

↓
Gedanken zu einer Ästhetik
auf entwicklungsgeschichtlicher Grundlage.

Gleichzeitig als Bericht über

KARL GROOS, „Die Spiele der Tiere“.

(Jena, Fischer, 1896. 359 S.)

Von

KONRAD LANGE.

Diesem Buche gegenüber bin ich in einer eigentümlichen Lage. Als ich im Jahre 1892 meine „*Künstlerische Erziehung der deutschen Jugend*“ (Darmstadt, Bergsträsser, 1893) schrieb, mußte ich natürlich auch auf die Kinderspiele näher eingehen. Dabei war mir klar geworden, daß das Spiel in noch viel höherem Maße, als man bisher annahm, eine Analogieerscheinung oder Vorstufe der Kunst sei. Ich hatte mir damals vorgenommen, diesen Gedanken, dessen Keime bekanntlich schon bei KANT, SCHILLER und SPENCER zu finden sind, demnächst weiter zu verfolgen und bei dieser Gelegenheit auch die Spiele der Tiere genauer zu untersuchen. Schon hatte ich meinen zoologischen Kollegen EIMER gebeten, mir bei der ersten Sammlung des Materials behilflich zu sein, als ich erfuhr, daß Professor GROOS in Gießen, dessen vortreffliche „*Einleitung in die Ästhetik*“ (Gießen 1892) ich inzwischen kennen gelernt hatte, im Begriff sei, ein Buch über die „*Spiele der Tiere*“ zu schreiben. Dieses Buch liegt nun seit anderthalb Jahren vollendet vor, und ich kann nur sagen, ich freue mich, daß der Verfasser mir damit zuvor gekommen ist. Denn ich hätte gerade jetzt doch nicht die Zeit gehabt, die zoologische Litteratur in dieser eingehenden Weise durchzuarbeiten und mir besonders in den heiklen Fragen der

modernen Psychologie und der DARWIN-WEISMANNschen Deszendenztheorie eine so scharf präzisierte Überzeugung zu bilden, wie das dem Philosophen von Fach möglich gewesen ist. Wenn ich es nun unternehme, das Buch hier ausführlicher und in etwas anderer Form, als es in der Regel bei Rezensionen geschieht, zu besprechen, so drängt mich dazu nicht nur die Freude darüber, daß ich gerade in den Hauptpunkten vollkommen mit dem Verfasser übereinstimmen kann, sondern auch das Gefühl, bei einem Stoffe, über den ich mir selbst schon lange meine Gedanken gemacht habe, durch einige neue Gesichtspunkte und kleinere theoretische Abweichungen vielleicht aufklärend wirken und den Verfasser selbst in seinen weiteren Arbeiten fördern zu können.

Wir haben es bei dem GROOSSchen Buch mit nichts Geringerem zu thun als mit der Einleitung einer neuen Epoche der ästhetischen Forschung, mit dem ersten wirklich wissenschaftlichen Beitrag zu einer Ästhetik auf entwicklungsgeschichtlicher Grundlage. Wenn das vielleicht nicht allen Lesern sofort klar geworden ist — ich habe sehr wunderbare Kritiken des Werkes gelesen — so liegt das einmal daran, daß der Verfasser hier selbst noch mit seinen Ansichten ringt, noch zu sehr unter der Herrschaft des Stoffes steht, uns, wenn ich so sagen soll, noch zu oft in die Werkstatt seiner Gedanken hineinsehen läßt, wodurch mancher Leser vielleicht die Hauptsache übersehen konnte. Dann aber vor allem daran, daß sich der Verfasser das beste, was er weiß, ohne Zweifel für sein geplantes Werk über die Spiele der Kinder aufgespart hat, wo es ja auch noch mehr am Platze ist. Ja, ich würde es sogar für kein Unglück gehalten haben, wenn er auch die letzten Abschnitte des vorliegenden Buches (von S. 313 an) an dieser Stelle noch nicht abgedruckt hätte, da sie streng genommen mit dem Spiel der Tiere nichts mehr zu thun haben.

Keime zu einer evolutionistischen Ästhetik lagen ja schon mehrfach vor, besonders bei DARWIN, SPENCER, WEISMANN, WALLACE, SOUBIAU u. A., aber man hatte sie gerade auf ästhetischer Seite bisher nur wenig beachtet, weil man die Modifikationen der DARWINSchen Deszendenztheorie, wie sie in der neodarwinistischen Entwicklung der Zoologie vorliegen, fälschlich als eine Erschütterung der ganzen Entwicklungslehre auffaßte und nun natürlich auf einem scheinbar so unsicheren Fundament nicht weiter-

bauen wollte. Der Verfasser zeigt nun aber meines Erachtens in einwandfreier Weise, daß auch der unbestrittene Kern der DARWINSchen Theorie, nämlich die Hypothese von der Bedeutung der natürlichen Auslese für die Erhaltung der Arten, vollkommen genügt, um die Entwicklung der ästhetischen Phänomene bei den Lebewesen zu erklären. Ja, er führt sogar aus, daß auch die sexuelle Auslese in gewisser Weise auf die Entwicklung des Spiel- und Kunsttriebes einen Einfluß gehabt haben könne, wenn auch nicht ganz in dem Sinne, wie es DARWIN wollte.

Das Werk zerfällt dem Inhalt (nicht der Form) nach in drei Teile: erstens die Aufzählung und Beschreibung aller tierischen Spiele, die bisher beobachtet worden sind (S. 77—229 und S. 253—291), zweitens ihre psychologische Erklärung (S. 292 bis 313, aber auch S. 1—21 und passim), drittens die Erörterung ihrer entwicklungsgeschichtlichen Bedeutung (S. 22—76 und 230 bis 252). Der Verfasser möge mir gestatten, sein Buch in dieser Weise umzuordnen, da für meinen Zweck die stilistischen oder pädagogischen Gründe nicht maßgebend sein können, die ihn veranlaßt haben mögen, den Inhalt der einzelnen Teile mehr in gleichmäßiger Weise über das Ganze zu verteilen.

Was zunächst die Materialsammlung betrifft, so steht der Verfasser dabei ja natürlich auf den Schultern zahlreicher Vorgänger, von denen unter den älteren besonders REIMARUS, BREHM, NAUMANN und SCHEITLIN, unter den jüngeren besonders DARWIN, die Brüder MÜLLER, HUDSON und ROMANES zu nennen sind. Aber er hat auch eigene Beobachtungen gemacht, z. B. an Hunden (er ist anscheinend ein grosser Hundefreund) und in zoologischen Gärten, und eine anregende und ergebnisreiche Korrespondenz mit dem Direktor SEITZ vom Frankfurter zoologischen Garten geführt, durch die ihm mancher neue Gesichtspunkt vermittelt worden ist. Aus diesen verschiedenen Quellen ist nun eine Materialsammlung hervorgegangen, die an Vollständigkeit gerade der hier in Betracht kommenden Erscheinungen alle bisherigen Schriften über Tierpsychologie bei weitem übertrifft. Vor allen Dingen hat der Verfasser aber dieses große Material geistig zu durchdringen gesucht, indem er es nach bestimmten Gesichtspunkten geordnet und danach acht verschiedene Arten von Spielen unterschieden hat.

Hier möchte ich nun allerdings gleich einen gewissen Vor-

behalt machen. Ich selbst hatte in meiner *künstlerischen Erziehung* die Spiele der Kinder in vier Gruppen eingeteilt: 1) Bewegungsspiele, 2) Sinnesspiele, 3) Kunst- oder Illusionsspiele, 4) Verstandesspiele. Unter Bewegungsspielen hatte ich z. B. das bloße Springen und Tanzen ohne bestimmtes Rollenbewußtsein (ohne daß sich das Kind in einer bestimmten Rolle fühlt), unter Sinnesspielen diejenigen Spiele, bei denen der Genuß vorwiegend im Sehen oder Hören merkwürdiger Formen, Farben, Bewegungen und Töne besteht, unter Kunst- oder Illusionsspielen diejenigen, bei denen das Kind sich in ein anderes Wesen hineinfühlt, oder sich einer Phantasievorstellung hingibt, unter Verstandesspielen z. B. Lotto, Dambrett, Schach u. s. w. verstanden. Da die letztere Gattung beim Tier natürlich wegfällt, blieben also für die Tierpsychologie nur drei Klassen von Spielen übrig, Bewegungsspiele, Sinnesspiele und Illusionsspiele. Als Beispiel für die ersten würde etwa zu nennen sein: das planlose Herumrennen der Hunde bei Spaziergängen, als Beispiel für die zweiten: das Zerknittern von Papier und das Schlagen an tönende Gegenstände, wie man es bei Affen beobachten kann, als Beispiel für die dritten: das Spiel des Hundes mit einem Stück Holz, in das er wie in ein Beutetier hineinbeißt, oder der Katze mit dem Garnknäuel, das sie wie eine Maus verfolgt.

Der Verfasser unterscheidet dagegen acht Arten von tierischen Spielen, nämlich 1) das Experimentieren, 2) die Bewegungsspiele, 3) die Jagd- und Kampfspiele, 4) die Liebespiele, 5) die Baukünste, 6) die Pflegespiele, 7) die Nachahmungsspiele, 8) die Neugier. Die Abtrennung der Bewegungsspiele von den Jagd- und Kampfspielen, die ja auch auf Bewegung beruhen, begründet er ähnlich wie ich durch das Kennzeichen, daß bei jenen die Lust bloß in der Bewegung, bei diesen auch in dem Spielen einer Rolle besteht. Dagegen würde ich es für richtiger gehalten haben, wenn die Nummern 3), 4), 6) und 7) unter einen gemeinsamen Begriff, nämlich den der Illusion, zusammengefaßt worden wären. Denn ihr gemeinsames Kennzeichen ist eben, wie der Verfasser im Verlauf seiner Arbeit selbst ausführt, die Illusion. Ob diese sich in der Weise geltend macht, daß die Tiere so thun, als ob sie mit einander kämpften, oder in der, daß sie so thun, als ob sie ein Wild jagten, als ob sie sich begatten wollten, als ob sie ein Junges pflegten, als ob

sie irgend ein anderes Geschöpf wären, ist der Sache nach ziemlich gleichgiltig. Alles das sind nur verschiedene Modifikationen eines und desselben Gefühls, nämlich der Illusion.

