warenpräsentation und Umschlagplatz spielerischer Attraktion gehört bis heute zu lustigen Lust in der der Warenwelt, die bekanntlich nicht die wahre Welt ist. e.s

Quellen: Max Hermann, Jahrmarktsfest zu Plundersweilern, Berlin 1900. Egon Kühebacher, Tiroler Volksschauspiel, Bozen 1975.
Bild 8.: Hanswurst im Dienst eines

Zahnarztes. Hermann aaO., 139, Lehrkastenmann nach Seekatz aaO., 140. Oben ll.: Raritätenkastenmann von Delsch aaO., 144. Oben re.: Spielmann, der Schatten von Flachwarionetten an die Wand wirft. Daneben ein lustiger Verkäufer von "lebendigen Bäumefilmen" aus den Bergen. Unten: Plundersweilern aaO., 190, das Paradies der fahrenden Marktleute

Spiel und Disziplin als Wettbewerbsvorteile

Hans H. Hinterhuber

Die Ansichten in den Unternehmen, welche Strategien in einer globalisierten Welt am zweckmäßigsten sind, unterscheiden sich stark. Es gibt keine allgemeingültigen Erfolgsstrategien für Unternehmen.

In keinem Unternehmen ist z. B. klar, welche China-Strategie verfolgt werden soll. Dabei ist China der zweitgrößte Handelspartner der EU. Der Grund ist: Es gibt unterschiedliche Ideologien, Interessen, Werte und mentale Modelle der Unternehmer und Führungskräfte, mit denen die Entwicklungen in Ostasien beurteilt werden. Eines zeichnet sich allerdings immer deutlicher ab: Die Globalisierung wird von den USA in Richtungen vorangetrieben, die für sie von Vorteil sind. Die USA können einseitig ihre Macht ausspielen, die Branchen entwickeln, in denen sie führend sind und einen freien Markt ohne Spielregeln schaffen. Outsourcing und Offshoring als strategische Optionen haben Auswirkungen auf die Arbeitswelt eines jeden Einzelnen.

Die Globalisierung macht das Leben einfacher, wenn wir Kunden sind, schwerer, wenn wir Mitarbeiter eines Unternehmens sind, das dem weltweiten Wettbewerb ausgesetzt ist. Die Mitarbeiter zählen zu den Verlierern in einer globalisierten Welt, und zwar umso mehr, je geringer ihre Qualifikation und ihre Fähigkeiten sind. Die Unternehmer und die Kapitaleigner sind die Gewinner. Nicht jeder Mitarbeiter kann ein Unternehmen gründen und erfolgreich in eine Zukunft führen, die unerkennbar ist.

Jeder kann jedoch Unternehmer von sich selbst sein. Unternehmer von sich selbst sein, heißt kreativ sein, Möglichkeiten sehen und nutzen, die andere nicht sehen, den Beruf mit Freude und spielerischer Exzellenz ausüben. Sind die spielerische Exzellenz, die Kreativität, Phantasie, die Initiative jedoch ausreichend, um den eigenen Arbeitsplatz und den des Unternehmens zu sichern?

Meine Antwort lautet: Ja und Nein. Für die Erhaltung der Arbeitsplätze und das Schaffen neuer Arbeitsplätze sprechen die Neugier, Offenheit für das Leben, Experimentierfreude, Kreativität, mit anderen Worten, die spielerische Exzellenz eines jeden Einzelnen. In spielerischer Exzellenz erneuern sich Unternehmen.

Auf der anderen Seite ist der Erfolg ostasiatischer Unternehmen darauf zurückzuführen, dass die systematischer und disziplinierter arbeiten als europäische. Die hohe Qualität ihrer Produkte ist auf Arbeitsdisziplin, Systematik und Routine in den Prozessabläufen zurückzuführen. Im Gegensatz zu europäischen Unternehmen wird in ostasiatischen Unternehmen die Routine nicht gering geschätzt.

Wir brauchen beides, um bestehende Arbeitsplätze zu erhalten und neue zu schaffen: spielerische Freude und Kreativität, aber auch Arbeitsdisziplin und Systematik.

o.Univ.-Prof. Dipl.-Ing. Dr. Hans H. Hinterhuber, Vorstand des Instituts für Unternehmensführung, Tourismus und Dienstleistungsmanagement der Univ. Innsbruck und Professor für Internationales Management an der Wirtschaftsuniversität Bocconi in Mailand.

Homo ludens
oeconomicus
Uni = Kultur
= Wirtschaft
Kultur ist
nicht alles,
aber ohne
Kultur ist
alles nichts.

Homo ludens oeconomicus
Uni = Kultur = Wirtschaft. Kultur ist nicht alles, aber ohne Kultur ist alles nichts.

Dagmar Abfalter

Play Tirol Alpine Aspekte lyrischer Lust"

Als die Ausstellung des Instituts für Europäische Ethnologie zusammen mit dem Tiroler Theater Verband geplant wurde, gab es gerade an der Sozial- und Wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät der Universität mehrere Initiativen in Sachen Spiel und Kultur. Die gemeinsame Neugier an den unterschiedlichen Zugängen anderer zu dem Thema war schließlich größer als anfängliche Berührungsangst. Wir sagten uns: „Let's do it". Gegensätze sind der Motor der spannendsten Spiele.

Bildung & Kultur

Wissen ist weitgehend als Wettbewerbs- und auch vierter Produktionsfaktor neben Arbeit, Boden und Kapital akzeptiert. Dem gegenüber stehen Bildungsprozesse, die nicht mit technischen Inhalten, sondern mit Kunst, Musik, Theater, Literatur etc. zu tun haben. Die Forderung nach diesen anderen Bildungsprozessen wird im Rahmen aktueller Bildungsdebatten immer stärker, die Forderung nach Fähigkeiten, mit Wissen umgehen zu können, Problemzusammenhänge zu begreifen, Sinnkompetenz zu entwickeln. Dirk Baecker definiert Bildung wie folgt: „Bildung ist die Fähigkeit, sich Dinge anzuschauen, von denen man zunächst einmal überfordert ist, die es aber in sich haben, um das eigene Kategorienschema, das man im Kopf hat, so zu variieren und so zu korrigieren und zu bewirklichen, dass man anschließend anders denken kann als vorher."

Kunst und Kultur können diese Rolle wahrnehmen, um Kreativität und Reflexion zu fördern - Universitäten als Orte des Lehrens und Lernens, aber auch der Begegnung und des Austauschs stellen hierfür eine geeignete Plattform dar.

Kunst und Kultur werden seit jeher als Motoren gesellschaftlicher Veränderung betrachtet.

An dieser Stelle scheint eine Abgrenzung des in diesem Beitrag verwendeten Kulturbegriffs wichtig. Allein in der Soziologie gibt es mindestens 300 verschiedene Definitionen von „Kultur". Im vorliegenden Fall soll es um den Umgang von Jugend mit der kulturellen Angebotenen gehen.

Der Europarat und die Unesco ersetzen den Kulturbegriff (Kultur = Kunst) durch Kultur in Anlehnung an Max Fuch, der sagte von Kunst + Lebenskunst spricht.

Die Sozial- und Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät der Universität Innsbruck hat sich seit einiger Zeit das Ziel gesetzt, ihren Studierenden und Stakeholdern neben dem für ihr Fach relevanten Wissen auch die Möglichkeit zu ästhetischer Bildung und interdisziplinärem Diskurs zu geben. Teil dieses Engagements ist es, Kunst und

Kultur in Kooperation mit Kunstschaffenden aktiv an der Fakultät zu verankern.

Befragung: BÜHNENLOS

Am Beginn des Projekts wurde die Frage in den Raum gestellt, in welcher Form sich der Kurs KulturProjektManagement im WS 2004/05 dem Thema stellen sollte.

Eine kleine Gruppe engagierter Studentinnen wollte jungen Künstlern das Universitätsgebäude als Spielraum vermitteln. Das Angebot gefiel, aber wie steht es um die Nachfrage? Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, wurden 30 Teilnehmerinnen im Rahmen Befragung über das Kulturverhalten bzw. die kulturellen Präferenzen von Schülerinnen der Oberstufen und Studentinnen aller Fakultäten sowie der Medizinischen Universität Innsbruck und des Management Center Innsbruck (MCI) durch. Unter dem Motto BÜHNENLOS wurde ein umfassender standardisierter Fragebogen erstellt, verteilt und ausgewertet. Ergänzt wurden die Ergebnisse durch qualitative Fokusgruppeninterviews, die mit Schülerinnen- und Studentinnengruppen durchgeführt wurden. Den Abschluss des Projekts bildete ein Workshop zu Ende des Semesters, in welchem die Ergebnisse der Studie vorgestellt und diskutiert wurden.

Das junge (?) Kulturpublikum

Die geplanten Aktivitäten richten sich an eine junge Zielgruppe, doch gerade dies scheint das Publikum der so genannten "Hochkultur" gerade nicht zu sein. Die Publikumsforschung ist sich in dieser Hinsicht: Die Teilnehmerinnen hochkultureller Aktivitäten wie Opern-, Theater oder Museumsbesuchen sind überwiegend weiblich, gebildet, mit relativ hohem Einkommen - und im mittleren wenn nicht Pensionistenalter. Diese Charakteristika treffen im statistischen Durchschnitt auf alle Industrienationen zu, ebenso wie das Verhältnis zwischen Besuchern und Nicht-Besuchern. Es gibt kein Land, das "kulturinteressierter" wäre als andere. Diese Beschreibung des gebildeten, wohlhabenden Konsumenten von Hochkultur hat sich auch nach über 40 Jahren des Versuches einer Demokratisierung von Kultur in den verschiedensten politischen Systemen kaum verändert.

Was hindert junge Menschen daran, Freizeit mit Kultur zu verbringen? Die Auswahl an Freizeitaktivitäten eines Individuums ist bestimmt durch seine Familie sowie von Einflüssen aus seinem Bildungs- und sozialen Umfeld. Es wird allgemein angenommen, dass sich Geschmack und Präferenzen bis zu einem Alter von 20 Jahren herausbilden und primär von Familie und Schule beeinflusst werden. Daten der Survey of Public Participation in the Art (USA) zeigen, dass die Kunsterziehung an Schulen einen deutlichen Einfluß auf den Kulturkonsum Erwachsener hat.

Eine repräsentative Befragung von 18-28-jährigen Nicht-Besuchern von Theatern in Deutschland ergab aktuelle Nutzungsbarrieren in Formalternativer Freizeitangebote, mangelnden Services, Kosten, mangelnder Einbindung des sozialen Umfeldes aber auch durch inhaltliche Resistenz und Informationsdefizite. Eine unzureichende Heranführung (Sozialisation) Jugendlicher durch Eltern und/oder Schule wird ebenfalls als Barriere angegeben. Kino, Fernsehen und Computer erweisen sich hiermit als maßgebende Konkurrenz.

Das Sample - Schülerinnen und Studentinnen

Die Befragung richtete sich an potenzielle Teilnehmer der kulturellen Aktivitäten an der SoWi, studierende aller Fakultäten und Schüler der Oberstufe. Die Stichprobe im Ausmaß von 2.016 Personen wurde relativ zur Grundgesamtheit nach Schultypus bzw. Fakultät gestaltet. Die Neugestaltung der Fakultäten und die Neugründung der Medizini-schen Universität erwiesen sich hierbei leider als organisatorische Schwierigkeit, da gewonnte Zuordnungen (wie z.B. GeWi) dadurch nicht mehr trennscharf zu halten.

