

F. BOCKRATH (Humboldt Universität zu Berlin)

*Mythos Highland Games - zur Zivilisierung einer Volkskultur*

*1. Traditionelle und moderne Sportformen*

Beschäftigt man sich mit dem schottischen Sport sowie seiner Rezeption in Deutschland, so lassen sich zunächst zwei Zugangsweisen voneinander unterscheiden. Zum einen ist es möglich, den Blick auf populäre Sportformen zu richten, um den regionalen Stellenwert und die Besonderheiten ihrer Ausübung innerhalb Schottlands zu betonen. In diesem Zusammenhang würde man beispielsweise erfahren, daß Curling ein beliebter schottischer Wintersport ist, Rugby vorwiegend an Privatschulen unterrichtet wird und als *upper class sport* gilt, wogegen Golf in Schottland einen fast schon volkssportlichen Charakter besitzt.<sup>1</sup> Auch eine nähere Beschäftigung mit dem schottischen Fußball würde zeigen, daß dieser Sport zur Alltagskultur dieses Landes gehört, insofern hier soziale, ethnische und nationale Besonderheiten zum Ausdruck kommen, wie sie in vergleichbarer Weise allenfalls in Spanien zu beobachten sind.<sup>2</sup> Ein Hinweis darauf findet sich noch in den zunächst etwas befremdlich wirkenden Bezeichnungen für Sportclubs wie etwa *Celtic* („keltisch“) *Glasgow* oder *Hibernian* („irisch“) *Edinburgh*, die erst verständlich werden, wenn man die besonderen gesellschaftlichen Umstände und geschichtlichen Voraussetzungen bei ihrer Gründung berücksichtigt. Doch zu berücksichtigen bleibt, daß die in diesen Vereinen praktizierten Sportarten allenfalls modern, nicht jedoch „typisch schottisch“ sind. Schließlich erfreuen sie sich auch in anderen Ländern - so vor allem in England - großer Beliebtheit. Curling, Rugby, Golf und Fußball, um bei den genannten Beispielen zu bleiben, gehören nicht zu einer schottischen Volkskultur im originären Sinne.

Bei der zweiten möglichen Zugangsweise, die hier gewählt wird, sollen deshalb Sportformen in den Blick genommen werden, die ihrerseits die Tradition und Entwicklung Schottlands beeinflusst haben und auch heute noch das Bild dieses Landes mitbestimmen. Der Begriff „Sport“ wird dabei in einem

---

<sup>1</sup>Vgl. dazu etwa Grant Jarvie and Graham Walker (eds.), *Scottish Sport in the Making of the Nation. Ninety Minute Patriots?* Leicester, London, New York: Leicester University Press 1994 sowie John Burnett, *Sporting Scotland*, Edinburgh: The Museum of Scotland 1995.

<sup>2</sup>Zu den Besonderheiten des schottischen Fußballs vgl. insbesondere Bill Murray, *The Old Firm. Sectarianism and Society in Scotland*, Edinburgh: John Donald 1984 sowie Uwe Zagratzki, „Forget Flodden and Remember Bannockburn“ - *Cultural and National Manifestations in Scottish Football*, (unveröffentlichtes Manuskript).

weiten Sinne verwendet, das heißt hierunter werden auch kulturell verankerte und überlieferte Bewegungsformen gefaßt, die viel früher entstanden sind als die modernen Sportwettkämpfe, die erst gegen Ende des 18. Jahrhunderts unter dieser Bezeichnung auftreten.<sup>3</sup> Die schottischen Highland Games, die im folgenden untersucht werden sollen, gelten zumindest dort, wo sie ausgeübt werden, als Symbole kultureller Selbständigkeit und nationaler Identität. Schon deshalb ist es unerlässlich, anstatt ihre folkloristischen Erscheinungsformen nostalgisch zu verklären, der Frage nachzugehen, wie und warum sie entstanden sind beziehungsweise welche soziale Funktion sie heute noch erfüllen. Ihre gesellschaftliche Bedeutung ist dabei ebenso wichtig wie ihre - im engeren Sinne - sportbezogene Ausrichtung. Daß die Highland Games einen Beitrag zur schottischen Kulturgeschichte leisten, wird sowohl von ihren Befürwortern als auch Kritikern gleichermaßen behauptet; es bleibt jedoch aufzuzeigen, worin dieser Beitrag tatsächlich besteht.