Was aber das Experimentieren betrifft, so ist das, was GROOS so nennt, meines Erachtens überhaupt nicht von den Bewegungsspielen und Sinnesspielen zu trennen. Denn wenn der Verfasser darunter das Sichrecken, Greifen, Flattern, Nagen und Scharren junger Tiere in den ersten Lebenstagen, außerdem aber auch das Bellen der jungen Hunde, das Schnurren der Katzen u. s. w. versteht, wodurch die Tiere die Herrschaft über ihren Körper und die Kenntnis ihrer Umgebung erwerben und ihre Sinneswerkzeuge ausbilden, so ist nicht einzusehen, wie man diese Thätigkeiten prinzipiell von den Bewegungs- und Sinnesspielen, d. h. dem Rennen, Springen, Klettern, Flattern, Schwimmen, Bellen, Brüllen, Schnattern ohne bestimmten Zweck und ohne Rollenbewußtsein scheiden will. Wo hört das eine auf und wo fängt das andere an?

Der Verfasser wird vielleicht sagen: da wo der Genuß an der Thätigkeit anfängt. Ich gebe ihm das zu, möchte dabei aber bemerken, daß ein Genuß bei jedem Spiel vorausgesetzt werden muß (was ja auch seine Ansicht ist), daß also alles, was vor dem Genuß oder außerhalb des Genusses liegt, streng genommen überhaupt nicht als Spiel betrachtet werden darf. Wenn ich mich morgens beim Aufstehen mißmutig recke, so ist das kein Spiel, sondern eine physiologisch begründete Bewegung, die einen bestimmten Zweck hat und außerdem eher von einem Unlustgefühl als von einem Lustgefühl begleitet ist. Wenn ich aber im Lauf des Tages Tennis spiele, so ist das ein Spiel und zwar ein Bewegungsspiel. Denn es verschafft mir Lust durch Bewegung. Genau so ist es bei den Tieren. Die allerfrühesten Reflexbewegungen der neugeborenen Tiere, die sich aus rein physiologischen Gründen erklären, sind kein Spiel, da es ganz unwahrscheinlich ist, daß sie ihnen Genuß bereiten, und da sie praktisch ebenso notwendig sind wie das Saugen neugeborener Kinder an der Mutterbrust. Das Spiel fängt meines Erachtens erst da an, wo die Bewegung einmal als Genuß empfunden wird und zweitens nicht gleichzeitig einem bestimmten praktischen Zweck dient. Daß man diese Grenze durch Beobachtung nicht genau feststellen kann, weiß ich sehr wohl. Darum bin ich auch dagegen, das Experimentieren

von den Bewegungs- und Sinnesspielen loszutrennen und als eine besondere Art von Spiel zu bezeichnen. Ich rechne deshalb denjenigen Teil des Experimentierens, der eine lustvolle und zwecklose Bewegung der Glieder (auch der Lungen) darstellt, zu den Bewegungsspielen, denjenigen, der in einer Übung und Ergötzung der Sinne besteht, zu den Sinnesspielen.

Zu den letzteren gehört nun aber meiner Ansicht nach auch alles das, was etwa von der Neugier als wirkliches Spiel betrachtet werden kann. Wisbegier und Aufmerksamkeit sind an sich jedenfalls kein Spiel, da sie einen ganz bestimmten praktischen Zweck haben und, so lange sie überhaupt andauern, ohne ausgesprochene Lustempfindungen sind. So will denn auch der Verfasser die Neugier nur insofern als Spiel gelten lassen, als sie „spielend ausgeführte theoretische Aufmerksamkeit“ (mit anderen Worten spielende Wisbegier) ist. Aber inwiefern kann man überhaupt von einer spielenden Aufmerksamkeit reden? Hat die Aufmerksamkeit einen praktischen Zweck, d. h. bereitet man sich durch sie auf einen Eindruck vor, der irgend einen Zweifel beseitigen, ein Rätsel lösen soll, so ist sie offenbar kein Spiel. Und ist sie Spiel, so ist sie offenbar keine Aufmerksamkeit, sondern ästhetische Anschauung. Wenn man eine Schlange in einen Affenkäfig legt, und die Affen kommen, wie das der Verfasser ausführt, neugierig auf das ungewohnte Etwas zugeschritten, das da zusammengeballt liegt, kann man da von Spiel reden? Kann man überhaupt das aus Neugier und Furcht gemischte Gefühl, das wir hier bei den Affen voraussetzen müssen, als Lustgefühl auffassen? Wenn sie sich aber überzeugt haben, daß die Schlange tot ist, und sich nun über ihre schönen Farben und ihre schillernde Haut freuen — falls sie das überhaupt thun — so ist das offenbar eine Vorstufe der ästhetischen Anschauung oder ein Sinnesspiel, dann aber ist es eben keine bloße Aufmerksamkeit oder Neugier mehr. Ich möchte also auch diese als besonderes Spiel streichen.

Ebenso rechne ich zu den Sinnesspielen einen großen Teil derjenigen Erscheinungen, die Groos unter den Nachahmungsspielen aufzählt, nämlich alle aus der Nachahmung anderer Wesen hervorgegangenen Stimmübungen. Dagegen läßt es sich wohl rechtfertigen, wenn der Verfasser die Baukünste in eine besondere Klasse verweist, wobei ich nur bemerken

möchte, daß, wenn man auch die Schmuckkünste überhaupt in dieselbe Klasse setzen wollte, es vielleicht doch praktischer wäre, sie ebenfalls den Sinnesspielen zuzurechnen.

Es blieben also als tierische Spiele nur: 1) Bewegungsspiele, 2) Sinnesspiele, 3) Bauspiele, 4) Illusionsspiele, und die letzteren würden wieder in Kampf- und Jagdspiele, Liebesspiele, Pflegespiele (und Nachahmungsspiele) zerfallen.

Wenn wir nun auf die Illusionsspiele näher eingehen, so hat der Verfasser da, wie mir scheint, die Grenze zwischen Spiel und Ernst nicht immer ganz scharf gezogen. Er weiß allerdings den Unterschied zwischen dem eigentlichen Spiel und der Ernsthandlung sehr wohl zu würdigen und hat bei einer ganzen Reihe von Beispielen sehr besonnene und sorgfältige Erwägungen darüber angestellt, ob wir es nur mit einem Spiel oder mit einer Ernsthandlung zu thun haben. Allein das hat ihn doch schließlich nicht verhindert, manches als Spiel aufzufassen, was diesen Namen offenbar nicht verdient.

Besonders deutlich ist mir dies bei den Pflegespielen entgegengetreten. Wenn PUCHL-LOBSCHKE Recht hat, daß Paviane allerhand leblose Gegenstände, wie Kinder ihre Puppen, pflegen, sie abends mit in ihre Schlafkästen nehmen und dort auch am Tage verwahren (S. 163), so ist das allerdings ein Spiel. Aber gerade dieser Erzählung möchte GROOS wenig Beweiskraft beilegen, während er z. B. als Pflegespiele das Aufziehen von Jungen anderer Arten durch ältere kinderlose Tiere oder die Freundschaftsverhältnisse verschiedener Tiere untereinander auffaßt, die doch schließlich nicht mit mehr Recht Spiele genannt werden können, als das Aufziehen und Pflegen der eigenen Jungen. Denn in allen diesen Fällen liegt doch ein bestimmter praktischer Zweck vor, der den Gedanken an Spiel ausschließt. Ebensowenig, wie man die Liebe der Stiefeltern zu ihrem Stief- oder Adoptivkinde oder Freundschaft und Mitleid als Spiel oder Kunst bezeichnen kann, ebensowenig dürften die analogen Erscheinungen des Tierlebens unter den Begriff Spiel zu rubrizieren sein. Man müßte denn in allen diesen Fällen annehmen, daß das Tier bei der Pflege von Jungen anderer Arten sich der Illusion hingäbe, ein eigenes Kind zu pflegen, und das dürfte im einzelnen Falle schwer zu beweisen sein.

Dasselbe Bedenken muß ich gegen die Behandlung der Liebesspiele bei GROOS erheben. Er giebt zwar zu, daß

die Bewegungen und Töne, die das Männchen bei der Bewerbung macht, das Sichaufblasen, das Zeigen des Feder schmucks, das Hinundhertrippeln oder Sichducken, das Flügel schlagen oder lebhaftes Fliegen, sich von den eigentlichen Spielen durch die Beziehung auf den wirklichen Akt der Begattung unterscheiden. Aber er will doch den hergebrachten Namen Spiel auch für die Bewerbungerscheinungen selbst beibehalten wissen, weil das Männchen dabei ein Bewußtsein von der Wirkung dieser Künste auf das Weibchen und ein „Gefühl der Selbstdarstellung“ habe. Es wäre das dann ganz derselbe Fall wie beim Stutzer, der, um Eindruck auf eine Schöne zu machen, seinen Bart dreht, seufzt, sich in den Hüften wiegt u. s. w.

Allein hier muß man doch zweierlei ganz scharf unterscheiden, nämlich diejenigen Bewerbungskünste, die Mittel zum Zweck sind, und diejenigen, die nicht zur Begattung führen oder führen sollen. Kein Mensch wird auf den Gedanken kommen, eine reale Verführungsszene, und wenn dabei auch noch so viel bewußte Selbstdarstellung stattfände, für ein Spiel oder eine Kunstleistung zu halten. Was soll uns wohl berechtigen, in derselben Erscheinung bei Tieren ein Spiel zu sehen? Dagegen kennt unser gesellschaftliches Leben eine Menge Vergnügungen, bei denen eine Selbstdarstellung der Geschlechter ohne einen unmittelbaren sexuellen Zweck stattfindet, z. B. den Tanz, die verschiedenen Gesellschaftsspiele, die geselligen Vergnügungen mit Musik und dgl. In allen diesen Fällen reden wir von Spiel. Dieses Spiel hat allerdings eine innere Beziehung zu Bewerbungerscheinungen, insofern diese sich unter Umständen daran anknüpfen können und vielleicht auch da, wo dies nicht der Fall ist, in Gestalt von dunklen Ahnungen damit verbunden sind und einen Teil des Genusses ausmachen. Allein deshalb muß man sie doch von den eigentlichen Bewerbungshandlungen streng trennen. Danach würde man also auch bei den Tieren nur diejenigen Handlungen als Liebesspiele gelten lassen dürfen, die nicht den unmittelbaren Zweck der Begattung haben. Und deren giebt es bekanntlich eine ganze Menge. Junge Hunde machen die bei der Begattung notwendigen Bewegungen schon lange, ehe sie die nötige Reife erlangt haben, um den Akt der Begattung selbst zu vollziehen. Bei Antilopen hat man solche Bewegungen schon in der sechsten Woche ihres Lebens beobachtet. Erwachsene Tiere, auch solche

desselben Geschlechts, ergehen sich auch zu Zeiten, wo sie offenbar zur Begattung garnicht aufgelegt sind, in ähnlichen Bewegungen. Es ist ja schliesslich eine Sache der Konvention, was man unter Spiel verstehen will, und an sich wäre nichts dagegen einzuwenden, wenn man auch die Bewerbungerscheinungen selbst mit dazu rechnete. Auch ist, wie gesagt, zuzugeben, daß einerseits das, was man im engeren Sinne Liebespiel nennt, sehr leicht in eine wirkliche Bewerbungshandlung übergehen kann, andererseits auch die wirklichen Bewerbungshandlungen anfangs eine Zeit lang einen spielerischen Charakter haben können. Aber trotzdem wird es gut sein, im Interesse eines klaren Verständnisses die Grenze wenigstens theoretisch möglichst scharf zu ziehen.