Abbildung 1:

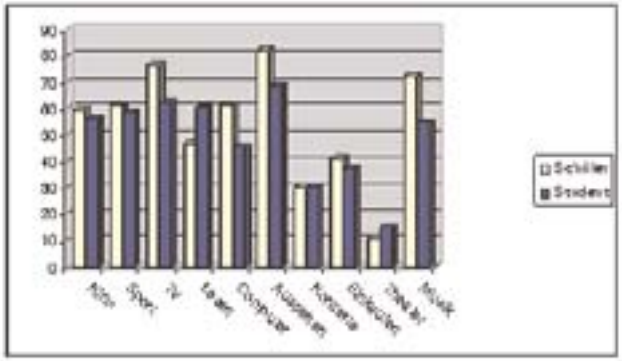
Fakultät	Häufigkeit	Gültige Prozent
Philologisch-Kulturwissenschaftliche	430	22,0
Schüler BHS	275	13,0
Betriebswirtschaft	204	13,1
Rechtswissenschaft	172	8,3
Medizin	161	8,0
Schüler AHS	96	4,8
Bildungswissenschaften	89	4,4
Kanalgewinn Center Innsbruck (KIC)	81	4,0
Psychologie & Sport	81	4,0
Mathematik, Informatik & Physik	73	3,6
Geo- & Atmosphärenwissenschaft	64	3,2
Philosophisch-Historische	61	3,0
Architektur	52	2,6
Biologie	24	1,2
Theologie	23	1,1
Politik	18	,9
Bauingenieurwesen	11	,5
Chemie & Pharmazie	9	,4
VWL & Statistik	3	,2
Gesamt	2.016	100,0

Beschreibung des Samples (nach Häufigkeit und Prozentan) 56% der Befragten sind weiblich, 44% männlich, sowohl bei Schülern als auch bei Studierenden.
Das Verhältnis weiblicher zu männlichen Studierenden der Universität Innsbruck betrug 2003 52:48, der steigender weiblicher Tendenz, so dass diese Verteilung als repräsentativ angenommen werden kann. Der Großteil der Befragten ist zwischen 18 und 24 Jahre alt (73 %), knapp 10 % sind 15-17 Jahre alt und weitere 17 % sind bereits 25 Jahre und älter. Die Mehrheit der Befragten (69 %) hat ihren Studienwohnsitz in Innsbruck-Stadt. Schülerinnen repräsentieren 16 % des Samples, davon sind 27 % Schüler der Allgemeinbildenden Höheren Schulen (AHS), 73 % Schüler der Berufsbildenden Höheren Schulen (BHS).

Freizeit- und Kulturverhalten

Die jüngere Forschung zum Kulturverhalten nimmt eine Gegenposition zur Bourdieu'schen Theorie der sozialen Herkunft ein und akzeptiert den kulturellen Geschmack in der modernen Gesellschaft nicht mehr als Mittel zur Unterscheidung verschiedener Klassen. Höhere sozio-kulturelle Schichten zeichnen sich vielmehr durch die Breite kulturellen Geschmacks und die Vielfalt an konsumierten Kunstformen aus.
Was erwartet man vom Freizeitportfolio eines Schülers oder Studierenden? Sind Kino, Fernsehen und Computer tatsächlich die dominierenden Aktivitäten im Freizeitverhalten der Befragten? Auf das Gesamtsample bezogen rangieren Ausgehen (71 %) und Fernsehen (65 %) ganz vorne. Aber auch Sport (60 %), Lesen und Musik (je 58 %) sowie Kino (57 %) oder die Beschäftigung mit dem Computer gehören zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen. Während Einkaufen (38 %) und Konzerte (31 %) noch ungefähr ein Drittel der Befragten angaben, sind bspr. Theaterbesuche nur für 14% der Befragten fixer Bestandteil ihrer Freizeit.

Abbildung 1:
Freizeitverhalten von Schülern & Studierenden (in Prozent)
Bezüglich des Freizeitverhaltens zei-



gen sich statistisch signifikante Unterschiede zwischen den einzelnen Fakultäten bzw. Institutionen und speziell zwischen Studierenden und Schülern. So verbringen Schüler deutlich mehr Zeit mit Fernsehen, Computer, Ausgehen und Musik – dafür aber weniger Zeit mit Lesen. Bezüglich des Kulturverhaltens als Bestandteil des Freizeitverhaltens wurde nach dem tatsächlichen Besuch verschiedener Kulturveranstaltungen innerhalb der letzten 12 Monate gefragt.

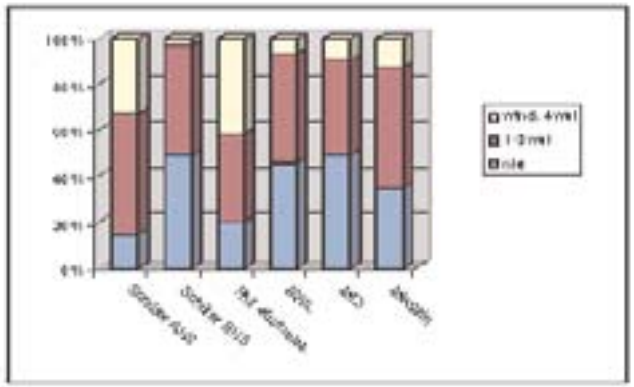
Abbildung 8:
Kulturelle Aktivitäten innerhalb der letzten 12 Monate (in Prozent). Es zeigt sich, dass Schüler und Studenten eine annähernd gleiche Verteilung aufweisen, die Besuchshäufigkeit der Studenten ist jedoch in allen Fällen mit Ausnahme der Kinobesuche geringfügig höher. Da die neuen Fakultäten nicht trennscharf mit den alten Strukturen und Bezeichnungen übereinstimmen, werden in Abbildung 4 exemplarisch aussagekräftige Gruppierungen für den Besuch von Theater und Museen dargestellt.

(in %)	nie	1- 3mal	Öfter als 4mal
Kinobesuch	5,6	23,8	71,2
Ballet/Tanzaufführung	61,4	25,7	0,9
Theaterbesuch	38,6	41,0	16,4
Museum/Galerie	23,5	50,1	26,4
Lesung	62,6	24,4	13,0
Konzert	23,5	43,2	33,3
Kabarett	56,1	33,4	10,1
Medienkunst	69,4	18,4	12,2

Abbildung 4:
Theater- bzw. Museumsbesuch während der letzten 12 Monate für ausgewählte Fakultäten (in Prozent)
Es zeigt sich, dass erwartungsgemäß Studierende der geisteswissenschaftlichen Studienrichtungen (hier die philologisch-naturwissenschaftliche Fakultät) sowie Schüler der AHS zu den häufigsten Nutzern von Theaterangeboten zählen. Dasselbe gilt für den Besuch von Museen und Gärten, wobei hier ein verhältnismäßig großes Interesse der Medizinstudenten verzeichnet werden kann.

Kunstinteresse

Besonders interessant war auch die Frage nach den Kunstsparten, an welchen die Befragten besonderes Interesse zeigten. Das Interesse wurde mit Hilfe einer sechsteiligen Likert-Skala instrumentalisiert.
Als Ausdruck des Interesses wurden in diesem Beispiel die ersten beiden Ausprägungen der Skala (sehr interessiert & interessiert) herangezogen. Hier haben Musik und Film als jene Kunstrichtungen, die dem Interesse der Studierenden am besten entsprechen, deutlich hervor. 99% der Befragten interessieren sich (37% sehr) für Musik, 98% (90% sehr) für Film. Auch Literatur (57 %) und Kabarett (50%) folgen. Interesse für Tanz und Theater (je 30%), Medienkunst (31%) oder Bildende Kunst (29%) ist bereits deutlich weniger vorhanden.
Überraschend ist, dass sich das aktuelle Konsumverhalten kultureller Angebote (siehe oben) mit dem angegebenen Interesse vielfach nicht deckt. Gründe hierfür konnten fehlende Angebote oder aber leichte Verzerrungen in der Angabe des Interesses darstellen.



sicht
ASCHER

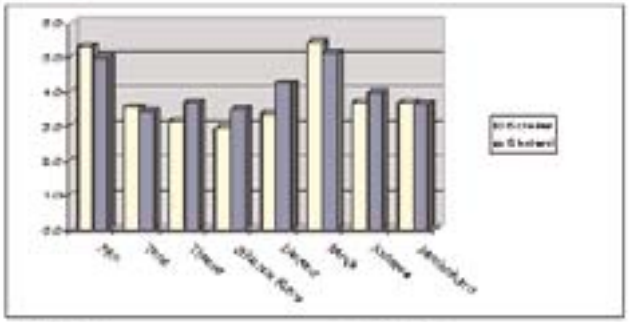
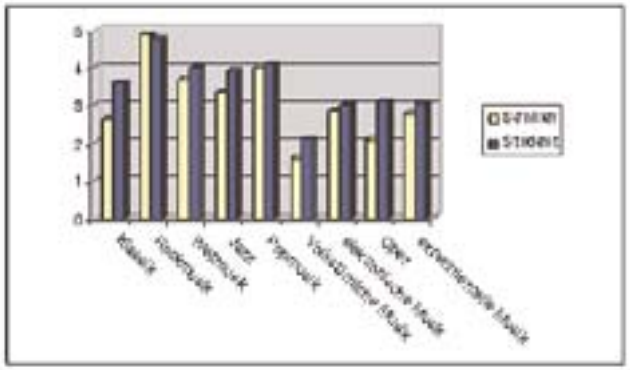


Abbildung 5.
Interesse an verschiedenen Kunstsparten, Mittelwerte (5 = sehr interessiert; 1= gar nicht interessiert)
Die Ergebnisse der Fokusgruppenbefragung ergaben weiters, dass sowohl bei Studierenden als auch bei Schülern das Interesse an Populärmusik deutlich stärker ist, als an „hochkulturellen" Inhalten.

Abbildung 6.
Interesse an Bereich eines Musikvermittlungs, Mittelwert (5 = sehr interessiert; 1= gar nicht interessiert) Interessant ist, dass eine hohe Korrelation der einzelnen Musikrichtungen zueinander zu verzeichnen ist. So besteht eine signifikante positive Beziehung zwischen dem Interesse an klassischer Musik und allen anderen



Musiksparten mit Ausnahme der elektronischen Musik. Interesse an Rockmusik korreliert stark mit Interesse an Klassik, Weltmusik, Jazz & Popmusik, aber auch volkstümlicher Musik.

Beispiel Musik

Um eine Kunstgattung genauer zu untersuchen, wurde nach dem Interesse, eine spezielle Musikveranstaltung zu besuchen, gefragt. Wie erwartet rangieren Rock (92%) und Pop (81%) sowie Jazz (50%) und Weltmusik (47%) an vorderster Stelle. Interesse an Klassik (39%) und elektronischer Musik (54%) sowie Oper (28%) ist deutlich geringer. Sehr starke Ausprägungen des Bewertungspunktes "gar nicht interessiert" weisen die Genres volkstümliche Musik (70%), Oper, elektronische Musik (je 30%) und experimentelle Musik auf (30%). Diese Liste ist selbstverständlich nicht vollständig.

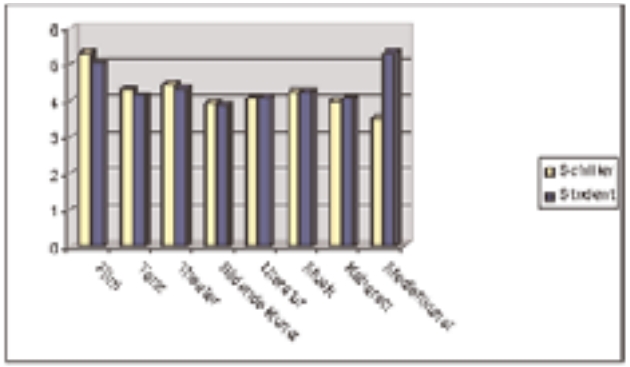
Junge Kunst für junge Leute?