Vorab noch ein Hinweis zum gegenwärtigen Stand der Rezeption und Aufarbeitung des Themas: in Deutschland blieb es bislang nahezu unbeachtet. So gibt es nur eine ausführlichere Beschreibung der geschichtlichen Entwicklung der Highland Games vom 14. Jahrhundert bis zur Gegenwart.<sup>4</sup> Daneben existieren allerdings mittlerweile eine Reihe von Untersuchungen zur Körperkultur und Identität in traditionellen sowie marginalisierten Kulturen, die zumindest einen indirekten Bezug zum hier behandelten Thema aufweisen.<sup>5</sup> Zwar wird auch in englischsprachigen Arbeiten ein Mangel an soziologisch orientierten Analysen zu Fragen der schottischen Entwicklung, Sozialstruktur und

---

<sup>3</sup>In einer engen Fassung des Begriffs wird die Entstehung des modernen Sports im Zusammenhang mit der Entwicklung der frühkapitalistischen Industrialisierung hervorgehoben. Dadurch ist es möglich, zwischen antiken und mittelalterlichen Wettkampfspielen sowie modernen Sportformen deutlich zu unterscheiden. Im folgenden soll dieser Unterschied nicht verwischt werden, und es wird auch nicht die verbreitete Auffassung vertreten, daß etwa die antiken Wettkampfspiele als Idealbild für den zeitgenössischen Sport anzusehen sind. Die hier bevorzugte weite Fassung des Sportbegriffes dient im Gegenteil gerade dem Zweck, Tendenzen der Versportlichung traditioneller Bewegungsformen zu verdeutlichen, das heißt Entwicklungslinien in ihrem geschichtlichen Zusammenhang aufzuzeigen. Vgl. dazu Allen Guttmann, *Vom Ritual zum Rekord. Das Wesen des modernen Sports*, Schorndorf: Hofmann Verlag 1979 sowie Norbert Elias und Eric Dunning, *Sport im Zivilisationsprozeß. Studien zur Figurationssoziologie*, Hg. Wilhelm Hopf, Münster: Lit - Verlag o.J.

<sup>4</sup>Helmut Novacek, *Schottische Highland Games. Traditioneller Volkssport einer ethnischen Minderheit im Wandel der Zeit*, Hg. H. - E. Rösch und S. Yaldai, Düsseldorf: Schriftenreihe des Instituts für Sportwissenschaft der Universität Düsseldorf 1989. Bei dieser Arbeit handelt es sich um eine Hausarbeit in der Reihe der „Düsseldorfer Sportwissenschaftlichen Studien“, die wohl nur Insidern bekannt sein dürfte.

<sup>5</sup>Vgl. dazu Henning Eichberg und Jörn Hansen (Hg.), *Körperkulturen und Identität. Versuche einer alternativen Aufmerksamkeit*, Münster: Lit - Verlag 1989. Die Arbeiten insbesondere von Eichberg beziehen sich auf Sportformen sogenannter „randständiger“ Kulturen. Ein Untersuchung über den traditionellen baskischen Sport, der in einigen Erscheinungsformen Analogien zu den schottischen Highland Games aufweist, findet sich bei Gunter Gebauer, *Die Masken und das Glück. Über die Idole des Sports*, in: Gunter Gebauer, *Körper und Einbildungskraft. Inszenierungen des Helden im Sport*,

kulturellen Identität im Zusammenhang mit traditionellen Sportformen beklagt, allerdings finden sich hier Ansätze, die einen guten Beitrag zur Schließung dieser Lücke leisten. Stellvertretend seien an dieser Stelle die Untersuchungen von Grant Jarvie und David Webster genannt, auf die ich mich im folgenden in erster Linie beziehen werde.<sup>6</sup>