Wenden wir diesen Gesichtspunkt nun auch auf die anderen Spiele an, so gewinnen wir auch ihnen gegenüber eine klarere Auffassung. So z. B. bei den Jagdspiele. Wenn ein Hund mit einem Stück Holz spielt, als wenn es ein Beutetier wäre, oder eine Katze ein Garnknäuel verfolgt, als wenn sie eine Maus vor sich hätte, so ist das offenbar ein Spiel. Wenn aber eine Katze mit einer Maus, die sie gefangen hat, experimentiert, sie abwechselnd losläßt und wieder fängt, so ist es schon sehr zweifelhaft, ob wir darin noch ein Spiel erkennen dürfen. Giebt sich die Katze dabei der Illusion hin, die Maus ließe ihr wirklich fort, und sie müßte sie wieder fangen, so kann man freilich von einem Illusionsspiel reden, will sie aber durch den Aufschub der Tötung nur ihre instinktive Grausamkeit befriedigen, ihr Machtgefühl genießen, ihre bevorstehende Sättigungslust steigern, so kann offenbar von Spiel ebenso wenig die Rede sein, wie bei einem älteren Kinde, das ein jüngeres in grausamer Weise neckt, oder bei einem Knaben, der einer Fliege die Flügel ausreißt, ehe er sie tötet. Durch den Endzweck des Beleidigens oder Tötens und das Hinzutreten anderer Instinkte wird hier der Spielcharakter offenbar verdunkelt oder geradezu aufgehoben.

Ebenso ist es mit den dramatischen Spielen. Kein Mensch wird auf den Gedanken kommen, den Kampf zweier brünstiger Hirsche um das Weibchen, der auf Leben und Tod geht, ein Spiel zu nennen. Wenn aber zwei junge Hunde sich bekämpfen, ohne sich doch wirklich zu beißen, oder Rinder und Böcke mit gesenkten Hörnern gegeneinanderrennen, ohne

sich zu verletzen, so ist das ein Spiel, selbst unter der Voraussetzung, daß diese Thätigkeiten in einer inneren Beziehung zu Bewerbungserscheinungen stehen.

Bei den Bauspielen trifft genau dasselbe zu. Ein Vogel, der in der Paarungszeit sein Nest baut, spielt nicht, sondern führt eine zweckmäßige und notwendige Handlung aus. Wenn aber der Zaunkönig, noch ehe er ein Weibchen gefunden hat, Versuche im Nestbauen macht, oder Vögel in der Gefangenschaft an den Stangen ihres Käfigs allerlei Geflechte ausführen, oder der Laubenvogel sich seine wunderbaren Laubengänge baut und sie mit allerlei bunten Gegenständen ausschmückt, nur um außer dem Nest noch einen Platz zu haben, wo er mit dem Weibchen schäkern und auch wohl seine Bewerbungskünste vornehmen kann, so ist das ein Spiel.

Sehr schwierig ist die Beurteilung dessen, was der Verfasser Nachahmungsspiele nennt. In gewisser Weise kommt ja nicht nur bei den Sinnesspielen, sondern auch bei allen Illusionsspielen, z. B. den Kampf- und Jagdspiele und ebenso den Baukünsten eine Art Nachahmung in Betracht. Denn die Jungen werden zu diesen Spielen offenbar teilweise durch die Nachahmung der Alten veranlaßt. Wenn man also die Nachahmungsspiele als besondere Klasse von jenen trennen will, so kann man das nur unter der Voraussetzung thun, daß man unter Nachahmung etwas Anderes versteht als diese Nachahmung der Alten durch die Jungen. In der That will der Verfasser zu dieser Klasse unter anderem die überraschenden Kunststücke der Affen, die z. B. in Nachahmung ihrer Herren Schrauben auf- und zudrehen, Streichhölzer anzünden u. dgl., oder der Vögel, die, ohne abgerichtet zu sein, sprechen oder menschlich singen lernen, gerechnet wissen. Allein, wer will uns sagen, ob hier nicht eine Art Rollenbewußtsein vorliegt, oder ob die Tiere bei solchen Handlungen überhaupt Lust empfinden? Bei abgerichteten Tieren wenigstens wird man anzunehmen haben, daß sie die Handlung mehr als Arbeit fassen und den Genuß mehr in der nachherigen Belohnung als in dem Kunststück selbst finden. Man wird deshalb besser thun, den Begriff der Nachahmung als einen, der in allen Künsten eine gewisse Rolle spielt, aufzufassen und nicht zum besonderen Einteilungsprinzip zu machen.

Durch die schärfere Begrenzung des Spielbegriffs, die wir im Vorigen versucht haben, wird nun auch eine bestimmte

Theorie des Verfassers widerlegt, nämlich die, daß das Spiel keineswegs zwecklos und nur um seiner selbst willen da sei. Leider hat sich der Verfasser in dieser Beziehung von SOURIAU und GROSSE beeinflussen lassen, die beide die Theorie von der Zwecklosigkeit des Spieles bekämpft haben. Allein schon die vorsichtige Art, wie GROSSE seine Ansicht formuliert, hätte ihn stutzig machen müssen. Denn wenn GROSSE auch die Zwecklosigkeit des Spieles leugnet, so fügt er doch ausdrücklich die Versicherung hinzu, daß der Lustwert des Spieles (und darauf kommt es doch hier allein an), „wie in der Kunst nicht in dem ziemlich unbedeutenden äußeren Zweck, sondern in der Thätigkeit selbst liegt“, und die Begründung, die SOURIAU seiner Theorie giebt, hätte die sonst so scharfe Kritik des Verfassers vollends herausfordern müssen. „Wenn wir spielen“ so sagt nämlich SOURIAU, „so beschäftigen wir uns immer mit dem Resultat unserer Thätigkeit. Es handelt sich allemal um einen Zweck, den wir erreichen wollen. Wir haben immer eine Schwierigkeit zu überwinden, einen Rivalen zu besiegen oder irgend einen Fortschritt zu machen.“ Ich verstehe nicht recht, was der französische Ästhetiker damit sagen will. Ob beim Spiel überhaupt ein Zweck vorliegt oder nicht, darauf kommt es hier ja garnicht an, sondern vielmehr darauf, ob dieser Zweck ein spielender (fingierter), oder ein realer (außerhalb des Spiels liegender) ist. Und da kann doch keine Frage sein, daß nach der schärferen Begrenzung des Spielbegriffs, die wir gegeben haben, von einem praktischen außerhalb des Spiels liegenden Zweck — abgesehen natürlich von den Hazardspielen u. dgl. — weder beim Menschen noch beim Tier die Rede sein kann. Ein Knabe, der seinen Spielkameraden beim Balgen niederwirft, verfolgt dabei absolut keinen praktischen Zweck, sondern ist nachher wieder sein bester Freund — wenn das Spiel nicht in Ernst ausgeartet ist. Sein einziger Zweck ist das Niederwerfen, dies gehört aber zum Spiel und kann deshalb nicht in Betracht kommen. Ein Mädchen, das seiner Puppe Kleider macht, hat dabei allerdings einen bestimmten Zweck, nämlich die Puppe zu bekleiden. Aber dieser Zweck ist eben ein spielerischer, fingierter, denn die Puppe friert ja in Wirklichkeit gar nicht, es „hat also eigentlich keinen Zweck“, sie zu bekleiden. Nein, wir bleiben bei der alten Theorie stehen, wonach es gradezu eine

Bedingung des Spiels ist, daß es keinen Zweck hat, wenigstens keinen außer dem in ihm selbst liegenden fingierten.

Dabei ist aber freilich noch eine genauere Bestimmung nötig. Man muß noch hinzufügen, daß es keinen praktischen Zweck hat, der dem Spielenden als solcher bewußt ist. Denn einen Zweck im höheren anthropologischen Sinne hat das Spiel, wie wir sehen werden, allerdings. Allein gerade dieser ist dem spielenden Kinde nicht bewußt, geschweige denn dem Tier, und nur der erwachsene Kulturmensch in den großen Städten, der kein reines psychologisches Versuchsobjekt mehr ist, weiß, daß er Tennis und Foot-ball spielt, um dadurch seinen Körper zu kräftigen.

Aber damit sind wir schon in den zweiten psychologischen Teil des Grooschen Buches hineingeraten, zu dem wir uns jetzt wenden. Wir haben als eine wichtige psychologische Voraussetzung des Spiels das Nichtvorhandensein eines außerhalb des Spiels liegenden dem Spielenden bewußten Zweckes kennen gelernt. Eine zweite ebenso wichtige, die schon oben angedeutet, ist sein Lustcharakter. Es gibt kein Spiel, dessen Wert für den Menschen nicht in erster Linie in der Lust bestände, die es dem Spielenden verschafft. Das ist auch die Ansicht des Verfassers, der die einzelnen Ursachen der Lust bei dieser Gelegenheit genau auseinandersetzt. Und zwar sind es bei den Bewegungs- (und, wie ich jetzt wohl hinzufügen darf, den Sinnes-)spielen offenbar in erster Linie rein physiologische Gründe, die das Lustgefühl erzeugen, die Verstärkung der Muskelaktion, die Beschleunigung des Pulses, die Steigerung der Respirationstiefe, die Erweiterung der peripherischen Blutgefäße (die starke Betätigung des Nervensystems). Zu diesen physiologischen Momenten kommen nun aber nach der Annahme des Verfassers noch höhere psychische. Vor allen Dingen die Freude am Ursache-sein, das Machtbewußtsein, in welchem er geradezu — hierin etwas von NIETZSCHE beeinflusst — die psychische Grundlage des Spiels erblickt. Daran ist ohne Zweifel etwas Bichtiges, und ich hatte einen ganz ähnlichen Gedanken in meiner *Künstlerischen Erziehung* S. 52 ausgesprochen, als ich von der Bedeutung des Bilderbuches für das Kind sagte: „Es muß ein unendlicher Reiz für das Kind darin liegen, daß es in

einem solchen Bilderbuch, Blatt für Blatt umwendend, die zahlreichen Gegenstände der Natur, rascher als es jemals in Wirklichkeit möglich wäre, an seinem Blick vorüberziehen lassen kann. Ein Gefühl, gemischt aus Machtbewusstsein und künstlerischem Genuß, wie es ihm außerdem nur beim Kunstspiel zu Teil wird! Ein Emporheben über die Unselbständigkeit und Unvollkommenheit seines sonstigen Daseins, wie es sich der Erwachsene nur schwer vorstellen kann. Überall sonst im Leben ist es schwach und abhängig. Hier im Gebiete der Phantasie hat es ein Feld, wo es frei und ungebunden schalten kann. Das ist sein Reich, wo Niemand das Recht hat, ihm dreinzureden. Hier fühlt es sich groß, mächtig, göttlich, Herrscher und Schöpfer in einer Person.“ Dennoch möchte ich davor warnen, dem Triebe nach Machtbethätigung bei der Erklärung des Spiels eine zu wichtige Stellung einzuräumen, denn gerade dieser Trieb ist dem Spiel nicht allein eigentümlich, sondern tritt noch viel stärker in anderen Tätigkeitsgebieten des Menschen, z. B. dem sozialen, vor allen Dingen auch bei der Grausamkeit hervor. Und gerade im Spiel ist er doch mehr eine Nebenerscheinung als die eigentliche treibende Ursache.