Von hohem Interesse war die Frage, ob die Befragten neben „klassischen" Angeboten auch neue, junge Kulturangebote wahrnehmen würden. Die weiblichen Befragten wiesen ein schwach aber signifikant höheres Interesse für Veranstaltungen junger, noch weniger bekannter aber aufstrebender Künstler auf. Insgesamt sind mehr als zwei Drittel der Befragten an derartigen Darbietungen interessiert. Die Zahlungsbereitschaft liegt in diesem Fall größtenteils (67%) zwischen einem und zehn Euro.

Zufriedenheit mit Innsbrucker Kulturveranstaltungen

Bei der Frage nach der Zufriedenheit mit dem aktuellen Angebot an Kulturveranstaltungen in Innsbruck wurden besonders bei Medienkunst, Bildender Kunst, Tanz und Literatur viele fehlende Werte verzeichnet, da das Angebot in vielen Bereichen nicht wahrgenommen wird. Gemessen wurde wieder anhand einer sechsteiligen Likert-Skala. Die Ausprägungen sehr zufrieden und zufrieden wurden kombiniert. Es scheint die Zufriedenheit in den Bereichen Film (79 %), Musik (48 %) und Theater (58 %) am höchsten. Die verschiedenen Gruppen gleichen sich in ihrer Einschätzung, mit Ausnahme der Medienkunst, die von den Studierenden als deutlich besser eingestuft wird (siehe folgende Abbildung).

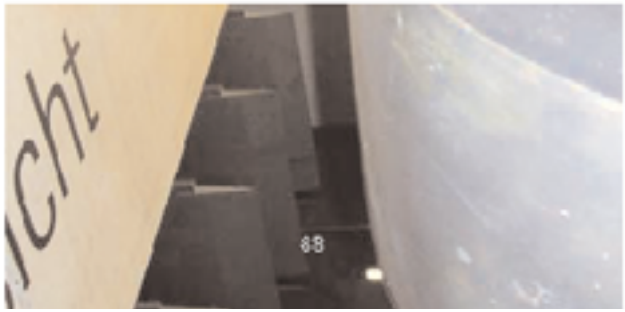
Abbildung 7.
Zufriedenheit mit dem Kulturangebot in Innsbruck, Bittelwert



(6 = sehr zufrieden, 1 = gar nicht zufrieden). Die mit Abstand bestgenutzten Kulturinstitutionen in Innsbruck in diesem Sample sind das Treibhaus (63%) und das VAZ Hafen (55%). An dritter Stelle liegt das Tiroler Landestheater (13%), gefolgt vom Eierstindl und saisonalen Angeboten (je 10%). Informationen über das Angebot werden hauptsächlich über Plakate und Freunde (je 70%) bezogen, gefolgt von Zeitung (61%) und Flyern (51%). Das Internet wird von 41% als Informationsquelle genutzt.

Gründe für den Besuch von Kulturveranstaltungen

Der wichtigste Grund für den Besuch von Kulturveranstaltungen ist die Unterhaltung (61%), gefolgt vom Interesse an spezifischen Inhalten oder Künstlern (89%). Die Hälfte der Befragten nimmt dabei die Gelegenheit wahr, Freunde zu treffen (50%). Weiterbildung (34%), Schule (22%) und Familie (13%) werden weit seltener genannt. Unterschiede ergeben sich besonders bei der Schule, die naturgemäß bei den Schülern einen



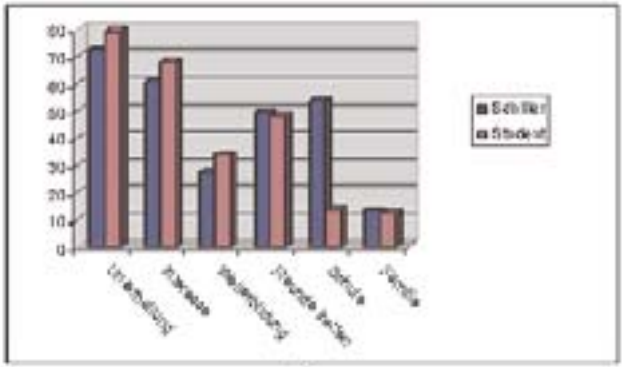
deutlich höheren Stellenwert einnimmt aber auch in einer deutlich höheren Motivation durch Unterhaltung und Interesse bei den Studierenden (vgl. Abbildung 8).

Kultur an der SoWi?

In der Studie wurde schließlich konkret gefragt, ob die Befragten eine (abendliche) Kulturveranstaltung an der SoWi besuchen würden. Diese Frage wurde von 43% der Befragten mit ja beantwortet, 21% verneinten die Frage.
56% der Befragten konnten die Frage nicht beurteilen, was entweder darauf schließen lässt, dass die Fakultät von diesem Teil der Befragten unbekannt ist oder aber darauf hindeutet, dass sie als möglicher Veranstaltungsort nicht wahrgenommen wird. Ein ähnliches Bild ergibt sich auf die Frage nach der Eignung der Räumlichkeiten für eine Kulturveranstaltung. Hierzu konnte sich die Hälfte der Befragten nicht äußern, 31% konnten sich dies jedoch gut vorstellen. Dazu gibt es zu sagen, dass die SoWi als Probenraum diverser Musikensembles fungiert und auch bereits Gastgeber verschiedenster Kulturevents war.

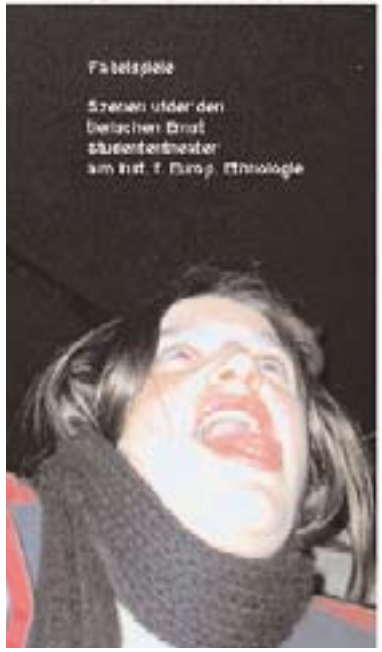
Abbildung 8: Gründe für den Besuch von Kulturveranstaltungen, in Prozent

Prinzipielle Anforderungen an Gegebenheiten bei einer Kulturveranstaltung umfassen für die Befragten eine angenehme Atmosphäre (87%), geeignete Räumlichkeiten (88%) sowie sympathische Menschen, die dort getroffen werden können (85%). An vierter Stelle stehen Getränke bzw. eine Bar (82%). Parkmöglichkeiten bzw. die Erreichbarkeit mit öffentlichen Verkehrsmitteln spielen für jeweils die Hälfte der Befragten eine Rolle.
Die Fokusgruppengespräche ergaben, dass die SoWi ein den Beurteilungen entsprechendes "verschobtes" Image aufweist und die Räumlichkeiten als kalt und ungemütlich eingestuft werden. Auf der anderen Seite wurden die Gegebenheiten aber auch als „neu" und "offen" eingestuft.



Ausblick

Die hier in Ansätzen präsentierte Studie hat uns in vielerlei Hinsicht dann bestärkt, das kulturelle Engagement an der Fakultät weiterhin zu fördern. Vielseitiges Interesse an kulturellen Angeboten ist vorhanden und könnte genutzt werden. So wie das Management von Kultur - gewannt als „Kulturmanagement" - nicht die Schaffung von Kultur bedeutet, sondern das „Ermöglichen von Kultur", ist auch dieses Engagement als Plattform für ein interessiertes Publikum aller Fakultätsinstitutionen und interessierte Kulturschaffende der verschiedensten Sparten zu verstehen. In diesem Sinne hat hoffentlich auch die Ausstellung „Play Time. Spiele / Spielräume / Spielen / Lust" einen richtigen Bestimmungsort gefunden. Einen offenen Raum mit Menschen, die - manchmal entgegen ihres Willens - eben für kulturelle Begegnungen sind. Die Verbindung von Kultur und Bildung unter das Thema Spiel in all seinen Facetten ist viel versprechend. Ich wünsche der Veranstaltung viel Erfolg!



Literatur

Bühnenverein, Deutscher (2003): Auswertung und Analyse der repräsentativen Befragung von Mitgliedern deutscher Theater.

Bühnenverein, Deutscher (2005): Zukunft durch Ästhetische Bildung. Dokumentation des Symposiums in Dortmund, 6. Mai 2004, Köln: Deutscher Bühnenverein.

Colbert, François (2003): Entrepreneurship and Leadership in Marketing the Arts, International Journal of Arts Management, 6 (1), p. 20-29.

Gray, Charles M. (1996): Hope for the Future? Early Exposure to the Arts and Adult Visits to Art Museums, Journal of Cultural Economics, 20 (3-3), p. 87-99.

Kim, Bonita M. (2001): The Decline of the Subsidized Base: A Study of the Philharmonia Orchestra Audience, International Journal of Arts Management, 3 (2), p. 51-59.

Nadaraja, Kimberly (1998): The effect of school-based arts instruction on attendance at museums and the performing arts, Poetics, 24 (3-4), p. 203-219.

Peterson, Richard A. / Simkus, Albert (1992): How Musical Tastes Mark Occupational Status Groups? In: Lamont, M./Fournier, M. (Ed.),

Cultivating Differences. Symbolic Boundaries and the Making of Inequality, The University of Chicago Press: Chicago and London, p. 152-188. Peterson, Richard A. / Kern, Roger M. (1996): Changing Highbrow Taste: from Snob to Omnivore, American Sociological Review, 61 (5), p. 900-907.

Raabe, Hermann (1994): Kaltwannagement als Management von Kunst und Kultur, in: Raabe, Hermann/ Demmer, Christine (ed.), Kaltwannagement: Theorie und Praxis einer professionellen Kunst, Berlin: de Gruyter, p. 5-26. Bahnenverein (2005), p. 25. vgl. Raabe (1994), p. 5

"SoWi" steht für die ehemals Sozial- und Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät der Universität Innsbruck. Im Rahmen der Umstrukturierungen umfasst das SoWi-Gebäude nun die Fakultät für Betriebswirtschaft, die Volkswirtschaftliche Fakultät sowie die Fakultät für Politikwissenschaft und Soziologie.

Teilnehmer des Workshops waren u.a. Dekan Prof. Stephan Laske, Frau Mag. Birgit New (Kaltwamt Stadt Innsbruck), Frau Mag. Christine Hörmann (Tiroler Landestheater, Jugendarbeit), Dr. Eckehard Schönwiese (Theaterverband Tirol) sowie Marco Bisha (Abgeordneter zum Nationalrat)

vgl. Colbert (2003), p. 32.

vgl. u.a. Kolb (2007), p. 66.

vgl. Kraemer (1996), p. 211.

Gray (1996), p. 93.

vgl. Bahnenverein (2002), p. 6 ff., Konzept der "Cultural Omnivores", vgl. u.a. Peterson/Simkus (1992), Peterson/Kern (1996).

Ludische Gedanken

Ekkehard Schönwiese

Was wir uns im Spiel holen

Worte bezeichnen, kennzeichnen, benennen, vermitteln, informieren, sind Hilfsmittel des Verstehens in der Kommunikation. Als Instrument der Mündigkeit definieren und abstrahieren sie und helfen die sinnliche und im vorbildlichen Sinn mit Händen greifbare Welt durch Begriffe zu erweitern.

Diese vergrößern unsere Erkenntnisspielräume. So sagt man. Mit der Machtergreifung durch Worte allerdings trennen wir uns in der Kommunikation und der Betrachtung der Natur vom Erleben der Einheit mit ihr. Wir schreiben etwas nieder, was dann schwarz auf weiß da steht. Wir stürzen Anschauungen über das reine, ungefilterte Anschauen, wir bringen das, was wir sehen in Deckung mit unseren Bildern. Mit Worten verlieren wir unsere Unschuld. Das systematische und sprachliche Begreifen der Außenwelt erlauben wir uns, die wir uns ins Zentrum des Ergreifens der Welt stellen wollen, mit zunehmender Unfähigkeit zu kommunizieren. Wir verstellen uns mit dem Verstehen und dem Verständnis den Weg zum Begreifen dessen, das uns im Wunsch nach Kommunikation nur immer fremder wird.