## 2. *Highland Games als Teil einer Volkskultur*

Der Begriff „Volkskultur“ erweckt zunächst - vor allem in Deutschland - berechtigtes Mißtrauen, insofern er auf die Unterschiede zwischen den Völkern abhebt. Nicht das Verbindende, wie zum Beispiel die grenzüberschreitenden Feudalstrukturen im Mittelalter, sondern das Trennende, das heißt die jeweilige Eigenart einer Nation, wird bei seiner Verwendung hervorgehoben.<sup>7</sup> In diesem Zusammenhang erhalten bestimmte Kulturgüter eine stellvertretende Bedeutung für das vermeintliche Selbstverständnis der hiervon Betroffenen. Doch dieses Selbstverständnis ist keineswegs ungebrochen. Die ursprünglich bildungsbürgerliche Vorstellung einer elitären Kulturgemeinschaft etwa sieht sich durch die enge Anbindung an den Volksbegriff entwertet, insofern der Eindruck entsteht, als stünden alle kulturellen Leistungen unterschiedslos und gleichberechtigt nebeneinander. Deshalb spricht man in diesem Zusammenhang auch eher von der „Kulturnation“ und meint damit das Land der Dichter und Denker. Identitätsstiftend sind hiernach gerade jene Kulturgüter, die sich eher durch eine gewisse „Volksferne“ auszeichnen, da nur wenige an ihnen teilhaben. Das Ergebnis ist eine Trennung von „Volk“ und „Kultur“, die - Ironie des Denkens - allenfalls kulturell aufzuheben ist.

In anderen Ländern besitzt der Begriff „Volkskultur“ dagegen eine eher positive Bedeutung. In Schottland beispielsweise, wo es eine lange Tradition für nationale Selbstbestimmung und gegen äußere - vor allem englische - Vorherrschaft gibt, begreift man die spezifischen Eigenheiten des Landes und seiner Bewohner durchaus als Ausdruck eines gemeinsam geteilten kulturellen Erbes. Hierzu gehören sowohl, um nur einige Beispiele zu nennen, die Beiträge zur schottischen Kunst, Literatur und Philosophie als auch die Besonderheiten des schottischen Alltagslebens wie etwa die Sprache, das Essen oder die Musik. Indem diese Besonderheiten im Laufe der Geschichte immer

---

Berlin: Dietrich Reimer Verlag 1988, 125 - 143.

<sup>6</sup>Grant Jarvie, *Highland Games. The Making of the Myth*, Edinburgh: University Press 1991; David Webster, *The Sottish Highland Games*, Edinburgh: Reprographia 1973.

<sup>7</sup>Zur Unterscheidung zwischen ausgrenzender Kultur- und übergreifender Zivilisationsgeschichte vgl. Norbert Elias, *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen*, 16. Aufl., Bd. 1, Frankfurt: Suhrkamp 1991, 1 - 42.

wieder gegen Fremdeinwirkungen verteidigt werden mußten, beeinflussten sie schon sehr früh das kulturelle Selbstverständnis der Schotten. Doch auch hier gilt, daß dieses Selbstverständnis mehrfach, das heißt in Abhängigkeit von den jeweils vorherrschenden gesellschaftlichen Interessen, gebrochen ist. Dies wird im Zusammenhang mit dem hier zu behandelnden Thema noch deutlich werden. An dieser Stelle kann jedoch vorläufig festgehalten werden, daß der Begriff „Volkskultur“ in Schottland aufgrund der Oppositionsgeschichte des Landes anders zu bewerten ist als beispielsweise in Deutschland, wo insbesondere alltagsweltliche Traditionen, Sitten und Gebräuche in der Regel einen eher affirmativen Charakter aufweisen.<sup>8</sup> „Volk“ und „Kultur“ sind natürlich auch in Schottland nicht als identisch zu begreifen; allerdings gibt es gemeinsame Traditionen, in denen eine enge Verbindung zwischen beiden erkennbar ist. Bevor dieser Zusammenhang am Beispiel der Highland Games überprüft wird, soll ein erster Überblick über einige Übungen und Wettbewerbe gegeben werden, die in ihrem Rahmen stattfinden.