Übrigens ist es ja klar, daß die Freude am Auchkönnen, die beim Spiel, wie gesagt, nicht zu bezweifeln ist, in der Kunst eine vollkommene Analogie hat. Der Wetteifer mit Anderen, das „anch' io son' pittore“, die Freude an der Überwindung technischer Schwierigkeiten, das Gefühl der Macht über die Gemüter der Menschen, alles das muß bei großen Künstlern ungefähr dieselbe Rolle spielen, wie bei Kindern die Befriedigung, im Spiel siegreich gewesen zu sein oder sonst eine Schwierigkeit überwunden zu haben, und ist gewiß als eine mächtige Förderung der Kunstthätigkeit zu betrachten. Aber für das wichtigste psychische Moment, gewissermaßen die Grundlage der Kunst, wird man es doch kaum halten dürfen.

Diese Bedeutung hat vielmehr ein anderes auch vom Verfasser vollauf gewürdigtes Moment, das in gleicher Weise im Spiel wie in der Kunst auftritt, nämlich das Gefühl der Scheinthätigkeit, der bewußten Selbsttäuschung. Unter der bewußten Selbsttäuschung verstehe ich, wie aus meiner *Künstlerischen Erziehung* S. 21 f. und meiner Tübinger Antrittsvorlesung „*Die bewußte Selbsttäuschung als Kern des künst-*

lerischen Genusses“ (Leipzig 1895) hervorgeht, das zentrale Gefühl, das sich bei jedem intensiven Kunstgenuss einstellt, und das ich als gefühlsmäßige Erzeugung eines nicht vorhandenen Etwas auf Grund eines sinnlich wahrnehmbaren Realen definiert habe. Man täuscht sich selbst vor, daß man irgend etwas Lebendiges sehe oder höre oder irgend eine Stimmung habe, während man doch thatsächlich nur toten Marmor oder tote Leinwand sieht und vielleicht eine ganz andere Stimmung hat, als einem der Künstler octroyieren will. Man glaubt etwas zu sehen, zu hören, zu fühlen, und glaubt es doch wieder nicht, kurz, man täuscht sich selbst in bewußter Weise.¹

Ich hatte schon im zweiten Heft der eingegangenen Zeitschrift *Aula* darauf hingewiesen, daß der Ursprung dieses Gefühles nicht nur im Spiel der Kinder, sondern wahrscheinlich schon in dem der Tiere zu erkennen sei, und ich freue mich, daß der Verfasser dieser Ansicht beitrifft, die bewußte Selbsttäuschung für das feinste und innerlichste Element des Spielvergnügens erklärt und diese Theorie in vorsichtiger und überzeugender Weise zu begründen sucht. Nach seinen Ausführungen darf man es für vollkommen erwiesen halten, daß der Hund, der mit seinem Spielgenossen kämpft, ohne ihn doch zu verletzen, ganz genau weiß, daß das, was er treibt, nur ein Spiel ist. Er redet sich ein, er habe es mit einem Feinde oder einem Jagdtier zu thun, und weiß doch ganz genau, daß er einen Freund vor sich hat, den er nicht beißen darf. Wenn die Katze mit dem rollenden Garnknäuel spielt, als ob es eine Maus wäre, und dieses Spiel auch dann noch fortsetzt, nachdem sie längst durch Packen und Beißen gemerkt hat, daß es keine Maus ist, so erklärt sich das nur durch die Annahme einer bewußten Scheinthätigkeit, das heißt eben der bewußten Selbsttäuschung. Kämen alle diese Spiele nur bei jungen Tieren vor, so könnte man ja freilich sagen: das ganze Spiel ist nichts als eine instinktive Handlung, bei der überhaupt kein psychisches Moment mitwirkt. So aber, wo sie ebenso bei erwachsenen Tieren

¹ Wenn irgend ein jüngerer Rezensent meiner *Bewußten Selbsttäuschung* behauptet hat, der Ausdruck „bewußte Selbsttäuschung“ sei eine *Contradictio in adjecto*, etwa wie „hölzernes Eisen“, so kann ich ihm nur raten, außer der Überschrift meiner Abhandlung auch die letztere selbst zu lesen.

vorkommen, die die wirkliche Jagd, den wirklichen Raub aus eigener Erfahrung kennen, reicht diese Erklärung nicht aus. Man muß vielmehr annehmen, daß sich beim Tier durch individuelle Erfahrung im Laufe der Zeit ein Bewußtsein von der Nachahmung der eigenen Ernsthandlungen ausbildet, und dieses Bewußtsein ist es eben, was wir „bewußte Selbsttäuschung“ nennen. Danach würde sich also das Lustgefühl der bewußten Selbsttäuschung infolge einer höheren Entwicklung der Intelligenz ausbilden, und das Tier würde sich durch die Erwerbung dieser Fähigkeit unmittelbar bis vor die Stufe der Kunst erheben. Die Katze weiß einerseits ganz genau, daß das, was sie vor sich hat, keine Maus ist. Aber sie redet sich ein, es wäre eine, sie ergänzt sich das Garnknäuel phantasiemäßig zur Maus. Und gerade in dieser Ergänzung, in diesem Spiel der Phantasie besteht für sie der Genuß. Das letztere können wir natürlich nicht empirisch nachweisen, aber wir können es durch die Analogie des kindlichen Illusionsspiels und des menschlichen Kunstspiels sehr wahrscheinlich machen. Wer freilich der Ansicht ist, daß z. B. in der Malerei die lebendige Vorstellung der Natur auf Grund des toten Scheinbildes nur etwas Nebensächliches sei, der wird diese ganze Auseinandersetzung nicht für richtig halten können.

Bei der Erörterung der kindlichen Spiele hatte ich den Reiz der bewußten Selbsttäuschung nur innerhalb der eigentlichen Kunstspiele, nicht innerhalb der Bewegungs- und Sinnesspiele gelten lassen. Der Verfasser hält „die Ausdehnung des Begriffs auf die übrigen Spiele ebenfalls für geboten, natürlich mit dem Vorbehalt, daß das Bewußtsein der Scheinthätigkeit nicht vorhanden sein muß, sondern nur vorhanden sein kann“. Unter diesem Vorbehalt gebe ich ihm vollkommen recht. Aber gerade das Bewußtsein der Scheinthätigkeit ist ja das einzige Kennzeichen, wodurch sich die Illusionsspiele von den Bewegungsspielen und Sinnesspielen unterscheiden. Wenn ein Hund planlos über eine Wiese rennt, ohne dabei ein bestimmtes Rollenbewußtsein zu haben, so ist das ein Bewegungsspiel. Wenn er dagegen einem geworfenen Stein nachrennt und dabei ein Tier zu jagen glaubt, so ist das ein Illusionsspiel. Im letzteren Fall muß man natürlich eine bewußte Selbsttäuschung annehmen, im ersteren nicht. Und wenn man danach eine Einteilung der Künste in Bewegungskünste und

Illusionskünste vornimmt, so geht daraus unmittelbar hervor, daß die bewusste Selbsttäuschung nicht in allen, sondern nur in den Illusionskünsten eine Rolle spielen kann. Sie fällt weg bei dem, was der Verfasser Experimentieren, Bewegungsspiele und Neugier nennt, und tritt auch bei den Liebesspielen nur insoweit auf, als diese nicht um der Begattung willen ausgeführt werden. Daß die Grenzen zwischen Bewegungs- und Illusionsspielen, zwischen Scheinthätigkeit und bestimmter Absicht, Spiel und Ernst flüchtig sind, und daß es im einzelnen Falle schwer ist, eine bestimmte Entscheidung zu treffen, ob eine Thätigkeit der einen oder der anderen Gattung angehört, weiß ich wohl. Das darf uns aber nicht hindern, die Grenzen begrifflich so genau wie möglich festzulegen.

Bei Gelegenheit der bewussten Selbsttäuschung fügt der Verfasser zwei Kapitel hinzu, in denen er das von mir zur Erklärung der künstlerischen Illusion gebrauchte Bild von der Pendelbewegung (Hinundherschwanken des Bewußtseins zwischen Schein und Wirklichkeit) durch den Hinweis auf „die Spaltung des Bewußtseins in der Scheinthätigkeit“ zu modifizieren und meine Theorie durch eine Erörterung über das „Freiheitsgefühl in der Scheinthätigkeit“ zu erweitern sucht. Ich habe diese Abschnitte natürlich mit ganz besonderem Interesse gelesen, möchte aber hier, wo es sich um die Spiele der Tiere handelt, nicht näher darauf eingehen. Jedenfalls scheint mir der Hinweis auf das Freiheitsgefühl, wie ich schon oben andeutete, eine wichtige Ergänzung der Theorie von der bewussten Selbsttäuschung zu sein.