„Das Gerücht", Hinterglasspiel bei der Uraufführung des Volksschauspieles „Agnes" von Sepp Kahn in Erlen im Thale 2004.
Das Spiel handelt vom jenen Dorfspielen, die mit dem Ausjagen von Sündenböcken enden. Was sich nicht erklären läßt, wird an jemandem festgemacht, der bei dem Spiel des Anschuldigens nicht mitmacht.
Die Fortsetzung des Spieles „Die Gradtalerin", gezeigt in Räumen der „Qualitätsoffensive" in Nites/Luzern läßt die Rückkehr der verbannten Agnes Dorfstrukturen zerbrechen.

Wir erholen uns

Wir erholen uns im Spiel von der Entfernung von uns selbst, die sich beim Hinausdenken in die Welt einstellt. Bewusstseinsentwicklung entkoppelt uns, sie löst uns von der Koppel der Verbundenheit. Sie trennt uns von der Nabelschnur, die uns mit der Natur verbindet. Sie macht uns zu selbstständigen Individuen. Als solche sind wir von der Sehnsucht nach Ursprünglichkeit geplagt.

Spielen führt zurück

Spielen kann zwar nicht real zu den Anfängen zurückführen, aber es kann uns von der Sucht danach erlösen.

Johan Huizinga wandte davor, Spielen im Zusammenhang mit irgendwelchen Zwecken zu denken und meinte: "Je mehr wir uns bemühen, die Form Spiel gegen andere, scheinbar verwandte Formen des Lebens abzugrenzen, um so mehr tritt ihre weitgehende Selbständigkeit zutage." [1]

Spielen sei eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die ihr Ziel in sich selber habe und vom Bewusstsein des Andersseins als das „gewöhnliche Leben" begleitet sein soll. Aber was ist denn das „gewöhnliche Leben".

Der Alltag? Ist er nicht voller Inszenierungen? Spielt da nicht ein jeder; der

Maskenspiel mit dem Wappentier des Landes. Der „Geier" in seiner Ambivalenz des Schützenden und des Schutzsuchenden. Der junge und der alte Adler, aus Zirbenholz von Josef Zeisler (Axams) für das Stabenspiel „Geierwally" geschnitzt, das im Rahmen der „Qualitätsoffensive" im Spätsommer im „Wiener Lustspielhaus" Tiroler Spielkultur präsentierte.

sich selbst oder andere beobachtet und gleichzeitig selber eine Rolle spielt, ununterbrochen? In etwa davon geht die "Spieltheorie" aus, die mit Mathematik Kommunikationssysteme „durchspielt" und meint, sich naturwissenschaftlich von unerklärbaren Spielphänomenen abgrenzen zu können.
Wir kommen im Nachdenken über das Spielen sowohl mit der Unterscheidung zwischen Spiel und Ernst, zwischen Bühne und Zuschauerraum, zwischen Zuschauen und Handeln als auch mit der zwischen dem „Gewöhnlichen" und dem „Ungewöhnlichen" von Wirklichkeit im Gegensatz zur Realität nicht mehr weiter; wenn wir mit Paul Watzlawick die sogenannte Wirklichkeit für das Ergebnis von Kommunikation halten. ⊕

Die Dinge sind das, was wir mit ihnen spielen.
Wir verspielen die Wirkung der Wirklichkeit, wenn wir sie für eine feste Größe halten, die unabhängig von uns als solche existiert. Wir sehen ein Stück Holz und denken, dass es unabhängig von unserer Wahrnehmung ein Stück Holz sei. Aber wir müssen dem Physiker Recht geben, der in ihm eine Anzahl von kleinen Teilchen erkennt, die im Spiel der Kräfte sich zueinander bewegen. Für einen anderen ist das

Warum spielen Behinderte so gut?
Weil erstens Gefühle nicht behindert
sind und ihnen zweitens
der Kopf nicht so oft im Weg steht.
Prinzessin in einer Märchenaufführung im „Elisabethinum" Axams.

Stück Holz „mein Eigentum" für wieder andere „Brennmaterial" und der Schnitzer steht in ihm eine Madonna.

Im Spiel ist von unmündig sein

Vielleicht ist es so, dass wir uns im Spiel lustvoll zurück in den Zustand der Un-Mündigkeit versetzen, der uns von unseren fortschreitend ver-rückten Bestimmern auf die Außenwelt erlöst und uns wieder an die Natur zurückkoppelt. Spiel hat jedenfalls nicht nur wortlich etwas mit dem Verschieben von Entwicklungsausstellen zu tun. Es übt Kritik wie aus Kindermund, der mit Worten spielt, deren konventionelle Bedeutungen dem Kinde noch nicht geläufig ist.
Wenn im Spiel Kultur entsteht, wie Johan Huizinga meint, dann mag sich das in der Nachbetrachtung bestätigen oder sich das Gegenteil herausstellen. Ist sich der Spielende beim Spielen dieser Dimension bewusst? Wie ist das überhaupt mit der Vorstellung vom Über sich Hinauswachsen im und durch das Spiel? Versteht uns diese Nach-Sicht nicht die Sicht auf das, was im Spiel tatsächlich geschieht?

Was im Spiel aufgehoben wird

Im Spiel kann überleben, was in der Realität ausgespielt hat. So leben nicht nur Helden im Spiel weiter sondern alles Erinnerbare. Hugo von Hofmannsthal hatte bei der Gründung der Salzburger Festspiele das Weiterleben der Monarchie nach deren Zerfall im Sinn. Und als solche lebt sie bis heute. Er, der sich als zu spät geboren bezeichnete, sah im Spiel die Möglichkeit des virtuellen Weiterlebens im Widerspruch zu einer neuen Ordnungswelt, der er sich nicht unterordnen wollte. Spielen ermöglicht Ungleichzeitigkeiten in einer Zeit, die sich überlebt hat und ermöglicht Kontinuität in einer Zeit, die sich als „jugend" erlebt. Im Spiel wird Vergangenheit aufgehoben, auf die Bühne gehoben, aber nicht hinauf gehoben, um sie zu verherrlichen oder zu verklären, sondern um sie reflektierbar, transparent und greifbar zu machen. Da entsteht nicht Kultur im Spiel. Da wird eher eine versinkende Kultur künstlich so lange lebendig gehalten, als die Entstehung einer neuen den Schutz einer alten braucht.

Spiel und Sprachlosigkeit

Es greift durchaus nicht alles, was wir Spiel nennen, auf abgelebte oder verklärte Kulturen oder gar auf das Paradies sprachloser Unschuld zurück. Meistens spielt das Verbale sogar die Hauptrolle. Worte mögen unerlässlich für die Kommunizierbarkeit alles nur Denkbaren sein, aber wie ist das mit dem Schaubaren, Hörbaren, Fühlbaren und Erahnbaren? Was kann da die Sprache? Am Anfang war das Wort? Fängt das Spiel an, wo die sprachlichen Möglichkeiten enden? Oder ist es umgekehrt? Im Spiel definiert die Sprache nicht. Sie beschreibt und umschreibt. Sie kontrastiert Verhalten. Im Spiel ist das Wort das Wasser, das einen Fels umspült und nicht umgekehrt. Und der Fels? Er ist uns in seiner festen Form, in seiner Gestalt nur durch den Widerstand bewusst, an dem das Beschreiben wie eine Welle dient und zurückweicht und dadurch die Idee einer festen Form der "Realität" vermittelt. Hören wir doch auf, über Mundart oder nicht im Volkstheater zu reden. Das ist Nebensache.

Spielen kompensiert

Wer glaubt, dass Worte Felsen sind, lässt nur jene Spiele zu, die das Bohrwerk der Ordnung festigen. Der (seiner Selbst) Mächtige lässt durchaus Kritik und Zweifel im und durch Spiele zu. Denn das festigt die Ordnung. Insofern Kritik eine Sache des Spieles, und das heißt, räumlich und zeitlich begrenzt, bleibt. Im Traum darf die Welt ganz anders sein als nach dem Aufwachen. Spielen kompensiert den Frust am Unrecht, es hilft, es zu ertragen. Im Spiel der Worte wird das unbefriedigte Verlangen nach dem Gestalten und Begreifen der sinnlich erreichbaren Welt kompensiert.

Und damit das so ist und Kultur Kompensation bleibt, gibt es den Spielraum Eigenheim, Spielhäuser, Casinos, Theater, Spielhallen und Häuser der Lust. Sie alle sind Reservate, in denen herrschaftliche Gelüste Ersatzbefriedigung finden. Es sind utopische Orte, wo nicht Gewinnstreben sondern das Glück herrscht, wo Kritik und Zweifel nur auf Bühnen mit Vorhängen stattfinden, die das Spiel vom gewöhnlichen Leben trennen und sich Lust bindungsfrei kaufen lässt.

Die Rolle des Reagierenden

Jeder, der sich als mächtig und mündig im privaten oder öffentlichen Leben darstellen will, hütet sich vor der Rolle des Reagierenden und Ohnmächtigen, mit dem gehandelt wird, der auf

„Mein Ungeheuer" von Felix Nitterer, ein Endspiel über den Tod hinaus und ein Versöhnungsspiel, damit das Spiel ohne Ende ein Ende findet. Das Stück erbittet in Tirol als die Ausstellung „Play Tirol"

das Handeln anderer reagiert. Spielen bedeutet, zu einer Handlung fähig sein und zu bestimmen. Es setzt den Prozess, in dem Macht über sich und andere gewonnen wird, als vollzogen voraus. Der Spielmacher bestimmt, was gespielt wird, wer sich mit wem nicht spielen darf, wer vom Feld geschickt wird und wer als Opfer herhalten muss, damit alle anderen an der Stange bleiben und mitspielen. Wortspielwetten kennen keinen Spaß. Denn wo das Wort kategorisch gilt, wird nichts aufs Spiel gesetzt.

Jenseits der Nichtspielerei

Die andere Art des Spielens lässt Sprachlosigkeit zu. Es überlässt uns, abgesichert nur durch den begrenzten Spielraum dem Chaos von Gefühlen, dem Terror der Macht und der Ohnmacht der Fragen. Wer lebt uns? Wer spielt da mit uns? Spiel in diesem elementaren Sinn weiß um die Ohnmacht der Worte. Es überlässt uns angesichts des Zerfalles von Ordnung und endzeitlicher Visionen dem Zugriff des Chaos. Da gibt es nichts mit schönen Worten zu überbrücken, da bricht man im Erleben von Einsamkeiten ein und muss durch die Finsternis der Verzweiflung. Das Spiel in der Art ist zwar Gift Spiel, aber es wird in heilsamen kleinen Dosen verabreicht.

Der Schlußpfiff ist nicht das Ende

Es wird nach dem Spiel weiter gespielt. Das Fußballspiel endet nicht mit dem Schlusspfiff sondern mit dem Verlassen des Spielplatzes. Die feindlichen Fangruppen verlassen ihre Plätze. Sie tauchen aus dem ozeanischen 5) Gefühl der Einbettung und dem Gebrageinwerden durch Stimmungsfluten Gleichgesinnter auf und erleben sich auf dem Weg nach Hause als gestrandet. Sie haben zwar einem Spiel beigewohnt. Aber ihre Lust, in den Solidaritätswogen unterzutauchen hat das Spiel zerstört, denn Spielen bedeutet zwar das Bilden und Erleben von Gemeinschaft aber nicht zum Preis des Untertauchens des Einzelnen. Spielen bildet Gemeinschaftsstrukturen und Solidarität. Es hilft dem, der unterzugehen droht und bringt ihn wieder ins Spiel. Das Erreichen des Ufers als Individualität gehört mit zum Spiel, während ein kollektives ozeanisches Gefühl im Untergehen der Masse und dem Verlust von Kultur endet.
"Rührendes" ist ozeanisch, es zielt auf den Moment ab und blockiert nachhaltige Wirkung. Die Gefühlsentladung im Spiel begrenzt die Möglichkeit, Initialzündung für den nachfolgenden Prozess des Bewusstwerdens zu sein.