### 2.1 „Heavy“ und „light events“

Die Highland Games sind aus dem unmittelbaren Lebenszusammenhang der Bewohner des schottischen Hochlandes entstanden, deren besonderen Erfahrungen und Vorstellungen sie zum Ausdruck bringen. So finden sich auch heute noch Handlungsformen in den Spielen wieder, die auf bäuerliche und kriegerische Ursprünge verweisen. Hierzu gehören vor allem athletische Kraft-, Ausdauer- und Geschicklichkeitsübungen, die sogenannten *heavy events*. Zu den bekannteren Übungen zählen das Hammerwerfen (*throwing the hammer*), Steinstoßen (*putting the ball*), Gewichtwerfen (*throwing the weight*), Gewichttragen (*farmers walk*) sowie das Baumstammwerfen (*tossing the caber*). Die hierbei verwendeten Gegenstände sind im Unterschied zu modernen Sportgeräten noch weitgehend „naturbelassen“. Zwar werden auch sie vermessen, gewogen und bearbeitet; ihr ursprünglicher Gebrauchscharakter ist jedoch noch erkennbar.<sup>9</sup> Nach der Einführung von Regeln seitens der *Scottish Games Association* fällt jedoch auf, daß bestimmte

---

<sup>8</sup>Der Versuch zur Errichtung einer nationalsozialistischen Volkskultur in Deutschland, die unkritisch und allgemeinverständlich sein sollte und schon deshalb gegen bestimmte Volksgruppen innerhalb und außerhalb des Reiches gerichtet war, ist als besonders verwerfliche Form dieses affirmativen Charakters zu werten.

<sup>9</sup>Eine Beschreibung von *hammer*, *stone* und *caber* findet sich in The Scottish Games Association (ed.), *Scottish Games Association Yearbook 1987*, Perth 1987. Webster bemerkt in diesem Zusammenhang: „The implements for the games were the ones found around a farm or village. A blacksmith's hammer for throwing; a well rounded stone from the river bed for putting; ordinary block weights for throwing ...“ Webster, *Scottish Highland Games*, 11.

*heavy events* wie zum Beispiel das Steinstoßen oder Hammerwerfen sich immer weiter in Richtung der modernen Leichtathletik entwickeln. Demzufolge ist es auch nicht verwunderlich, daß heute ehemalige Leistungssportler in diesen Disziplinen dominierend agieren.

Die sogenannten *light events* umfassen Übungen, die zumindest auf den ersten Blick leichtathletischen Disziplinen ähneln. So gibt es Laufwettbewerbe (*hill racing, sprint, hurdle racing* u.a.), deren Spannung dadurch erhöht wird, daß die vermeintlich Besseren mit einem *handicap* belastet werden. Nicht das englische Fair - Play des moralisch fundierten und gentlemanlike betriebenen Sports wird hierdurch angestrebt, sondern es ist beabsichtigt, den agonalen Charakter der Übungen zu unterstreichen und möglichst alle Teilnehmer damit zu konfrontieren. Im Vordergrund steht die Demonstration körperlicher Fähigkeiten, die ursprünglich oftmals auch mit unfairen Mitteln - zumindest nach unserem heutigen Verständnis - durchgesetzt wurden. Bekannt sind außerdem Weit- und Dreisprungwettbewerbe (*long jump, hop - skip - and - jump*), bei denen die Teilnehmer einen beliebig weiten Anlauf nehmen können. Zuweilen kommt es dabei vor, daß eine Sandgrube für die Landung nicht vorhanden ist. Webster berichtet davon, daß selbst bei Hoch- und Stabhochsprungwettbewerben (*high leap, pole vaulting*) eine besondere Landevorrichtung nicht immer vorhanden ist.<sup>10</sup> Große Höhen werden auf diese Weise zwar nicht erreicht; dafür stehen jedoch Mut und Risikobereitschaft der Athleten auf dem Prüfstand.

Bei den hier angesprochenen *heavy* und *light events* ging es vor allem in früheren Zeiten nicht um Rekorde, sondern um die direkte Auseinandersetzung zwischen den Kontrahenten. In jedem Wettkampf wurde der jeweils Beste ermittelt, wobei die erzielten Zeiten, Weiten und Höhen nur für den direkten Vergleich der Athleten gemessen wurden. Der „Kampf gegen Zahlen“, der im modernen Sport eine so wichtige Rolle spielt, ist erst heute bedeutsam. Einzuschränken ist jedoch, daß die einzelnen Disziplinen selten unter gleichen Bedingungen ausgetragen werden, so daß eine Vergleichbarkeit der Resultate noch immer schwierig ist. Die Einführung neuer Regeln dient deshalb vor allem dem Zweck, diesen „Mißstand“ aufzuheben.