Für ganz besonders glücklich halte ich den Nachweis des Verfassers, daß das Spiel in seinem ersten Auftreten keine Nachahmung von Ernsthandlungen, sondern vielmehr ein instinktiver Akt, eine Vorübung, oder, wie der Verfasser hübsch sagt, eine „Vorahmung“ der Wirklichkeit ist. GROOS stellt sich damit in einen Gegensatz zu WUNDT und schließt sich besonders an SOURIAU (*Le plaisir du mouvement, Revue scientifique*, III. Série, Tome XVII) an. Bei dieser Gelegenheit gilt es natürlich, Stellung zu der Frage des Instinkts zu nehmen. Der Verfasser teilt in dieser Beziehung die Auffassung von H. E. ZIEGLER, (*Über den Begriff des Instinkts, Verhandl. d. deutsch. zool. Gesellsch.* 1891), wonach der Instinkt eine zweckmäßige (durch Selektion zweckmäßig gewordene) Reflexthätigkeit ist, bei der von

Bewußtsein keine Rede sein kann. Nun faßt GROOS freilich auch die Nachahmung als einen Instinkt auf, und es scheint danach fast, als ob er eine gewisse Nachahmung beim Spiel noch keineswegs für genügend hielte, dieses über die Stufe einer instinktiven Handlung zu erheben. Andererseits ist es zweifellos, daß, je mehr sich das Individuum entwickelt, oder je mehr es sich um höher entwickelte Tierarten handelt, um so mehr die Nachahmung beim Spiel eine Bedeutung erlangt. Jedenfalls aber gilt es, den scheinbaren Widerspruch zu beseitigen, daß der Hauptreiz des Spieles auf der bewußten Selbsttäuschung beruhen und der Spieltrieb doch gleichzeitig ein Instinkt, also eine vom Bewußtsein vollkommen losgelöste Reflexthätigkeit, sein soll. Dieser Widerspruch wird am besten durch die Annahme beseitigt, daß zwar die primitiven Formen des Spiels, vor allen Dingen also die einfacheren Bewegungs- und Sinnesspiele, dann aber auch die Anfänge der Nachahmung, auf den Instinkt zurückzuführen sind, daß aber die komplizierteren Formen der Nachahmung und vor allen Dingen die bewußte Selbsttäuschung sich erst infolge der individuellen Erfahrung und höheren Intelligenz des Tieres entwickeln. Ein Kätzchen, das in seinen ersten Lebenstagen die Beine reckt und allerlei Bewegungsspiele ausführt, handelt offenbar genau so instinktiv wie ein neugeborenes Kind, das, ehe es noch einmal sehen kann, an der Brust der Mutter saugt. In beiden Fällen kann von Nachahmung keine Rede sein. Diese tritt vielmehr erst bei der weiteren Entwicklung ein, oder besser gesagt, sie wird erst im Laufe der weiteren Entwicklung auf das Spiel angewendet, nachdem sie vorher schon als instinktives Mittel im Kampf ums Dasein, als wichtige Schutz- und Trutzmaßregel eine Rolle gespielt hat. Jedenfalls ist aber die Grenze, wo beim Spiel der Instinkt aufhört und die bewußte Nachahmung oder Selbsttäuschung anfängt, empirisch nicht scharf zu ziehen.

Endlich weist GROOS auch die von SCHILLER angebahnte und von SPENCER weitergebildete Theorie zurück, daß das Spiel nur aus einem Kraftüberschuß, aus einer nach Entladung drängenden überschüssigen Muskel- und Nervenkraft zu erklären sei. Den Gegenbeweis findet er in der bekannten Tatsache, daß Hunde nicht nur dann spielen, wenn sie sich vorher ausgeruht haben, sondern auch dann, wenn sie scheinbar voll-

ständig ermattet sind, ebenso wie sich ja auch der Mensch meistens erst nach des Tages Last und Mühe dem Kunstgenuß hingiebt. Das Spiel dient in diesem Falle geradezu als Mittel der Neubelebung, der Reintegration der Kräfte. Auch die von STEINTHAL und LAZARUS begründete Theorie der Erholung, die zu der vorigen nicht geradezu in einem Gegensatz steht, erklärt das Phänomen nicht, sondern man kann bestenfalls nur sagen: Kräfteüberschufs und Erholungsbedürfnis können zwar für die Energie, mit der das Spiel betrieben wird, von Bedeutung sein, sind aber nicht als die eigentlichen Ursachen desselben zu betrachten.

Und hiermit kommen wir nun zum dritten Teil der Arbeit, nämlich zur Erörterung der entwicklungsgeschichtlichen Bedeutung des Spiels. Wie ist das Spiel überhaupt, vom Standpunkt der Entwicklungsgeschichte aus, entstanden? Welche Bedeutung hat es für die Erhaltung und Entwicklung der Arten?

Um diese Fragen zu entscheiden, gilt es natürlich, Stellung zu nehmen zu den Problemen der LAMARCK-DARWINSCHEN Entwicklungslehre und zu ihrer Modifikation und Weiterbildung durch den Neodarwinismus. In dieser Beziehung nimmt nun der Verfasser einen, wie mir scheint, für den Philosophen gegenwärtig ziemlich einwandfreien Standpunkt ein: Er legt seiner Erörterung nur die Hypothese von der natürlichen Auslese zu Grunde, die ja heutzutage von allen Zoologen, auch von denjenigen angenommen wird, die daneben noch bestimmte Einflüsse des Klimas, der Ernährung u. s. w. als eigentliche Ursachen der Artveränderung gelten lassen wollen. Dagegen scheidet er die streitige und von vielen geradezu verworfene Hypothese von der geschlechtlichen Auslese oder, was damit zusammenhängt, der Vererbung erworbener Eigenschaften aus der Betrachtung aus, oder möchte sie wenigstens nur in stark modifizierter Weise gelten lassen.

Die Erhaltung und Weiterbildung der Arten würde danach also nicht durch die Auswahl des passendsten Männchens seitens des Weibchens bei der Begattung und dem entsprechend durch die Vererbung erworbener Eigenschaften von Generation auf Generation, sondern — abgesehen von etwaigen sonstigen Einflüssen — durch den sozusagen mechanischen Akt der natürlichen Auslese, d. h. durch den Untergang der Untauglichen

und das Überleben der Tauglichen garantiert werden. Auf dieser Grundlage baut sich nun eine Theorie auf, die den Stempel hoher Glaubwürdigkeit an sich hat, und in der ich den Kern und das Hauptverdienst des Grooschen Buches erkenne.

Alle echten Spiele sind zuerst Jugendspiele. Selbst die Liebesspiele, für die man die vorherige Ausbildung des Geschlechtstriebes voraussetzen sollte, treten schon im unreifen Alter auf. Das ist für die Beurteilung der ganzen Frage von entscheidender Bedeutung. „Die Jugendspiele beruhen darauf, daß gewisse für die Erhaltung der Art besonders wichtige Instinkte schon zu einer Zeit auftreten, wo das Tier ihrer noch nicht ernstlich bedarf. Sie sind im Gegensatz zu der späteren ernstesten Ausübung eine Vorübung und Einübung der betreffenden Instinkte. Dieses verfrühte Auftreten ist von außerordentlichem Nutzen und verweist uns daher auf das Prinzip der natürlichen Auslese. Da nämlich die ererbten Instinkte auf diese Weise noch nachträglich durch individuelle Erfahrung ausgefeilt werden können, brauchen sie selbst nicht mehr so fein durchgearbeitet zu sein, und der Selektion wird damit die Möglichkeit gegeben, die blinde Macht der Instinkte abzuschwächen und zum Ersatz dafür die selbständige Intelligenzentwicklung immer mehr zu begünstigen. In dem Moment, wo die Intelligenzentwicklung hoch genug steht, um im Kampf ums Dasein nützlicher zu sein als vollkommene Instinkte, wird die natürliche Auslese solche Individuen begünstigen, bei denen jene Instinkte in weniger ausgearbeiteter Form, schon in der Jugend, ohne ernstlichen Anlaß, rein zum Zweck der Vorübung und Einübung in Thätigkeit treten — d. h. solche Tiere, die spielen. Ja, man wird schliesslich, um die biologische Bedeutung der Spiele in ihrer ganzen Grösse zu würdigen, den Gedanken wagen dürfen: Vielleicht ist die Einrichtung der Jugendzeit selbst zum Teil um der Spiele willen getroffen. Die Tiere spielen nicht, weil sie jung sind, sondern sie haben eine Jugend, weil sie spielen müssen.“

Wenn ich auch die Formulierung im einzelnen hie und da etwas anders gewünscht hätte, stimme ich doch im allgemeinen dem Verfasser vollkommen bei. Geht man von der Thatsache

aus, das die Tüchtigsten im Kampf ums Dasein überleben, und baut man darauf die Hypothese auf, daß die im Kampf ums Dasein notwendigsten Eigenschaften sich durch die natürliche Auslese steigern müssen, so ist es klar, daß sich im Verlaufe der Entwicklung der Spieltrieb als wesentliches Kennzeichen der Jugend ausbilden muß, weil diejenigen Tiere offenbar am meisten überleben werden, die in ihrer Jugend am meisten gespielt haben. Am klarsten ist dies ja bei den Bewegungsspielen. Ein Raubtier, das in seiner Jugend viel im Spiel gesprungen ist, wird natürlich auch später, wenn es sich seine Beute erobern muß, dazu besonders tauglich sein. Und indem nun solche Individuen am meisten überleben, wird im Laufe der Generationen das instinktive Bewegungsspiel in der Jugend natürlich immer mehr gesteigert.

Und genau dasselbe ist auch mit den Illusionsspielen der Fall. So wie ein Mädchen, das in seiner Jugend viel mit Puppen gespielt hat, später als Mutter ganz besonders kinderlieb ist, so wird auch ein junger Hund, der in seinen ersten Monaten viel Jagdspiele gespielt hat, später ein besonders guter Jagdhund werden. Die Kinder jener Mutter werden auch wieder kinderlieb und die Jungen dieses Jagdhundes auch wieder gute Jagdhunde werden, weil ihnen der Pflegeinstinkt und der Jagdinstinkt in besonders hohem Maße angeboren ist. Und da nun die natürliche Auslese diejenigen Individuen vernichtet oder weniger begünstigt, die für ihren Beruf als Mütter oder Jagdhunde weniger tauglich sind, steigert sie indirekt auch den Spieltrieb der Jugend.

Dadurch tritt nun auch die bewußte Selbsttäuschung unter den Gesichtspunkt der natürlichen Auslese. Es ist eine Thatsache, daß die höher entwickelten Individuen, bei denen die Intelligenz schon bis zu einem gewissen Grade ausgebildet ist, den Kampf ums Dasein auch ohne angeborene Instinkte oder besser gesagt trotz einer gewissen Zurückdrängung der angeborenen Instinkte bestehen können. Je höher sich die Intelligenz ausbildet, um so mehr können die Instinkte entbehrt werden, also — wenn es sonstwie von Nutzen für die Art ist — absterben. Ja, sie werden sogar im Interesse der höheren Intelligenzentwicklung absterben müssen, damit sie durch ihr Zurücktreten gewissermaßen das Feld für die Entwicklung der Intelligenz freimachen. Mit

anderen Worten: die ererbten Bahnen des Gehirns werden zu Gunsten der erworbenen Bahnen entlastet.