Pokerface im Spiel

Man trägt eine Maske im Spiel. Man täuscht Ruhe vor. Man lässt sich nicht in die Karten schauen.
Je weniger das Mienenspiel verrät und ein Pokerface wie eine Maske keine Regung zeigt, desto mehr reizt ein Spieler seinen Gegner, der alle Mühe darin verwendet, Erfahrung aufzulösen. Denn nur im Erkennen von Veränderung und Bewegung kann er den Verlauf des Spieles kontrollieren. Am verräterischsten ist das Augenspiel, denn mit ihm wird durchschaut, aber gleichzeitig auch selbst erkannt. Kaum ein Spiel kommt daher ohne Doppelspiel aus. Der Spieler macht sich zum Medium. Je mehr er Durchschaubarkeit vorzutäuschen versteht, desto größer erscheint sein Handlungsspielraum.

Böse Spiele. Ein Mager Sandler stellt die Krankenschwester mit dem Kopf „Das elektrische Herz" von Karl Wittlinger vor. Theater Niederndorf warnt ein Beispiel für die Qualität der Tiroler Spielkultur in München und Lazarettwitz.

Holzweg Spieltheorie

Die Spieltheorie ist auf dem Holzweg, wenn sie glaubt, Interessen zu Rechenexempeln machen zu können. Spielen ist etwas Ganzheitliches und wird auch dann aus dem Bauch heraus gebaut, wenn die Spielzüge nachträglich berechnet erscheinen. In der Rekonstruktion ist der Handlungsablauf eines Spieles logisch. Der aber, der im Moment mit Entscheidungen am Zug ist, hat eine Vorstellung, mit der er nicht nur logisch vorausdenkt sondern auch in Bildern belangen darf. Er muss eine Handlung setzen. Er muss einen Stein verschieben oder verwerfen. Dazu muss er zum Beispiel seine Hand bewegen, sich aufrichten. Er muss sich vorbeugen. Je mehr er darauf vergisst, dass mit so dem scheinbar Zufälligen intermediären transportiert werden, je mehr er sich sozusagen im Spiel verliert, desto angreifbarer ist er. Wer nur die mathematische Wahrscheinlichkeit im Auge hat, vergisst darauf dass Spielgesetze nicht mit kalkulierbaren Wahrscheinlichkeiten rechnen sondern mit paradoxen Kategorien gegen Kontrungen intervenieren.

Luxus und Lustus

Der Interesse beginnt "Luxus" bzw. "Lustus" Spiel, Zeitvertreib, Spaß, Scherz, Neckerei, einen Streich spielen, die Lust, die man mit jemandem oder etwas hat, Gott zum Lachen geben; dare luxus: sich lächerlich machen; und gewöhnlich als Lust im Spiel übersetzt und mit der Bedeutung des „Lustigmachens" versehen. Ist Spielen ein Mittel, um uns unsere Traurigkeit zu nehmen? Ist Spielen vielleicht gar trauerarbeit mit dem Effekt der Aufhellung des düsteren Himmels über jener Welt, die dem Spielen keinen Raumlässt, uns keinen Blick in den Himmel gönnt? Bildet das Spielen die dunklen Wolken davon? Woher sind die Wolken gekommen? Ist Spielen ein Tanz mit langen Stangen zum Wolkenschieben? Ist es Klärungsarbeit, die uns heiter macht?

Sich lustig machen

„Sich lustig machen" verwenden wir gewöhnlich im Zusammenhang mit: „sich lustig machen über jemanden". Wenn Spielen „rein" ist, dann ist es ein Brauch zur Aufheiterung. Macht es sich aber lustig über jemanden, ist das Spiel unrein, denn es treibt Missbrauch mit der Lust am Spiel. Es ist als Missbrauch kein Überwinden von Traurigkeit sondern ein Verdrängen und Spiegeln von Ursachen der Traurigkeit.

Eine Dimension zu viel im Spiel

Eine wissenschaftliche Arbeit über das Spielen zu schreiben, kommt mir wie der Versuch eines Wesens vor, das die Welt nur zweidimensional erlebt und sich eine Konstruktion schafft, um das unerklärbare Phänomen der dritten Dimension zu erklären. Dieses Wesen fällt von der Tischkante auf den Boden und ist, wenn es den Sturz glücklich überlebt hat, besturzt darüber, was das Schicksal mit ihm angestellt habe. Dieses in seinem Horizont begrenzte Wesen hat aber auch eine Ahnung davon, dass es noch mehr auf dieser Welt gibt, als das, was für es erklärbar ist. Aus diesem Stoff der Ahnung baut es sich Mythen, mit denen es sich spielerisch in eine Welt hinein hebt, die über es bestimmt. Wir wachsen im Spiel über uns hinaus. Wir haben in ihm Anteil an einer Welt, die größer ist als unser Erkenntnisvermögen. Wir erkennen nicht nur die Welt im Spiel, sondern es geht das Spiel auch dem Erkennen voraus.

Von der Unmöglichkeit nicht zu spielen

Nicht spielerisch mit Spielen umzugehen ist so aussichtslos wie der Versuch beim Kommunizieren nicht kommunizieren zu wollen. Es ist unmöglich, nicht zu spielen. Ich erkenne mich als homo ludens, also bin ich.

Im Spiel bin ich ganz bei mir, nicht außer mir oder über mir:

Wenn ein Kind in der Sandkiste ganz versunken ist in seinem Spiel, ist es nicht selbstverloren sondern ganz bei sich. Und wenn wir sagen, dass das Spiel seine ganze Welt sei, und dabei meinen, dass sein Spiel eben eine kleine Welt ist, tun wir ihm Unrecht. Es wächst im Spiel über sich hinaus. Es ist das Spiel das Tor zur ganzen Welt, zu einer Welt, die noch ganz ist. Und weil sie noch heil ist, können Steine reden,

Bei der Clowngruppe „Iris" spielt das Versagen die Hauptrolle.
Das Geheimnis des Lachens hat damit zu tun, dass die Clowninnen im Spiel nie aufgeben. Und gelingt ihnen einmal etwas, sind sie in einer völlig unangemessenen Weise glücklich.
Auch diese Gruppe war als Volkskulturbotschafterin 2005 auf Tournee.

nehmen, nehmen uns es mit ein jedes Ding eine Seele. Die Grenzen des Spielraumes, die Umgrenzung der Sandkiste gleicht den Mauern einer "festen Burg", die alles abwehrt, was dem "Ganzen" feindlich ist. Unsere Spielräume sind Reservate in den Augen derer, die das Spiel als Konfrontationsmittel mit den Modellcharakteren einer heilen Welt nicht mehr spielen.

Gewinn und Verlustspiel mit Möglichkeiten

Im Sprachgebrauch unserer "vinschen" Welt - die immer mehr verurteilt als verurteilt, weil sie nicht die wahre Welt sondern die wahre Welt meint - reden wir von "Gewinnern" und "Spielern die "Verlierer", zu denen wir in unserer Vorstellung nie zählen, obwohl wir es fast immer sind. Wir leben in der Zeitspanne der Spielduer nicht in der Illusion des Gewinners sondern in der realen Situation der Möglichkeit des Gewinnens. Wir überspringen die Zeit und rechnen mit dem Fall, der eintreten könnte. Wir schaffen im Spiel den Konjunktiv aus. Wir spielen mit der Vorstellung, im Glück zu leben, zu den Auserwählten zu gehören. Was aber steht am Ende dieses Spieles? Enttäuschung? Aggression? Der Rückzug in die Vergangenheit? Die Erinnerung an den Genuss, im Spiel am Glück Anteil gehabt zu haben? Auch noch in der Erinnerung können wir schwelgen und uns in ihr verlieren. Wir verlieren uns selbst tatsächlich, wenn wir uns des Spieles nicht bewusst bewusst geblieben sind, wenn wir die Lust nicht beherrschen, wenn wir nicht starren Regeln folgen. Nur wenn haben wir zwar vielleicht verspielt, aber wir können es in verspielter Weise verkraften und sind, weil wir uns im Spiel nie ganz aus der Hand gegeben haben, der ludischen Lust nicht ausgeliefert.

Spiel dich nicht

"Spiel dich nicht", sagt der Mächtige zum Ohnmächtigen und macht eine ernsteren Miene, und so viel bedeutet uns "es ist mir ernst". Solange er mit dem Ende des Spiels aber nur droht, bleibt er im Spiel. Das Ende wird allerdings als Ankündigung verhängt. Beim "Katz und Maus Spiel" kommt dieses Ende mit bestimmter Gewissheit zeitlich rasch. Die Maus hat keine Chance, denn immer wenn sie den Versuch zur Flucht aus der Reichweite versucht, den die Katze als ihren Spielraum ruhiggestellt, zeigt sie der Maus ihre Haltungslosigkeit.

Der homo ludens ist ein Möglichkeitsmensch

Man ist im Reich des Spiels nicht von dieser Welt, sondern begegnet die Welt mit dem „Möglichkeitssinn", bei dem das „Tatsächliche" keine Rolle spielt und wo das Begreifen nicht gleich eine Nachbegreifung und Bestimmung ist, sondern eine Annäherung an realisierbare Antworten von Aufgaben bedeutet. „Bei jedem "Spiel" verändert jeder Zug die gegenwärtige Konfiguration des Spiels, begrenzt die von diesem Augenblick an offenstehenden Möglichkeiten und beeinflusst damit den weiteren Verlauf des Spiels. Die Tat ist eine Sache, die durch Mögliches „verurteilt". Ein Mensch, der in der Möglichkeit lebt, ist ein homo ludens. Er versteht den Tatsächlichkeitsmenschen nicht. Zum Beispiel heißt für ihn „Verurteilen" so viel wie wahrzunehmen, dass durch urteilt, während der Tatsächlichkeitsmensch

damit das Beenden von Möglichkeiten durch eine Tat meint. Er macht durch die Tat etwas zu Sache. (Er geht zur Sache.) Und das ist ja auch sein Vorurteil dem homo ludens gegenüber. Dieser entzieht sich der Tat nicht nur, um sich Möglichkeiten offen zu halten, sondern um sich der Verdinglichung zu entziehen.

Er will Individuum bleiben, und das in all den Möglichkeiten seiner Prägungen. Er lässt die absurdesten Widersprüche zu und liebt es geradezu, wenn sich die dramatischen Gegensätze nicht auflösen. Denn er ist wie ein Alchemist. Er glaubt an die Verschmelzbarkeit des Unvereinbaren.

Anmerkungen:

1) Huizinga, Johan: Homo ludens. 10. Aufl. Reinbek 1987, 15.

2) Watzlawick, Paul: Wie wirklich ist die Wirklichkeit? München 1976.

3) Sigmund, Freud: Das Unbehagen in der Kultur. Frankfurt am Main (1963) 1972, 65ff.

4) Georges K.E.: Kleines Lateinisch-Deutsches Handwörterbuch. Leipzig 1975).

5) Watzlawick aaO, 120f.

Lichtspiel: Wer das nebenstehende Bild betrachtet, wird es für inszeniert halten. Sind es Figuren eines Kippenspieles? Nein, das Licht spielt mit den Gestalten, indem die Figuren reflektieren. Sie standen einmal in einer Kippe, sind jetzt im Gemeindestall von Dölbach zufällig, so wie im Bild zu sehen, deponiert worden. Das Licht fällte Regie.

Tiroler Aspekte ludischer Lust.