In einer Untersuchung baskischer Volkssportarten begreift Gebauer deren Erscheinungsformen als Ausdruck einer „vitalistischen Konzeption“, die insbesondere bei älteren Kulturen bedeutsam ist.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>Vgl. op. cit., 118.

<sup>11</sup>Vgl. Gebauer, *Körper und Einbildungskraft*, 128.

Körper und Umwelt spielen in diesen traditionellen Entwürfen eine besondere Rolle, insofern sie die Stellung des Menschen in seiner Auseinandersetzung mit den vorgefundenen Lebensbedingungen bezeichnen. Da beide, Körper und Umwelt, ständigen Gefahren ausgesetzt sind, begegnet man ihnen mit besonderer Aufmerksamkeit, aber auch mit Mißtrauen. Sie werden mit Tabus belegt und sind nicht selten Anlaß besonderer Rituale und Bräuche. Die *heavy* und *light events* der Highland Games lassen sich in ihrer Ausrichtung auf traditionelle körperliche Praktiken durchaus als „vitalistische Konzeption“ begreifen. Auch wenn heute gewisse Ähnlichkeiten mit dem modernen Sport unverkennbar sind, vermitteln sowohl die verschiedenen Übungen als auch die dabei verwendeten „Sportgeräte“ noch immer einen Eindruck über die ursprünglich bäuerlichen und kriegerischen Erfahrungen, aus denen sie hervorgegangen sind. Kraft, Schnelligkeit, Mut und Risikobereitschaft gehörten einstmals zu den überlebenswichtigen Erfordernissen des Alltags. Im Rahmen eines traditionellen Festes sowie als spielerische und wettkampfbezogene Demonstration verlieren sie dagegen etwas von ihrem Schrecken und zeigen sich von ihrer lebendigen Seite.

## 2.2 „Cultural events“

Neben den sportlichen Übungen, die je nach Bedarf durch weitere Wettbewerbe ergänzt werden, gibt es noch eine ganze Reihe sogenannter *cultural events*. Diese werden von außenstehenden Beobachtern gerne als Beleg für die tatsächliche kulturelle Bedeutung der Highland Games herangezogen, während die athletischen Wettbewerbe stärker mit modernen Sportwettkämpfen gleichgesetzt werden. Dagegen ist jedoch einzuwenden, daß die *heavy* und *light events* sich nur in ihrem Zusammenhang mit den anderen Wettbewerben begreifen lassen und noch immer von zentraler Bedeutung für die Spiele insgesamt sind. Wenn man den Highland Games einen kulturellen Stellenwert zuerkennt, so lassen sich die volkssportlichen Elemente hiervon nicht ausnehmen.

Die *cultural events* im engeren Sinne beziehen sich auf überlieferte Ausdrucksformen und Gewohnheiten der Hochlandbewohner Schottlands, die zumindest nach landläufiger Meinung als besonders typisch für Schottland überhaupt gelten. So werden beispielsweise Preise für die bestangezogenen Besucher der Spiele ausgelobt. Schottenrock (*kilt*) und -tuch (*tartan*) stehen dabei im Mittelpunkt des Interesses sowohl der Teilnehmer als auch der Zuschauer. Auf diese Weise wird die Kleidung zum gemeinsamen Ausdruck einer „gelebten Vergangenheit“, die um so lebendiger ist, je mehr sich an ihrer Zurschaustellung beteiligen. Tanz- und Musikwettbewerbe ergänzen das

äußere Erscheinungsbild. Dudelsackspieler (*bagpipers*) treten gegeneinander an, um den besten Spieler alter Kompositionen, etwa des *Piobaireched* oder *Highland Reel*, zu ermitteln.

Volkstümliche Tänze wie zum Beispiel der *Sword Dance*, *Highland Fling*, und *Strathspey* gehören ebenfalls zu den traditionellen Wettbewerbsdziplinen. Darüber hinaus gibt es Konkurrenzen zur Pflege der gälischen Sprache und Literatur, bei denen Preise beispielsweise für das beste *Gaelic poem* verliehen werden.