Einen wichtigen Schritt in dieser Richtung macht das Tier beim Übergang vom Bewegungsspiel zum Illusionsspiel. War seine Bewegung anfangs durch den bloßen Instinkt diktiert, so wird sie jetzt gefördert durch die Nachahmung bestimmter Ernsthandlungen und die bewusste Illusion. Die Vorstellung, daß das Garnknäuel eine Maus, das Stück Holz ein Beutetier sei, weckt bei der Katze und beim Hund den räuberischen Instinkt, steigert die Lebhaftigkeit ihrer Bewegungen, verlängert das Spiel und bewirkt dadurch, daß das letztere einen möglichst hohen Nutzen für das spätere Leben erhält. Denn durch das Spiel übt sich das Tier auf den Kampf ums Dasein ein. Da der Instinkt natürlich mit der Steigerung der Intelligenz schwächer wird, so muß die bewusste Selbsttäuschung jetzt geradezu die Gewalt des Instinktes ersetzen. Fiele sie hinweg, so würde auch die Bewegung nicht so lange anhalten und nicht so intensiv sein, mit einem Wort, das Tier würde eben nicht oder wenigstens bei weitem nicht so viel und lebhaft spielen. Der Lustwert der bewussten Selbsttäuschung ist also geradezu die Ursache der längeren Fortsetzung des Spiels.

Ebenso beim spielenden Kampf zweier Hunde. Man wundert sich immer darüber, daß dieselben sich trotz aller Wut, mit der sie aufeinander losfahren, doch niemals beißen. Der Grund dafür ist sehr einfach: Sie wollen spielen und können das nur unter Voraussetzung der bewussten Selbsttäuschung. Sie wissen aus Erfahrung ganz genau: Sobald der erste wirkliche Biss erfolgt, hört das Spiel als solches auf. Das Bewußtsein der Selbsttäuschung ist also für sie ein Mittel der Aufrechterhaltung des Spieles, also die Ursache einer intensiveren und wirksameren Vorübung der Kraft. Offenbar braucht der Spielinstinkt auf den höheren Stufen der Intelligenzentwicklung einen solchen Stimulus, einen psychischen Stachel, wenn er sich in intensiver und artverhaltender Weise bethätigen soll. Dadurch aber erhält die bewusste Selbsttäuschung eine geradezu ungeheure Bedeutung im Kampf ums Dasein. Sie ist einer der ersten Schritte zur Entwicklung der Intelligenz, die Bedingung für eine ausreichende Vorbereitung auf die ernsthaften Aufgaben des Lebens, einer der wesentlichsten Faktoren für die Erhaltung und Entwicklung der Arten.

Denn wenn es vorher schon klar war, daß diejenigen Individuen im Kampf ums Dasein am meisten überleben und sich fortpflanzen, die in ihrer Jugend am meisten Bewegungsspiele gespielt haben, so ist es jetzt natürlich auch einleuchtend, daß diejenigen Tiere bei der natürlichen Auslese den Vorteil haben, die bei sich steigender Intelligenz am meisten fähig sind, Illusionsspiele zu spielen, d. h. die bewusste Selbsttäuschung in sich zu erzeugen. Also wird durch die natürliche Auslese die bewusste Selbsttäuschung, wenn auch nicht geradezu geschaffen, so doch fortgebildet, von Generation zu Generation gesteigert und verfeinert. Sie wird bei wachsender Intelligenz nicht nur zur Mutter des Spiels, sondern auch zur Mutter der Kunst.

Daher kommt es auch, daß die höheren Lebewesen viel mehr spielen, d. h. eine längere Jugendzeit haben als die niederen. Sie brauchen eben mehr Zeit und Kraft zur Entwicklung der Intelligenz und zur Steigerung der bewussten Selbsttäuschung, die sie im Kampf ums Dasein so nötig haben. Wenn GROOS der Meinung ist, daß die niederen Tiere wahrscheinlich kein Spiel kennen, so ist das natürlich nur eine relative Wahrheit, da sich die bewusste Selbsttäuschung im Laufe der Entwicklung durch die natürliche Auslese selbstverständlich immer mehr zurückschieben, d. h. schließlich auch auf die niederen Organismen ausdehnen muß.

Eine besondere Modifikation empfängt diese Lehre noch durch ihre Anwendung auf die Liebesspiele. Auch hier hat GROOS einen, wie ich glaube, sehr überzeugenden und fruchtbaren Gedanken ausgesprochen. Da nämlich die möglichste Steigerung des Geschlechtstriebes offenbar im Interesse der Erhaltung der Art ist, muß der Begattung ein längerer Erregungszustand vorausgehen. Dieser Aufschub wird wesentlich bewirkt durch die Sprödigkeit des Weibchens. Diese Sprödigkeit sucht das Männchen durch allerlei Bewerbungskünste, aufreizende Berührung, sonderbare Bewegungen, scharf artikulierte Laute u. dergl. zu überwinden, wobei es sich gleichzeitig selber in den Zustand der Erregung versetzt, der zur Begattung nötig ist. Aus diesem notwendigen Aufschub der Begattung gehen nun offenbar die Liebesspiele hervor. Denn wenn auch die Bewerbungserscheinungen selbst, wie wir oben gesehen haben, keine Liebesspiele sind, so haben wir doch die Liebesspiele als

unbewufste Vorübung zu ihnen aufzufassen. Ohne Zweifel wird dasjenige Männchen die Sprödigkeit des Weibchens am besten besiegen und dasjenige Weibchen das Männchen am meisten reizen, das in seiner Jugend am meisten Liebesspiele gespielt hat. In sofern wird also auch die geschlechtliche Auslese für die Steigerung des Spieltriebes eine gewisse Bedeutung haben können.

Nun gründet sich ja allerdings diese ganze Theorie auf die Thatsache, daß die Spiele vorwiegend in der Jugend auftreten. Wie erklärt es sich aber, daß auch erwachsene Tiere, die doch ihre Kräfte schon in Ernsthandlungen erprobt haben und fortwährend erproben können, trotzdem noch immer spielen? Ich möchte dafür zwei Gründe geltend machen, die mir in dem Buch von GROOS zwar angedeutet, aber nicht ganz klar herausgearbeitet zu sein scheinen.

Erstens spielt das erwachsene Tier, weil die Ernsthandlungen ihm nicht zur Übung seiner Kräfte genügen. Bei Haustieren insbesondere, die ihre ganze Nahrung oder wenigstens einen Teil derselben ohne eigene Arbeit zugetragen bekommen, bleibt für die Übung des Raub- und Jagd-Instinkts nur das Spiel als Mittel übrig. Deshalb spielen sie auch thatsächlich von allen Tieren am meisten. Und auch im Leben wilder Tiere kommen lange Zeitabschnitte vor, wo sie weder auf die Nahrungssuche ausgehen, noch auch fressen oder schlafen. Da ist es denn wohl begreiflich, daß sie die Spiele ihrer Jugend, bloß um sich in Übung zu erhalten, auch im Alter fortsetzen.

Zweitens aber wird man wohl annehmen müssen, daß erwachsene Tiere sich durch Fortsetzung des Spiels auch in der reiferen Zeit fähig erhalten, den Spielinstinkt besonders stark auf ihre Nachkommen zu vererben. Dieser Gedanke wird besonders nahe gelegt durch die Thatsache, daß der Spieltrieb sich bei erwachsenen Tieren besonders vor und während der Paarungszeit in sehr starker Weise äußert. Und wenn es auch nach der Theorie WEISMANN'S und seiner Anhänger, der sich GROOS anschließt, undenkbar erscheint, daß sich Intelligenzhandlungen als Instinkt auf die Nachkommen vererben, so muß doch betont werden, daß es sich in diesem Falle streng genommen darum gar nicht handelt, sondern vielmehr um die Annahme, daß der Instinkt selbst sich von Generation auf

Generation nur dann in entsprechender Stärke vererben kann, wenn er bei den Eltern durch Spiel lebendig erhalten und fortwährend bethätigt wird.

Es läßt sich im Augenblick noch gar nicht übersehen, in welchem Maße diese ganze Theorie für die moderne Ästhetik wichtig werden kann. Ich habe in meiner Tübinger Antrittsvorlesung angedeutet, daß ich aus der richtigen Anwendung und Durchführung des Prinzips der bewußten Selbsttäuschung eine Reform der Ästhetik erhoffe, und habe im letzten Abschnitt jenes Vortrages und dem schon zitierten Artikel der *Aula* skizziert, in welcher Richtung ich mir diese Reform ungefähr denke. Vor allen Dingen wird die nächste Aufgabe sein, die Fäden aufzuweisen, die vom Spiel der Tiere zum Spiel der Kinder und von diesem zur Kunst der primitiven Völker und der erwachsenen Kulturmenschen hinüberführen. Das wird der Verfasser ohne Zweifel in dem von ihm vorbereiteten Buch über das Spiel der Kinder und in späteren Werken versuchen. Inzwischen möge er mir gestatten, die Gedanken, die er in seinen „*Spielen der Tiere*“ niedergelegt hat, nach einigen Richtungen hin in meiner Weise weiterzudenken.

Es liegt zunächst klar auf der Hand, und der Verfasser hat das auch selbst ausgeführt, daß jedes tierische Spiel seine Analogie in einem Kinderspiel und in einer Kunst hat. Nach meiner Auffassung würde sich die Sache etwa so darstellen. Den Bewegungsspielen der Tiere und Kinder entspricht beim erwachsenen Menschen vor allem der Tanz. Das Gefühl für den Rhythmus, dem der Tanz sein Dasein verdankt, ist bei Kindern und primitiven Völkern ganz besonders stark entwickelt. Und da ist es nun sehr wichtig, daß er sich in seinen ersten Keimen schon beim Tiere nachweisen läßt. Wie beim Menschen dürfen wir auch beim Tiere in der Bewegung der Beine (und Flügel), der Blutzirkulation und dem Pulsschlag die physiologischen Grundlagen des Rhythmus erkennen. Außerdem finden wir aber auch schon bei Tieren gewisse rhythmische Bewegungen, die einen spielenden Charakter haben. Dahin gehören die gleichmäßigen und lebhaften Bewegungen gefangener Tiere in ihren Käfigen — die übrigens auch in der Freiheit oft ähnlich ausgeführt werden — dahin gehören die tanzartigen Bewegungen vieler Vögel, die bei einigen Arten

sogar die Form richtiger Tänze annehmen, wobei die einzelnen Männchen sich nach einander inmitten einer größeren Korona produzieren.