Anmerkungen zum Wandel regionaler Spielkultur seit dem 19. Jahrhundert

Oliver Haid

Bringt man den Lust-Begriff in Zusammenhang mit jenem des Spieles, so stellt sich die Frage, inwiefern sie deckungsgleich sein können, oder anders ausgedrückt, ob Spiel wirklich immer Lust erzeugt. Und eine Antwort darauf wird sich nicht leicht geben lassen, denn im Gegensatz zu der sich immer weiter ausdehnenden Anwendung des Begriffes "Spiel", die Natascha Adamowsky[1] als "universelles Arbeitsvorbild" bezeichnet hat, sind "Lust" und "Vergnügen" nicht semantisch erweiterbar.

Betrachtungen zu Tiroler Spielkulturen im 19. Jahrhundert, aber auch der Gegenwart, setzten daher weit sinnvoller erst einmal bei der Verkehrung von Lust und Vergnügen in ihr Gegenteil an: der Langeweile.

Langeweile in Tirol

Es wurde sich lohnen, die Geschichte der Langeweile, auch in Tirol, eingehender zu betrachten. An dieser Stelle muss der Hinweis genügen, dass diese ebenfalls sehr relative Wertkategorie besonders in den Werken von frühen Touristen und Reiseschriftstellern genannt wird, was natürlich nicht bedeutet, dass sie vor allem hier vorhanden gewesen wäre. Wurde man nach der Häufigkeit der Berichte über Langeweile urteilen, dann müsste die Kurstadt Meran als der langweiligste Flecken Tirols im 19. Jahrhundert bezeichnet werden. Gustav Hasch klagt in seinem Buch, mit dem für diese Attitude bezeichnenden Titel "Touristen-Lust und Leid in Tirol", darüber, dass in Meran zwar die Kurverwaltung Wochentrion ihre Kurtaxe einhebt, außer eines schlechten Kurkonzertes zweimal die Woche aber nichts für die Unterhaltung der Gäste unternimmt. Der Autor ritt seinen Lesern, lieber die „schöne und reiche Natur" der Umgebung zu nutzen, als in der Stadt die Zeit tot zu schlagen.[2]

Dass die zahlreichen, in Punkto Beschäftigung auf sich selbst gestellten Touristen hier zu den Vorzügen von Gesellschaftsspielen griffen, versteht sich von selbst. Der naturbegeisterte Münchner Reiseschriftsteller Heinrich Noe (1835-1896) hätte nur verächtliche Worte für diese in gewisser Weise nicht untypischen Vertreter

der Meraner Kurgäste: „Oft habe ich sie nicht gesehen, weil ich die meiste Zeit auf den Bergen war, aber jedes Mal, wenn ich zur Stelle kam – die gelangweilten, müden Gesichter der gesunden Tagdiebe, die unter den Rosen des Gartens ‚Paris' ihre Nachmittage mit Kartenspielen, mit Schimpfen auf das jammerliche Nest, mit Plänen für den nächsten Winter, mit Klagen über den Mangel an Comfort ausfüllen."[5] Und er führte den Gedankengang fort, indem er diesem Prototyp ein recht idyllisiertes Bild des Einheimischen entgegensetzte: „Einen heiteren Gegensatz dazu bilden aber die gutmüthigen und höflichen Bewohner; die schönen Bauern, die malerischen Menschen auf der Straße, die das Wort Comfort noch nie gehört

Im Bild: *"Hanglein" (Versuch den Gegner durch Ziehen aus geschlossenen Mittelfinger anzuwerfen), bei einer Aufführung des Stabenspiels „'s Abertisert oder Jennerweins Ende" der Volksbühne Erbsen an Thale. Das Stück war bei der Qualitätsoffensive Tiroler Volkstheater von dieser Gruppe in Lazenwirtens und von der Sendersbühne Grinzens im Wiener Lustspielhaus zu sehen. Die erfolgreiche Wiederbelebung von Stabenspielen verdankt ihre Wirkung der Beibehaltung konischer Elemente in bekannten Brauchspielen.*

Bild unten: „Bahl" im Volksschauspiel „Die drei Teufel" von Felix Mitterer. Der von allen moralischen Fesseln entbundene greift seine Mutter an. Raufer und Ranggler unerrennen Mitleid. Wenn auch Wilderer und Jäger erbitterte Gegner sind, haben sie doch zumindest Respekt voreinander. Der Verbrecher dagegen ist ein Spielverderber, ein Regelloser. Foto: Spielbühler

haben."[4] Auch diese Aussagen sind stereotypisch, sie kehren in ganz ähnlicher Weise in Reisebeschriften, Geschichten und Romanen jener Zeit wieder und wieder. Ja selbst die seltsamen Landesbeschreibungen, Geschichtswerke und Volkskunden zeichnen nicht selten ein Bild des Tirolers nach dem Muster des "Edlen Wilden".

Tiroler „Kraftkultur"

Im Zusammenhang mit den Aufzählungen der körperlichen Vorzüge der Tiroler Bevölkerung wird in diesen Quellen immer wieder vom "Robert",

"Ringgeln" und Raufen gesprochen; anscheinend ein besonders ernsthaftes Wettringen dieser Menschen, ganz sicherlich aber eine Unterhaltung: ein Spiel. Simon Joseph Rohrer kam in seinem bekannten Werk „Über die Tiroler" vom Jahre 1796 nicht um die Beschreibung einer Raufszene herum: „Wenn erinnere ich mich einer solchen zutschen den zwey Kirchdorfbuben zu Pieruts [Barutes] im Oberinthale gesehenen Scene sehr lebhaft. Beyde Streiter kamen sich von einigen Stunden entgegen, und, da keiner von jenem Platze, auf welchem er beym Beginnen des Kampfs einmahl gefasst hatte, weichen wollte, so arbeiteten sich die straffgespannten Seinnen so in die Erde hinein, dass man nach der Hand eine ziemige Grube dort sah, wo sie standen."[6] Solche Kämpfe haben sich im ländlichen Raum, besonders im Unterinntal, das in diesem Zusammenhang immer wieder genannt wurde, häufig beobachten lassen. Kaum irgendwo, wie der Pfuter erkennt, liessen sie sich seit 1787, als die Polizei begann, verstärkt dagegen einzuschreiten, nicht auf Kämpfe ein.[6] Dieses, „trifft gerade das heilige Mark Tiroler Lebens"[7], so Ludwig von Hormayr, der die „Ringler und Raufer" gleich nach den Wilderern in seinem Buch „Tiroler Volkstypen" mit einem eigenen Kapitel bedachte, erlebte nach den Wirrnissen der napoleonischen Kriege und des Tiroler Aufstandes von 1809 eine Renaissance während des 19. Jahrhunderts. Ja, Hormayr glaubte sogar an einen angeborenen Trieb: "Der Tiroler, besonders der Unterinntaler, ist ein geborener Raufer im guten und schlimmen

Franz von Defregger: „Die Ringer".

Sinne. Dieser ererbte Trieb der Kelter, sich in Spiel und Ernst miteinander zu messen, ist seine Wurzel theils in der strotzenden Kraft, die ihnen innewohnt, und die sich nur zu natürlich zu den tiefdichten bäuerlichen Beschäftigungen in dieser mehr ritterlichen Weise umsetzt, andererseits im Hange des ungebildeten Bauernstandes, geurtse Differenzen „geistig" auszumachen [...]".[8] Die Regeln, nach denen dieses „Kämpfen

spiel" begangen wurde, hat Hermann genau beschrieben sowie auch die Unterkategorien „Ringlein" (Versuch den Gegner durch Ziehen im gezrumten Mittelringe umzuwerfen), „Ranggeln" (Eine Form des Ringens, bei der der Gegner zu Boden gebracht und oft gehalten werden muss), "Stieren" (Gegner mit Schwung über den Kopf nach hinter schleudern), "Hufen" (Gegner über die rechte oder linke Hüfte werfen) und der "Hosenlupf" (Drehen oder Werfen des Gegners durch Halten am Hosenbund).[9] Verordet war und ist die heute nur mehr unter dem Namen Ranggeln bekannte Wettkampfform vor allem im Ötztal, in Osttirol und dem Pinzgau. Die Mißbräuche in Form von Meisterschaften organisierten Klüngle haben über Brauchcharakter angekommen, zumindest wenn sie im Rahmen von Brauchveranstaltungen, etwa dem Gauderfest in Zell am Ziller, abgehalten werden.

Nicht von ungefähr stehen diese meist sportartverwandten Spielformen genau jüngste an erster Stelle, als Schriftsteller versuchten, wesentliche Züge eines vermeintlichen Tiroler „Urbensschcharakters" herauszuarbeiten. Dabei waren Kraftspiele keineswegs eine Tiroler Eigenheit. Sie fügten sich nahezu harmonisch in die von Herring Schnerg konstatierte „frühneuzeitliche Kraftkultur"[10] ein. Von "handfester Körperlichkeit" spricht auch Hermann Bausinger im Zusammenhang mit höfischer Spielkultur; dem Kraft wurde zentrale Fähigkeit in der vorindustriellen Arbeitswelt.[11] Spielen war, sowieso es sich nicht um dezidierte Glücks- und Denkspiele handelte, nur unter Einsatz körperlicher Fähigkeiten dazu geeignet, viele Menschen in seinen Bann zu ziehen.

Vom Boccia zum Hagein

Ein weiteres, äußerst beliebtes Kraft- und Geschicklichkeitsspiel des 19. Jahrhunderts unter der männlichen Bevölkerung war das Kegeln. Im Gegensatz zum Ranggeln war es weder auf ein bestimmtes Gebiet noch auf eine bestimmte Altersgruppe beschränkt. Das Spiel mit Kugeln, noch ohne Kegel, war seit dem Mittelalter in Tirol bekannt. In einem Weistum von Schlanders vom Jahre 1400 wurde das Spielen mit Kugeln verboten: „Item man schol verbieten kuglein in den Dorfem per 50 Pfund Perner."[12] Eine fast zeitgleiche Illustration von Boccaspielern hat sich in der um 1410 datierten Renner-Papier-Handschrift in der Innsbrucker Universitätsbibliothek erhalten. Zwei junge Boccaspieler rollen ihre Kugeln in einer Bocciabahn, die bereits über Seitenbanden und einen Kugelfang in ihrem Ende verfügt.[13] Wahrscheinlich aus dem Trentino stammte eine Form des Bocciaspiels, die vor dem Ersten

Für Kraft- und Geschicklichkeitsspiele aller Art ein Tagesordnungspunkt der Spielplatz rund um das Jahr 1900. Gerade im Hinblick auf das Jubiläum 2009 gibt es, anders als 1908, vielfach attraktivere Zugänge zur Heimatgeschichte und darüber hinaus eine Verbreiterung von Gemeinschaft. Im Bild: „Brave Helden" in Prutz. In diesem Spiel wird nicht das Geschehen bis hin zum Kampf, sondern das Leiden der Bevölkerung Jahre danach dargestellt.