Auffällig ist, daß im Rahmen der Highland Games traditionelle Ausdrucksformen und Verhaltensmuster wie die soeben angesprochenen zum Gegenstand entsprechender Wettbewerbe werden. Mode-, Tanz-, Musik- und Literaturwettbewerbe gibt es natürlich auch in anderen Gesellschaften; dort orientiert man sich allerdings eher an neuen Formen und Inhalten. Ein Grund für die Pflege insbesondere alter Traditionen liegt darin, daß hierdurch ein bestimmtes, romantisierendes Bild schottischer Hochlandkultur aufrechterhalten wird. Dieses Bild wird durch die bloße Wiederholung bestimmter Praktiken immer wieder neu hergestellt beziehungsweise bestätigt und erhält dadurch einen fast schon rituellen Charakter.<sup>12</sup> Da jedoch das tatsächliche schottische Alltagsleben durch *kilt*, *tartan*, *bagpipers* u.a. ebensowenig beeinflusst wird wie zum Beispiel das deutsche durch Sauerkraut und Lederhosen, werden durch die entsprechenden *cultural events* klischeehafte Vorstellungen erzeugt, die zumindest den aktuellen Lebensverhältnissen nicht entsprechen. Dies gilt es zu beachten, wenn von Traditions- und Kulturpflege die Rede ist. Zur Vermeidung von Stereotypen ist es erforderlich, die überlieferten Formen und Inhalte nicht einfach nur fortzuschreiben, sondern sie auch danach zu befragen, aus welchen Gründen sie entstanden sind beziehungsweise welche gesellschaftliche Funktion sie heute erfüllen.

Zuvor soll allerdings noch ein Trend erwähnt werden, der auf den ersten Blick im Gegensatz zu den traditionellen Wettbewerben steht. Um die Attraktivität der Spiele zu erhöhen beziehungsweise um Touristen anzuziehen, wurden immer mehr sogenannte „*fun elements*“ in die einzelnen Programme aufgenommen. Hierzu gehören die ersten Segelwettbewerbe aus dem Jahr 1848 ebenso wie die Ballonaufstiege gegen Ende des letzten Jahrhunderts bei den Dunoon Highland Games und die

---

<sup>12</sup>Riten als Praktiken sind sich Selbstzweck und finden schon in ihrer Ausführung ihre Erfüllung. Sie sind Akte, die man ausführt, weil 'es sich so gehört', weil 'das halt so gemacht wird', bisweilen aber auch, weil man schlicht nicht anders kann. Dabei braucht man nicht zu wissen, warum und für wen man sie ausführt, z.B. unsere Akte bei Beerdigung und Grabpflege, oder was sie bedeuten.“ Pierre Bourdieu, *Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft*, Frankfurt: Suhrkamp 1993, 39.

Fallschirmabsprünge bei den Crieff Games im Jahr 1911.<sup>13</sup> Neben diesen für damalige Verhältnisse spektakulären Ereignissen gab es jedoch auch weniger aufregende Neuerungen. Diese orientierten sich einerseits an traditionellen bäuerlichen Praktiken, wie etwa das möglichst schnelle Zerlegen einer Kuh (*tearing of a cow*). Andererseits lassen sie kaum noch Bezüge zu besonderen Handlungsformen erkennen, wie zum Beispiel das Eimerumstoßen (*tilting the bucket*), Faßlaufen (*barrel racing*) oder Zeltpflocken (*tent - pegging*).<sup>14</sup> Im Unterschied zu den traditionellen Wettbewerben besitzen derartige *fun elements* in der Regel eine nur regionale Bedeutung. Dementsprechend dienen sie auch weniger der Traditionspflege, sondern ergänzen nur den üblichen Programmablauf. Für die Erklärung der traditionellen Bedeutung sowie der gesellschaftlichen Funktion der Highland Games lassen sie sich somit als bloße Randphänomene begreifen.