Aus den akustischen Sinnesspielen der Tiere und Kinder entwickelt sich die Musik. Und zwar ist nicht nur die Vokal-, sondern auch die Instrumentalmusik in ihnen schon im Keime enthalten. Für die Vokalmusik ist der Gesang der Vögel und das tonleiterartige Geschrei gewisser Affenarten ein altes schon von DARWIN und SPENCER verwertetes Beispiel. Und wenn man auch bei der zweifelhaften Natur der sexuellen Auslese nicht annehmen darf, daß die Fähigkeit des Gesanges sich durch die Bevorzugung des besseren Sängers von seiten des Weibchens entwickelt oder im Laufe der Generationen gesteigert hat, so darf man GROOS doch gewiß beistimmen, wenn er vermutet, daß z. B. die lautereren und artikulierteren Tongruppen der Vögel als Erkennungszeichen eine gewisse Rolle bei der Paarung spielen und dementsprechend auch durch die natürliche Auslese gesteigert und verfeinert werden. Für die Instrumentalmusik liegen aber die Keime in Erscheinungen wie den geigenartigen Vorrichtungen auf den Flügeldecken der Grillen, deren sich diese Tiere bei der Ausführung ihres bekannten Geräusches bedienen, und die Tierwelt zeigt uns auch schon den weiteren Schritt in der Entwicklung, daß diese Instrumente vom Körper losgelöst, gewissermaßen objektiviert werden, nämlich beim Klopfen des Spechtes an die Baumrinde (soweit es spielend geschieht), beim Schlagen der Affen an tönende Gegenstände u. dgl.

Zu den Sinnesspielen möchte ich ferner noch die bekannte Freude der Elstern und Ratten an bunten und glänzenden Gegenständen rechnen, die sie sorgsam zusammentragen und um den Eingang ihrer Wohnungen gruppieren. Ohne Zweifel haben wir hier die Vorstufe des so stark entwickelten Schmuckbedürfnisses der Wilden zu erkennen, das besonders in der Form der Tätowierung und Narbenzeichnung auftritt und unmittelbar zu den schmückenden Künsten, zu Ornamentik und Kunstgewerbe hinüberführt.

Über die Analogie der Bauspiele mit der Baukunst brauche ich natürlich kein Wort zu verlieren.

Das, was ich bei den Tieren als Illusionsspiele bezeichnet habe, findet ferner in den dramatischen Spielen der Kinder und in der Schauspielkunst und dramatischen Poesie der Erwachsenen

seine Fortsetzung. Wenn wir als gemeinsames Kennzeichen aller dieser Spiele das „Thun als ob“ bezeichnen können, so ist es klar, daß Jagd- und Kampfspiele, Liebesspiele, Pflegespiele und Nachahmungsspiele für das Tier sowohl wie für das Kind dieselbe psychische Bedeutung haben müssen, wie schauspielerische Aufführungen für die Erwachsenen. Und wenn ich in meiner *Künstlerischen Erziehung* bei den dramatischen Spielen der Kinder als besonders charakteristisch den Umstand bezeichnet hatte, daß das Kind meistens noch Schauspieler und Publikum in einer Person ist, so können wir jetzt dieselbe Beobachtung auch bei den Tieren machen. Die Differenzierung des Schauspielers vom Publikum finden wir zuerst — abgesehen von gewissen Kinderspielen, die durch Nachahmung entstanden sind — bei den primitiven Völkern, die schon dramatische Aufführungen mit besonderen Zuschauern kennen. Ob vielleicht auch schon einige Aufführungsspiele der Tiere, z. B. die Ringkämpfe der Ameisen oder die oben erwähnten Gesellschaftstänze gewisser Vögel, als dramatische Spiele zu bezeichnen sind, wird sich wohl nicht entscheiden lassen, wie ja auch bei den primitiven Völkern die Grenze zwischen Tanz und Schauspielkunst nicht immer genau zu ziehen ist.

Bei den Illusionskünsten zeigt sich nun der Hauptfortschritt des Menschen über das Tier darin, daß den Tieren, abgesehen von der Poesie, noch Malerei und Plastik fehlen, die bei den Kindern und Primitiven schon bis zu einem gewissen Grade ausgebildet sind. Wenn man einem Affen eine kleine plastische Nachbildung eines Affen vorhält, so zeigt er, wie GROOS beobachtet hat, nur Neugier und Furcht, keine Freude, und wenn sich die bekannten Vögel des Zeuxis durch seine gemalten Trauben täuschen ließen oder Schwalben sich, wie LEONARDO DA VINCI erzählt, auf die gemalten Eisengitter eines blinden Fensters niedersetzen wollten oder Hunde einen gemalten Hund anbellten, so ist das — abgesehen von der Frage nach der Glaubwürdigkeit dieser Nachrichten — nur eine Bestätigung der bekannten Thatsache, daß die Tiere die Malerei als Spiel nicht kennen, also das Gefühl der bewußten Selbsttäuschung auf die Betrachtung von Bildern nicht anzuwenden wissen.

Wollte man nun danach eine Rangabstufung der Künste vornehmen, so könnte man das nur in der Weise thun, daß man die aus den rein instinktiven Spielen der Tiere hervor-

gegangenen Künste, also den Tanz, die Musik, die Architektur und die Ornamentik, am tiefsten, die erst vom Menschen ausgebildeten, d. h. Malerei, Plastik und Poesie, am höchsten stellte. Man müßte dabei aber natürlich die Einschränkung machen, daß auch die zuerst genannten Künste über ihre primitive Stufe erhoben werden können und im späteren Verlaufe der Entwicklung thatsächlich erhoben worden sind. Und wenn wir fragen, wodurch das geschehen ist, so können wir auch hier wieder nur sagen: Durch die bewußte Selbsttäuschung, d. h. dadurch, daß der Mensch sie in der Form der bewußten Selbsttäuschung ausbildete. Und er that das, indem er lernte, durch Darstellung von Formen oder Vortrag und Produktion Anderen, auch ohne daß diese sich selbst bewegten und Töne von sich gaben, rein durch das Mittel der sinnlichen Wahrnehmung gewisse Bewegungssillusionen und gewisse Scheinstimmungen mitzuteilen, die ihnen einen Genuß bereiteten.

Bei dieser Gelegenheit wird es endlich auch am Platze sein, die Frage nach der Einteilung der Künste auf Grund der gewonnenen Resultate von neuem aufzunehmen. Das thut auch der Verfasser im letzten Abschnitt seines Buches. Er unterscheidet drei Prinzipien, die im Spiel und in der Kunst ihren Ausdruck finden sollen, das Prinzip der Selbstdarstellung, der Nachahmung und der Ausschmückung. Zur Selbstdarstellung rechnet er beim Tier die Bewerbungskünste, beim Menschen den Erregungstanz, die Musik und die Lyrik, zur Nachahmung beim Tier die Nachahmungskünste, beim Menschen den Nachahmungstanz, die Mimik, Plastik, Malerei, Epik und das Drama, zur Ausschmückung die Baukünste der Tiere und das Kunstgewerbe (besser vielleicht die Ornamentik) und die Architektur (nebst Gartenkunst) des Menschen. Diese Einteilung hat nun aber zunächst das Bedenkliche, daß dabei die Ausschmückung des menschlichen Körpers, wie wir sie in so ausgesprochener Weise bei den primitiven Völkern finden, nicht angemessen untergebracht wird. Denn diese Ausschmückung, die doch ohne Zweifel die älteste menschliche Kunst ist und sich unmittelbar aus dem Zeigen des Schmucks seitens der Tiere bei Gelegenheit der Bewerbung entwickelt, ist doch sicherlich sowohl Selbstdarstellung wie Ausschmückung.

Ferner scheint es mir bedenklich, den Tanz in zwei Teile zu teilen und den Erregungstanz unter die Selbstdarstellung,

den Nachahmungstanz dagegen unter die Nachahmung einzureihen. Denn auch der letztere ist ja offenbar gleichzeitig Selbstdarstellung, wie man denn dasselbe auch von der Mimik sagen kann. Ich meine also, daß sich der Begriff der Selbstdarstellung ebensowenig wie der der Bewerbung, des Instinkts oder der Nachahmung zum Einteilungsprinzip eignet, und möchte deshalb eine andere Einteilung vorschlagen:

1. Künste auf rein instinktiver Grundlage, die erst bei höherer Ausbildung der Intelligenz zu Stimmungskünsten und Künsten der Bewegungssillusion entwickelt werden:

a) beim Tier und Kind: die Bewegungs-, Bau- und Sinnesspiele;

b) beim erwachsenen Menschen: Tanz, Musik (Lyrik), Architektur und Ornamentik.

2. Künste auf Grundlage der bewußten Selbsttäuschung oder Illusionskünste im engeren Sinne des Wortes:

a) beim Tier und Kind: die Illusions- und Nachahmungsspiele;

b) beim erwachsenen Menschen: Schauspielkunst, Drama, Epik, Plastik und Malerei.

Dabei ist allerdings festzuhalten, daß auch Vermischungen von zwei Spielen resp. Künsten der beiden Hauptgattungen stattfinden können. Dazu gehört z. B. das Spiel des Kindes mit dem Baukasten, das gleichzeitig auf der reinen Freude an der Form und auf der Freude am Nachahmen wirklicher Bauten beruhen kann, die Ornamentik, die zum Teil Bewegungs- und Farbenkunst d. h. Sinnesspiel ist, zum Teil aber auch auf der Nachahmung der Natur beruht, u. s. w. Aber dadurch wird das Einteilungsprinzip als solches nicht in Frage gestellt.

Wichtiger aber als diese Systematik, die ja wie jede Systematik nur einen praktischen, ich möchte sagen, pädagogischen Wert hat, ist eine Anzahl allgemeiner ästhetischer Resultate, die sich aus der nunmehr angebahnten Ästhetik auf entwicklungsgeschichtlicher Grundlage ergeben werden. Vor allen Dingen werden die Fragen nach der Bedeutung der Kunst im menschlichen Leben, nach ihrem sozialen Charakter, ihrer Beziehung zu den ernstesten Lebensaufgaben des Menschen eine ganz andere und weit tiefere Beantwortung als bisher finden.