Weltkrieg in St. Josef am Kalterer See gespielt wurde und in Verballhornung "all'osta" genannt wurde. Dabei diente die damals noch kaum befahrene Landstraße als Spielplatz. Jeder Spieler versuchte seine Bocciakugel so nahe wie möglich an den "Baul" heranzuwerfen. Waren die Kugeln aller Spieler gefallen, wurde der Baul die Landstraße entlang weitergeworfen bis der Buschenschank "Star-Binder" erreicht war. Dort, eben "beim Wirt" (Ital. "all'oste"), musste der Spieler, dessen Kugel jeweils am weitesten entfernt vom Baul gelandet war, den anderen Mitspielern für jeden Wurf ein Glas Wein bezahlen.[14]

Mit Kegeln wurde dann in der frühen Neuzeit gespielt, vor allem auf Dorfplätzen, vor Wirtshäusern und bei Schießständen. Außer den Namen hatte dieses Platzkegeln aber mit dem heute fast ausschließlich betriebenen Kugelschieben auf einer Kegelbahn recht wenig gemeinsam. Wie verschieden die damaligen Spielregeln von jenen des Bahnkegelns wohl waren, geht aus einer Beschreibung des Platzkegelns um 1900 aus dem Unterinntaler Raum hervor: „Um die aufgestellten Kegel herum wird ein Kreis gezogen mit 2 m Durchmesser, der mit einer kleinen, vom Boden ausgehobenen Rinne markiert wird. Jeder

Spieler macht zwei Würfe, einen zum „Anschieben", einen zum „Zuschieben". Zum Anschieben muss die Kugel aus einer Entfernung von 30 Metern und darüber auf die Kegel geworfen werden, und zwar, damit ein Scheiben unmöglich ist, über ein Hindernis, wozu ein Baum, ein Zaun oder ein Steinmauer dienen kann. Trifft der Spieler in die Kegel, so dass mindestens ein Kegel fällt, oder bleibt die Kugel innerhalb des Kreises liegen (wenn die Kugel gerollt ist, kann sie auch darüber hinaus verlaufen), so kann er sich für den zweiten Wurf, zum Zuschieben, den Standplatz auswählen. Kommt beim Anschieben kein Kegel zu Fall und die Kugel kommt außerhalb des Kreises zu liegen, so muss das Zuschieben von der Stelle aus geschehen, wo die Kugel liegt."[16]

Ganz offensichtlich erforderte diese Form des Kegelns neben großer Geschicklichkeit auch wesentlich mehr Kraft. Ein Kriterium war, dass es im Freien gespielt werden und man einer vor Wetter schützende Überdachung auskommen musste. Die Beschränkung auf Kegelbahnen, die vorzugsweise von Wirten neben oder in ihren Lokalen angelegt wurden, war eine logische Konsequenz der Forderung nach stetiger Verfügbarkeit.

Ein weiterer somit war die Verlegung auf Miniatur-Kegelbahnen, das sogenannte Tischkegeln. Auch sie waren hauptsächlich dazu bestimmt, das Unterhaltungsangebot in Wirtshäusern und in Schlossartigen Gebäuden zu bereichern. Auf die Funktion als Ersatz des Kegelspiels in Verbotszeiten deuten jene raren Exemplare hin, deren Tische so konstruiert waren, dass das Spiel unter der Tischplatte versteckt werden konnte.[17]

Tiroler Illustration einer Bocksbahn um

Kinderspiel „Tozenhecken"

Tischkegelspiele konnten zwar auch von Kindern gespielt werden, ungerten aber im Wesentlichen nicht zu Kinderspiele. Unter den zahlreichen Kinderspielen, die aus dem 19. und 20. Jahrhundert überliefert sind, nimmt das "Tozenhecken" (auch "Detzenhecken") eine wichtige Stellung ein. Dabei wurde eine Münze in einen auf den Boden geritzten oder gezeichneten Kreis gelegt. Die Kinder - hauptsächlich waren es Buben - versuchten nun mit Hilfe ihrer Tozen (Holzkreisel), die durch Ziehen einer herumgewickelten Schnur in eine Drehbewegung versetzt wurden, diese

Münze aus dem Kreis herauszustoßen. Der Spieler, dem dies gelang, hatte die Münze gewonnen. Gelang es aber nach drei Versuchen nicht die Münze in der gewünschten Weise zu verschieben, gehörte der Tozen dem Spender der Münze. Gerade die letzte Spielregel läßt vermuten, daß das Kinderspiel aus einem Wettspiel hervorgegangen ist.[19] Da der Gewinn der Spielmünze ein starker Anreiz zum Spielen war, andererseits das Spiel ohne eine gesetzte Münze nicht in dieser Weise gespielt werden konnte, hatte es sich mit der Zeit eingebürgert, daß Außenstehende um die Spende der Münze gebeten wurden. Als ideale Münzspender für das auf Straßen und Plätzen gespielte Tozenstocken boten sich Passanten an. Mit Sprüchen wie "Bitt schö, setzen S' ka Kreiza ins Kreisl, mit Dösi sing' wia(r) a Tanzmeasl" oder "Bitt, gebn S' ins an Groschn, na mat ma di Gosch'n" wurden Passanten angesprochen und zur Spende aufgefordert. Gerade dieser Umstand hat immer wieder negative Stimmen zum Spiel laut werden lassen. Im Jahre 1905 etwa beklagte sich ein Lehrer in einer Innsbrucker Tageszeitung über die Belästigung der Spaziergänger durch die spielwütigen Kinder: Mehr noch als die zudringliche Bettelei und die gelegentliche Beschädigung der Zweihellerstücke durch die Kreisel störten ihn aber die gesundheitlichen Folgen des Spiels: „Die auf diese Art erworbenen Heller werden nämlich entweder verwascht oder gehen in Rauch auf, denn meistens werden hierfür Zigaretten gekauft und nur allzu früh gewöhnen sich die Knaben oft dadurch das Rauchen an."[20] Hatte urteile Rudolf Simnel im Jahre 1950, der dem häufigen Auftreten der Tozenstocker im urbanen Raum mit recht drastischen Maßnahmen Einhalt gebieten wollte: „Das Spiel ist ein Dorfbrauch und gehört nicht in die Stadt. Man beschränke es polizeilich auf die ländlichen Vororte und Dörfer und auch dort auf wenige bestimmte Plätze. Es wird dort seinen mehr harmlosen Charakter eher treu bleiben als in der Stadt und keines Verbotes bedürfen"[21]. Das Tozenstocken blieb auch nach dem zweiten Weltkrieg ein äußerst beliebtes Kinderspiel in Tirol.

besonders auch in Innsbruck.

Kartenspiele

Große Bedeutung für die Unterhaltung der ländlichen und städtischen Bevölkerung Tirols hatte seit vielen Jahrhunderten auch das Spiel mit Karten. Davon zeugen nicht zuletzt die zahlreichen Funde von historischen Spielkarten hinter Stubenvertäfelungen, unter Bodenbrettern und im Bauschutt. In Fließ bei Landeck kamen 1942 hinter einer barocken Vertäfelung neun farbige Karten eines Spieles zum Vorschein, die auf das Jahrzehnt zwischen 1460 und 1470 datiert werden konnten. Sie zeigen die sogenannten "Deutschen Farbzeichen" (Herz, Laub, Eichel, Schell) und sind die ältesten erhaltenen Gebrauchs-Spielkarten dieser Gattung überhaupt.[22] Die Spielregeln, nach denen mit diesen oder späteren Karten gespielt wurde, sind leider unbekannt. Um die Mitte des 19. Jahrhunderts wurde das "Rittner- oder Hennenspiel" (vom dabei zu Allerheiligen "ausgekarteten" Seelbrot in Form einer Henne), das noch besonders im Etsch- und Eisacktal und am Ritten gespielt wurde, als die älteste Spielform mit diesen Karten erwähnt. Es war verhältnismäßig einfach und wurde nur mit drei Karten gespielt. Eine Weiterentwicklung war das "Giltspiel", bei dem die Wettregeln des Bietens und Haltens eingeführt wurden. Es sei, so ein Karten-Spielbuch aus dem Jahre 1853, im Etsch- und Eisacktal

Lithographieplatte eines Satzes des „Deutschen" oder „Salzburger Kartenspiels" mit historischen Tiroler Personenmotiven. Tiroler Volkskunstmuseum.

noch besonders im Etsch- und Eisacktal und am Ritten gespielt wurde, als die älteste Spielform mit diesen Karten erwähnt. Es war verhältnismäßig einfach und wurde nur mit drei Karten gespielt. Eine Weiterentwicklung war das "Giftspiel", bei dem die Wettregeln des Bietens und Hatens eingeführt wurden. Es sei, so ein Karten-Spielbuch aus dem Jahre 1855, im Etsch- und Eisacktal "seit Menschengedenken" verbreitet und habe sich von hier auf die anderen Gebiete Tirols ausgedehnt.[23] Es wurde nach den 1850er Jahren sehr schnell von einer neuen Form des Kartenspiels verdrängt, die sich aus dem Giftspiel entwickelt hat: das Perlaggen. Hier wurden während des Spiels bestimmte Karten zum "Perlagg" erklärt, die damit berechtigt wurden, andere Karten auszustechen. Der Name wurde angeblich nach dem italienischen "o per le belche per le bensche"[24] ("entweder zu Recht oder zu Unrecht") gebildet, auch wenn das Spiel ein wahres Kind Tirols ist. Die Autoren des vorerwähnten Büchleins von 1855 glaubten, dass das Spiel im Südtiroler Unterland kurz vor 1850 erfunden worden war.[25] Auf einem im Jahre 1880 in Innsbruck abgehaltenen Perlagger-Kongress wurde versucht, die wahren Erfinder des Perlaggens ausfindig zu machen. Man einigte sich auf die Urheberschaft der zwei Kanzlisten Alois von Perlhammer und Josef Pfonzeller und der Forstbeamten Ferdinand Gille und Johann Saurer, die dieses Spiel erstmals im Jahre 1855 in den Räumlichkeiten des Bozner Weinhauses "Zum Pfau" spielten.[26] Nach der Konjunktur des Perlaggens im 19. Jahrhundert wurde es wiederum von einem anderen Spiel, dem heute in Tirol universal verbreiteten „Watten" abgelöst. Auch dieses trägt

Das Spiel ist aber wiederum nicht im italienischsprachigen Raum, sondern vor allem in Tirol, Vorarlberg, Bayern, Salzburg und Kärnten verbreitet. Dieses Bild ergab die Erhebung in den Jahren 1972/75 für den Österreichischen Volkskundeatlas[29]. Die erstellte Verbreitungskarte der Kartenspiele in Österreich zeigt eine überwältigende Dominanz des „Schnapsens" in Ostösterreich, jene des Wattens im mittleren Bereich und jene des Jassens im äußersten Westen. Im Bundesland Tirol reicht die Verbreitung des Jassens über den Arlberg bis Imst und ins Ötztal, während das Außerfern zwei Belege für das in Bayern populäre Schafkopfen aufweist. Perlaggt wurde damals noch im Nordtiroler Wipptal und im Mittelgebirge südlich von Innsbruck. Am Rande sei erwähnt, dass die Omnipräsenz des Wattens in Tirol und seiner westlichen Nachbarregionen Thomas Bernhard zu seiner Erzählung mit dem Titel "Watten"[30] inspirierte, in der die immer wiederkehrende Rede vom Watten zur Metapher für allzu Regionales und Österreichisches wurde. Nicht nur das Bundesland Tirol, auch Südtirol zelebriert seine Wattradition in Preisveranstaltungen, Büchern und Karikaturen.[31] Die Tageszeitung "Dolomiten" schaltet seit einigen Jahren eine eigene Seite, auf der zugesandte Fotos mit wattenden Südtirolern abgebildet werden.[32]

Was drehenden „Brahndl"
Die "Deutschen" oder "Salzburger"

Spielkarten finden sich auch auf einem anderen Spiel abgebildet, das noch um 1800 in Tirol an einigen Orten gespielt wurde, mit dem Kartenspiel aber nichts zu tun hat. Das sogenannte "Drehrad" bestand aus einer runden Holzplatte auf der zwölf Spielkarten in zwölf Feldern entlang des Außenrandes aufgeklebt waren. Gespielt wurde auf dieser Platte eine Art des Roulettes, indem ein drehbarer Zeiger über den Kartenabbildungen kreiste, der im Zentrum der Scheibe befestigt war. Nach den leider sehr spärlichen Beschreibungen des Spiel zu urteilen, wurde jede Karte mit einem Einsatz versehen. Der Spieler musste versuchen, den Zeiger so anzustoßen, dass er auf einem möglichst gewinnbringenden Feld stehen blieb. Die auch als „Kirchtagsdrehrad" bezeichneten Spielscheiben wurden vor allem bei Kirchtagen, Volksfesten, aber auch bei Kegelbahnen und Gemeindeämtern aufgestellt und bespielt. Die in Tirol zahlreicher erhaltenen Spielscheiben lassen auf eine größere und längere Beliebtheit des Spiels im Tiroler Raum schließen. Eine genauere Untersuchung der abgebildeten Spielkarten ergab, dass das „Spielkarten-Drehrad" wohl aus dem augsburgisch-oberbayerischen Raum stammend kurz nach der Erfindung, etwa in der ersten Hälfte des 17. Jahrhunderts, nach Tirol gelangte. Nach einer Blütezeit im 18. und 19. Jahrhundert, gelangte das Drehrad zusehends in Vergessenheit und wurde vom weit unbedeutenderen "Tiroler Roulette" abgelöst.[22]

Spiele im Technologiezeitalter

Spielen als Teil der Alltagskultur hat sich seit dem 19. Jahrhundert, besonders aber seit dem Einzug in das Technologiezeitalter, wesentlich verändert und es verändert sich noch. Internet und Cyberspace sind nur einige Schlagworte einer neuen Form des globalisierten Spielens. In Tirol, wie in anderen europäischen Regionen, sind diese Entwicklungen nicht spurlos vorübergegangen. Auch hier sind grundsätzlich andere Formen und Vergesellschaftungen der Unterhaltung in die Stelle traditioneller Spielgemeinschaften getreten. Viele traditionelle Spiele haben wegen ihrer nationalen Dimension die Aura des Schutzenswerten angenommen und sind in die Nische von Brauchen gerückt oder sind in Vereinen und Meisterschaften organisiert.