Nach dem bisher Gesagten bleibt festzuhalten, daß die aufgezeigten Elemente und Wettbewerbe der Highland Games aufgrund ihres traditionellen Charakters als Teil der schottischen Hochlandkultur anzusehen sind. Fraglich ist allerdings, ob sie für Schottland insgesamt typisch sind. Es bleibt zu untersuchen, ob das zuvor so genannte „gemeinsam geteilte kulturelle Erbe“, das in den Spielen zum Ausdruck kommt, tatsächlich als ein solches zu begreifen ist. Schließlich ist nicht auszuschließen, daß es sich hierbei um ein bloß geschichtsverklärendes Ideologem handelt, das von den eigentlichen Problemen *innerhalb* der schottischen Gesellschaft ablenkt. Um diese Frage beantworten zu können, ist es erforderlich, die Entwicklung der Highland Games in ihrem Zusammenhang mit der Geschichte Schottlands näher zu betrachten.

### 3. Wandel und Bedeutung der Highland Games

Im Unterschied zu der bisherigen Beschreibung der Highland Games orientiert sich die Beschäftigung mit ihrer geschichtlichen Entwicklung stärker an den jeweiligen gesellschaftlichen Rahmenbedingungen, durch die sie beeinflusst wurden. Während ihre Bedeutung bislang noch relativ unspezifisch als Ausdruck einer volkstümlichen Tradition gefaßt wurde, die aufgrund ihres festlichen Charakters zunächst nur wenig Anlaß zu weitergehenden Fragen bietet, erscheint das harmonische Bild der Spiele in einem anderen Licht, wenn man sich mit den unterschiedlichen Etappen ihrer Entwicklung beschäftigt. Dabei lassen sich, in Anlehnung an Jarvie, vier Abschnitte der schottischen

---

<sup>13</sup>Vgl. dazu Novacek, *Schottische Highland Games*, 64 - 65.

<sup>14</sup>Vgl. op. cit., 43 sowie 65.

Hochlandgeschichte und Kulturentwicklung relativ gut voneinander unterscheiden. Im einzelnen handelt es sich um die:

- Herausbildung und Etablierung patriarchalisch - feudaler Strukturen;
- Marginalisierung und Zerstörung der ursprünglichen Hochlandkultur;
- Romantisierung und Popularisierung der schottischen Hochlandkultur;
- Modernisierung und Zivilisierung der schottischen Hochlandkultur.<sup>15</sup>

Diese Einteilung orientiert sich an gesellschaftlichen Veränderungen, die für die Bedeutung und Interpretation der Highland Games wichtig sind. Sie sollen im folgenden zumindest kurz angesprochen werden, um den volkskulturellen Charakter der Spiele genauer einschätzen zu können.

### *3.1 Herausbildung und Etablierung patriarchalisch - feudaler Strukturen (ca. 500 - 1750)*

Die Geschichte der Bewohner des schottischen Hochlandes ist eng verbunden mit der keltisch - irischen Tradition. Die *Scoten*, nach denen das Land später benannt wurde, stammen ursprünglich aus Irland.<sup>16</sup> Etwa mit Beginn des 6. Jahrhunderts kam es zu einer ersten Verbreitung keltischer Einflüsse zunächst im westlichen Teil Schottlands, dem heutigen Argyllshire. Zu diesen Einflüssen gehören, neben der gälischen Sprache, auch die zu jener Zeit in Irland regelmäßig stattfindenden *Tailteann Games*. Hierbei handelt es sich um festliche Versammlungen, bei denen unter anderem sportliche Übungen, wie etwa das *stone throwing* und *foot racing*, praktiziert wurden. Es gab jedoch auch noch andere Bevölkerungsgruppen, die das Gebiet des heutigen Schottland besiedelten. Die *Picten* lebten im Norden beziehungsweise Nord - Osten, die *Briten* besetzten die Lowlands im Süd - Westen und die *Angeln* lebten im Süd - Osten des Landes. Nicht zuletzt als Reaktion auf die Überfälle der Wikinger schlossen sich die vier Stämme enger zusammen, ohne allerdings ihre Selbständigkeit ganz aufzugeben.