Ebenso wie das Spiel wird auch die Kunst künftig selbst

dem nüchternsten Betrachter als ein mächtiger Faktor im Kampf ums Dasein erscheinen. Denn wie noch das erwachsene Tier des Spieles bedarf, so bedarf auch der erwachsene Mensch der Kunst. Ist doch die Kunst nichts Anderes, als ein verfeinertes, wenn ich so sagen soll, durchgeistigtes Spiel. Der Kunsttrieb ist der durch die Intelligenz unter Hinzutritt der natürlichen Auslese ausgearbeitete, verfeinerte und vermännigfaltigte Spielinstinkt. Und deshalb braucht auch der Erwachsene die Kunst zu denselben Zwecken, zu denen das erwachsene Tier des Spieles bedarf. Das ist so zu verstehen. Die Ernsthandlungen des Menschen haben stets einen mehr oder weniger einseitigen Charakter. Sein Leben besteht, wie das SCHILLER in seinen *Briefen über die ästhetische Erziehung des Menschen* ganz richtig ausgeführt hat, aus einem fortwährenden Wechsel zwischen Arbeit und sinnlichem Genuß. Und zwar werden bei der Berufsarbeit in der Regel nur einige wenige Kräfte des menschlichen Geistes, diese aber in einseitiger Weise, in Anspruch genommen. Zahllose Gefühle, die in der Natur des Menschen liegen, hat er niemals Gelegenheit, zu erproben. Es ist klar, was das für einen verhängnisvollen Einfluß auf die ganze Gattung haben würde — wenn uns nicht durch die Kunst ein Mittel gegeben wäre, diesen Mangel auszugleichen. Ein Beispiel mag das erläutern.

Es giebt Zeiten — ich meine damit besonders lange Friedenszeiten und solche, wo das politische und soziale Leben stagniert — in denen ein normaler Mensch oft Jahrzehnte lang keine Gelegenheit hat, gewisse Gefühle, die für die Erhaltung der Gattung nötig sind, z. B. Mut, Vaterlandsliebe, Aufopferungsfähigkeit, Ehrgeiz, Todesverachtung, Nächstenliebe, praktisch zu bethätigen. In vielen Fällen machen spezielle Verhältnisse selbst die Bethätigung des Geschlechtes und der Kindesliebe dauernd oder auf lange Zeiten unmöglich. Hier bietet nun die Kunst eine Art Ersatz für das, was das Leben versagt hat. Der populäre Sprachgebrauch sagt: Man braucht die Kunst, um sich zu erholen, arbeitsfähig zu bleiben, nicht einseitig zu werden und zu verknöchern. Das ist ja ganz richtig, aber das sind doch nur egoistische Gründe, die vom höheren philosophischen Standpunkte aus wenig besagen wollen. Was nützt es der Menschheit, ob ein einzelnes Individuum Freude an der Kunst hat oder nicht? Die Frage ist

vielmehr vom entwicklungsgeschichtlichen Standpunkt aufzufassen. Der Mensch bedarf der Kunst, um den Spielinstinkt in sich lebendig zu erhalten, der seinen Nachkommen, denen er ihn vererbt, im Kampfe ums Dasein unentbehrlich ist. Er muß die Einseitigkeit seiner eigenen Ernstbeschäftigung durch die künstliche d. h. spielende Erzeugung von Scheingefühlen in sich zu ergänzen suchen, denn nur dadurch wird er fähig, Nachkommen zu erzeugen, die auch nach einer anderen Richtung hin als er selbst produktive Gaben besitzen und eine produktive Thätigkeit entfalten können. Und nur, indem er solche Nachkommen erzeugt, trägt er zur Erhaltung und Entwicklung der Gattung bei.

Daher kommt es auch, daß die Epochen der künstlerischen Blüte häufig nicht mit den Epochen des kriegerischen Ruhmes oder der politischen Macht zusammenfallen. Unsere klassische Dichterperiode fiel in eine Zeit der politischen Erniedrigung und des stagnierenden sozialen Lebens. Aber gerade sie ist es gewesen, die den Aufschwung der Befreiungskriege vorbereitet hat. Die Gefühle von Mut und Ehre, von Haß und Liebe, von Freiheit und Todesverachtung, die ein SCHILLER in die Herzen der Menschen senkte, haben sich in der Zeit, wo sie keine praktische Bethätigung finden konnten, durch Kunstgenuß erhalten und weitergebildet, bis sie dann, als die Not des Vaterlandes die Volksgenossen zur That rief, in glanzvoller Weise hervorbrachen und zum Siege führten.

Das ist die Wahrheit des Satzes von der Verbindung der Kunst mit dem Leben, nicht die Lehre, daß die Kunst in idealen Höhen über der Wirklichkeit schwebe und mit dem Leben nichts zu thun habe, und auch nicht die Lehre, daß sie immer nur grade die Gefühle, die der Ernst des Lebens eben in uns erregt, reproduzieren müsse. Das ist, wenn man will, der Idealismus, das ist auch gleichzeitig der Realismus der Kunst.

Hiermit ist nun auch die einzige Form gegeben, in der man eine Tendenz in der Kunst für möglich und berechtigt halten kann. Wie das Spiel ohne direkten Zweck, so ist auch die wahre Kunst ohne unmittelbare Tendenz. Die Kunst um der Kunst willen soll für den Erwachsenen ebenso das Ideal sein, wie das Spiel um des Spieles willen das Ideal des Kindes. Aber so wie das Spiel im höheren entwicklungsgeschichtlichen Sinne doch einen

gewissen Zweck hat, nämlich die Ausbildung des Körpers und die Vorübung der später notwendigen Kräfte, so hat auch die Kunst in demselben Sinne einen Zweck, nämlich die Erhaltung und Verbesserung der Gattung durch Verstärkung, Vertiefung und Vermannigfaltigung derjenigen Gefühle, die der Mensch im Kampf ums Dasein braucht, aber in der Einseitigkeit des Lebens nicht immer entwickeln kann. Und derjenige ist der wahrhaft grofse Dichter und Künstler, der gerade für seine Zeit vermöge seiner Intuition diejenigen Gefühle herauszugreifen versteht, die infolge der herrschenden politischen, sozialen und sonstigen Verhältnisse einer Bethätigung im Spiele vor allem bedürfen. Diese Gefühle soll er pflegen, das ist sein eigentlicher Beruf, das ist es, warum wir ihn einen Propheten, einen Seher nennen.

Auf diesem Wege allein kann man auch, wie ich meine, zu einer metaphysischen Weiterbildung der ästhetischen Probleme gelangen, indem man nämlich die Kunst eingliedert in die Fragen nach der Bestimmung des Menschengeschlechts, nach der Erhaltung und Verbesserung der Gattung Mensch. So wie die Ethik wissenschaftlich nur unter dem Gesichtspunkt der geistigen und körperlichen Verbesserung der menschlichen Rasse behandelt werden kann, so können auch in der Ästhetik normgebende Gesetze nur unter diesem Gesichtspunkt aufgestellt und begründet werden.

Es ist verlockend, diesen Gedanken auf die Kunst der Gegenwart anzuwenden, aber ich widerstehe der Versuchung und mache nur zum Schluss noch darauf aufmerksam, dafs auch die rein ästhetischen Streitfragen der Gegenwart durch diese neue Auffassung der Ästhetik in eine Beleuchtung gerückt werden, die manchen bisher streitigen Punkt der Entscheidung näherführt. Dadurch, dafs die bewufste Selbsttäuschung nunmehr als ästhetisches Zentralprinzip definitiv erwiesen und „tief in den festen Grund der allgemeinen organischen Entwicklung verankert“ ist, erhalten wir auch eine sichere Grundlage für unsere Stellung in dem Kampf zwischen idealistischer und realistischer Ästhetik, der gegenwärtig die Gemüter so sehr erhitzt. Es bestätigt sich, dafs die Auffassung des ästhetischen Scheins als einer wirklichen Täuschung, die von PLATO an über GORTHE bis herab auf VOLKELT die ganze idealistische Ästhetik beherrscht hat, ein grofser Irrtum war, da ja die

Täuschung, die im Spiel und in der Kunst erregt wird, keine wirkliche, sondern eine bewusste oder, wie wir auch sagen können, spielende ist. Daraus geht aber unmittelbar hervor, daß die sogenannten Idealisierungen im einzelnen Kunstwerk, inhaltliche sowohl wie formale, durchaus keine Bedingungen des Kunstgenusses und somit auch in keiner Weise notwendig sind. Andererseits zeigt sich aber auch, wie sehr die naturalistische Ästhetik am Ziel vorbeigeschossen hat, wenn sie die Kunst nur für eine andere Form der Natur hielt und die Tendenz, das unmittelbare Eingreifen in den Kampf des Lebens, für ihre eigentliche Aufgabe erklärte. Den Vertretern dieser Ansicht mußte es bisher natürlich ein Dorn im Auge sein, wenn man die Kunst als ein „Spiel“ bezeichnete. Aber auch sie werden sich vielleicht jetzt überzeugt haben, daß das, was wir unter Spiel verstehen, nicht etwas Leichtes und Tändelndes, eines ernststen Mannes Unwürdiges ist, sondern etwas so Ernsthaftes und Großes, wie es nur irgend im Leben gedacht werden kann. Man hat früher wohl gesagt: das Spiel (und die Kunst) ist Nachahmung des Lebens, ein Kind des Lebens. Jetzt kann man den Satz umdrehen und mit demselben, ja mit größerem Rechte sagen: das Leben ist eine Nachahmung, ein Kind des Spieles und der Kunst. Gewiß ist das Leben nicht, wie manche wollen, des Spieles wegen da, sondern um der ernststen Thätigkeit und ihrer höheren Ziele willen. Aber diese ist nun einmal, wie wir gesehen haben, unmöglich ohne Spiel, und von der Art des Spiels hängt es zum großen Teil ab, ob die Ernsthandlungen des Lebens von Erfolg begleitet sein werden oder nicht. Das hat auch SCHILLER sehr wohl gewußt, als er das tiefe Wort aussprach: „Ernst ist das Leben, heiter ist die Kunst“, ein Wort, das nur von oberflächlichen Beurteilern in dem Sinne aufgefaßt werden kann, als ob SCHILLER damit der Kunst jeden ernststen Zweck abgesprochen hätte. Und wenn man nach alle dem die Aufgabe der Kunst im höheren entwicklungsgeschichtlichen Sinne formulieren soll, so kann man nur sagen: „Kunst ist die Fähigkeit des Menschen, sich selbst und Anderen auf dem Boden der bewussten Selbsttäuschung einen Genuß zu bereiten, der durch die Erweiterung und Vertiefung der menschlichen Anschauungen und Gefühle, die er bewirkt, zur Erhaltung und Verbesserung der Gattung beiträgt.“