Zur vielfachen Vernetzung gehört auch die Positionierung im Rahmen internationaler Wettbewerbe. Ohne an dieser Stelle auf olympische Winterspiele und Weltcups eingehen zu wollen, ist es doch erwähnenswert, dass in einigen Städten und Ortschaften der Tiroler Region bedeutende Spielmeisterschaften stattgefunden haben. Noch mehr als Walchsee, das bereits 1888 von der Tagespresse als "Schachdorf" exportiert wurde, weil dort die Österreichmeisterschaften im Schach ausgetragen wurden, hat sich die Stadt Meran einen Namen in der Schachwelt gemacht. Zwar war Meran schon 1928 Schauplatz eines internationalen Schachturniers[23], aber erst die 1981 in Meran veranstaltete Senioren-Weltmeisterschaft mit den beiden Kontrahenten Karpow (UDSSR) und Korchnoi (Schweiz) machte die Stadt in der Schachwelt bekannt.[24] Einige der bei der Weltmeisterschaft gespielten

Variationen gingen als "Meran-System" in die Geschichte dieses Spiels ein und werden noch heute von Schachspielern auf der ganzen Welt eingeübt.[25] Die Ereignisse in Meran, die unter internationaler politischer Spannung standen, da zwei Russen, ein "Unentreuer" und ein "Übergelaufener", gegeneinander antraten, inspirierten drei bekannte Persönlichkeiten des Show-Business, ein Musical darüber zu schreiben. Benny Andersson und Björn Ulvaeus, beide durch die Musikgruppe ABBA weltberühmt geworden, taten sich mit Tim Rice zusammen und vertonten 1984 diese Geschichte über Schachspiel, Liebe und Spionage. Es entstand das Musical "Chess" (engl. Schach). Die Welturaufführung fand am 14. September 1986 im Prince Edward Theatre in London statt.[26] Der erste Akt wurde mit dem Titelsong "Merano" eingeleitet, der zweite, in Bangkok spielende Akt des Musicals mit dem späteren Disco-Welterfolg "One Night in Bangkok".

Von der Spiellandschaft zur Landschaft des Spielens

Neben einzelnen Erinnerungsorten gehört aber auch die territoriale Inanspruchnahme der Alpen durch neue Spielwerten zu den Folgeerscheinungen einer vernetzten und touristisch erschlossenen Alpenregion. Spielparks und Erlebnisparcours sind in Tourismusregionen entstanden, zur Unterhaltung der Sommer- und Wintergäste mit ihren Kleinen, aber auch im Einzugsgebiet der größeren Tiroler Städte. Vom gescheiterten Experiment "Play Castle" bei Seefeld abgesehen, entwickeln sich diese Erlebnisparks (z.B. Sunny Mountain in Kappl) recht erfolgreich. Da sie das nähere und weitere umliegende Gebiet in ihre teils sportlichen Aktivitäten miteinbeziehen, sind auch sie am Prozess beteiligt, die Tiroler Landschaft zur Spiel-Landschaft umzuformen, wenigstens im Geiste. In Ischgl hatte man in den 1990er Jahren eine solche spielerische Umschichtung der festgelegten Kategorien von Zeit und Raum geschaffen. Mit dem "Schmuggler Cup" (1988-1989), bei dem sich einheimische Touristiker, Hoteliers und viele ihrer Gäste auf Schmuggiertour ins Schweizer Sarmaunfal begaben, wurde Wirtschaftsgeschichte und Geographie eines Tales zum Erlebnisfeld erhoben. In zeitgenössischen Kleidungsstücken des frühen 20. Jahrhunderts gekleidet, machten sich die Wanderer auf den Weg, an den Schweizer Zollnern vorbei, zum Gebäude des Tourismusverbandes nach Samnaun, wo sie ein Schmugglerpaket abholen und nach Ischgl bringen mussten. Bewertet wurde die originalgetreueste Verkleidung. Hatte dieses Event in den ersten Jahren noch einen durchschlagenden Erfolg, auch in der Medienlandschaft, so zeigte sich ganz nach dem Muster der Schnelllebigkeit in der Unterhaltungsbranche, nachlassendes Interesse nach wenigen Jahren.[27] Die Tour war sehr lang und wer sie einmal mitgemacht hatte, war schwer für eine neuerliche Beteiligung zu begeistern. Im Jahre 1999 fand der letzte, der "16. Internationale Schmuggiercup" statt.[28] Seither werden in Sommermonaten immer noch geführte Touren auf Schmugglerpfaden veranstaltet, denn

das historische Thema bleibt von Interesse, auch nach dem Event.

1) Rakmeurzky, Urbanus: Venetsche Übernahme. Anmerkungen zu Spiel, Rolle und performance. In: Stiftung Deutsches Hygienemuseum (Hg.): Spielen zwischen Rausch und Regel. Dresden 2005, 75-81: 75.

2) Rasch, Gustav: Touristen-Lust und Leid in Tirol. Tiroler Reisebuch. Stuttgart 1879, 3131.

3) Hoe, Heinrich: Brennerbuch. Naturansichten und Lebensbilder aus Tirol, insbesondere aus der Umgebung der Brennerstraße. München 1880, 385f.

4) Ebd. 384.

5) Rohrer, Josef: Über die Tiroler. Ein Beitrag zur Oesterreichischen Völkerkunde. Wien 1798, 10.

6) Ebd., 101

7) Hormann, Ludwig von: Tiroler Volkstypen. Beiträge zur Geschichte der Sitten und Kleinindustrie in den Alpen. Wien 1877, 11.

8) Ebd., 12.

9) Ebd. 14-17.

10) Bernberg, Henning: Leistung, Spannung, Geschwindigkeit. Sport und Tanz im gesellschaftlichen Wandel des 18./19. Jahrhunderts. Stuttgart 1970, 248.

11) Beusinger, Hermann: Zur Kulturgeschichte des Spiels und des Spielerischen. In: Vorarlberger Landesmuseum (Hg.): Spielzeiten. Spiele und Spielzeug aus zwei Jahrhunderten. Bregenz 1988, 17-56: 21.

12) Zit. nach Rühle, L.: Das Kegelspiel. Kulturhistorische, didaktische und humoristische Studien. Zeitz und Leipzig 1879, 6 und 12.

13) Univ. Bibl. Innsbruck, Cod. 899, Fol. 64 verso. Beschreibung bei Mutler, Bruno: Hugo von Trimberg und das Boccinspiel. In: Historischer Verein Bamberg, Bericht 105 (1969), 202-211: 206f.

14) Dichtsch, Heinrich: Sonntags-unterhaltung in früheren Zeiten. In: Der Schlern 51 (1977), 585.

15) Oppeier, Georg: Das Platzlegeln. In: Die Heimatglocke. Beilage zum Tiroler Grenzboten 50 (1901), Nr. 39 (30.Sept.), 5.

16) Arnold-Ötti, Herta: Ein Tischkegelspiel im Heimatmuseum Terminalm. In: Tiroler Heimatblätter 69 (1994), 257.

17) Hikusel, Volker: Volkskundliche Kabel aus dem Bezirk Lienz. Ausstellungskatalog Landeskulturmuseum Schloß Trautenfels. Trautenfels 1979, 80.

18) So z.B. Hormann, Ludwig von: Tiroler Volksleben. Stuttgart 1909, 465f.

19) Zitiert nach Sinnel, Rudolf: Volksbrauch und Obrigkeit. In: Tiroler Heimatblätter 18 (1936), 278-282: 280.

20) Innsbrucker Nachrichten 62 (1865), Nr. 85 (11. April), 5.

21) Sinnel, wie Anm. 19.

22) Steiner, Harald: Kartenspiele und Spielkarten. In: Tilon, Österreichisch-Ungarischer Spielkartenverein (Hg.): Südspiel-Karten. Ausstellungskatalog Tammerburg Lienz. Innsbruck 2003, 5-14: 8.

23) Das Tiroler National- oder Perlegg-Spiel erklärt von einigen Frischlingen. Innsbruck 1803, 31.

24) Ebd., 5.

25) Ebd., 8.

26) Da Perlegger in Südtirol mit Kletten und Bleien. Bozen 1997, 24.

27) Blass, Peter: Spielkarten in Ab-

alpen. In: Talon, Österreichisch-Ungarischer Spielkartenverein (Hg.): Südspiel-Karten. Ausstellungskatalog Tammerburg Lienz. Innsbruck 2005, 15-72: 22.
28) Burgstaller, Ernst und Heibek, Adolf (Hg.): Österreichischer Volkskundeatlas. Linz 1954-1979, Karte VIII 96.
29) Bernhard, Thomas: Watten. Ein Nachlass. Frankfurt a.M. 1969.
30) Leslie Deblasi, Arthur und Tischler, Peppi: Watterland. Heitere und besinnliche Mundartgedichte. Meran 2000.
31) z. B. Dolomiten 2005, Nr. 207 (8. September), 36.
32) Blaas, Peter: Spielkarten in Alt-Österreich am Südrand der Hochalpen. In: Talon, Österreichisch-Ungarischer Spielkartenverein (Hg.): Südspiel-Karten. Ausstellungskatalog Tammerburg Lienz. Innsbruck 2005, 15-72: 25-54.
33) Whyld, Ken: 1928 Meran. International chess tournament December 1928. Wallaton 1954.
34) Keene, Raymond: Karpov-Korchnoi. Massacre in Merano. London 1981.
35) Pedersen, Steffen: The Meran System. Tornbridge 2000.
36) Wildbihler, Hubert. Musicals! Musicals! Passau 1992, 70.
37) Interview mit Peter Reiner, Tourismusverband Paznaun, 3. Oktober 2005.
38) Dolomiten 1999, Nr. 174 (28. Juli), 12.

Im Bild: Marzoli, der „Herr der Berge" als Menschenschützer, ein Motiv, das nach dem Roman „Geiermally" im Stubenspiel „Geiermally" von Josef Zeidler, einem Bildhauer aus dem Nordtiroler Krippenschützerort Axams, szenisch dargestellt wird.
Das Stück von Bernhard Schönwiese, gespielt von der Sendersbühne Grinzens, war im Rahmen der „Qualitätsoffensive Volkstheater" 2005 zuletzt im Wiener Lustspielhaus zu sehen.