Bedeutsam für die innere Entwicklung des Landes, das seit der Unterwerfung der *Picten* durch die *Scoten* im 9. Jahrhundert erstmalig vereinigt wurde, war die Aufnahme politisch - kultureller Beziehungen mit England. In Folge dieser Entwicklung kam es im 12. Jahrhundert zur Einführung eines Lehenssystems, mit der Absicht, die zentrale Position des Königs zu stärken. Tatsächlich wurde hierdurch aber vor allem die Position der jeweiligen *Highland chiefs* aufgewertet, da der

---

<sup>15</sup>Vgl. Jarvie, *Highland Games*, 12 - 13.

<sup>16</sup>Vgl. dazu John Duncan Mackie, *A History of Scotland*, Middlesex: Penguin Books 1964, 28 - 29.

König gezwungen war, seine Macht zu delegieren, um sie überhaupt ausüben zu können. Je unzugänglicher eine Region war und je schwieriger sie kontrolliert werden konnte, desto größer war auch der Einfluß der einzelnen *chieftains*. Diese herrschten nahezu uneingeschränkt über ihren jeweiligen *clan*. Ihre Aufgabe bestand darin, den Stamm zu regieren und vor feindlichen Übergriffen zu schützen. Der *clan* wiederum war seinem Oberhaupt in der Regel treu ergeben und durch zumeist enge verwandtschaftliche Beziehungen an ihn gebunden.

Bereits vor der Einführung feudaler Strukturen waren die Stammesführer also mit Machtbefugnissen ausgestattet, die an die jeweils direkten Nachkommen weitergegeben wurden. Ihre patriarchale Stellung innerhalb der *clans* war unbestritten. Dies galt in ähnlicher Form auch für die Stämme der schottischen Lowlands; allerdings war die Macht der Clanführer dort stärker an den Landbesitz und nicht so sehr, wie im schottischen Hochland, ausschließlich an die Person des *chief* gebunden.<sup>17</sup> Die unterschiedliche geographische Lage der High- und Lowlands führte letztlich dazu, daß der schottische Süden viel stärker unter dem direkten Einfluß des Königs und seiner *landlords* stand als der unzugängliche Norden. In ähnlicher Weise wirkte sich auch die zunehmende Öffnung gegenüber England („*process of anglicisation*“) im Süden sehr viel nachhaltiger aus als im Hochland. Dort bewahrte man die ursprünglichen kulturellen Formen und verteidigte sie gegen äußere Einflüsse. Auf diese Weise wurden unterschiedliche Lebensgewohnheiten - zum Beispiel in Bezug auf die Sprache, Religion, Kleidung, Musik u.a. - ausgebildet oder verfestigt, und es entstand das Kontrastbild vom barbarischen, wilden Norden einerseits sowie vom zivilisierten Süden andererseits.

Wichtig für das Verständnis dieses Bildes ist zweierlei: zum einen bringt es den sich abzeichnenden „Sonderweg“ des schottischen Hochlandes zum Ausdruck, der im wesentlichen als Abwehr fremder, vor allem englischer Einflüsse zu begreifen ist. Zum anderen enthält es - und zwar aus der Sicht des sich zunehmend „zivilisierenden“ Südens - eine deutliche Abwertung herkömmlicher Lebensgewohnheiten, die nunmehr als rückständig und roh charakterisiert werden. Dabei war die Angst der *Lowland Scots* vor gewalttätigen Übergriffen nicht einmal unbegründet. Fehden zwischen den einzelnen Highland - clans sowie sorgfältig geplante Raubzüge gegen Lowland - Stämme waren durchaus nicht selten. Doch bei ihrer Beurteilung ist zu berücksichtigen, daß kriegerische

---

<sup>17</sup>“The essential difference between the feudal and patriarchal forms of power was that one was essential tenurial or territorial while the other was essentially personal. ... However, it can be said that a patriarchal / feudal set of relations prevailed in the Highlands, while a feudal / patriarchal set of social relations were characteristic of the Lowlands.“ Jarvie, *Highland Games*, 33.

Auseinandersetzungen zur damaligen Zeit eine andere Bedeutung hatten als heute. Da es ein ausschließliches und übergeordnetes Gewaltmonopol nicht gab, gehörten Überfälle und Kämpfe zu den verbreiteten Formen der Konfliktregelung.<sup>18</sup> In den Highlands kam es allerdings häufiger zu gewalttätigen Übergriffen, da hier, wie angedeutet, der Einfluß der königlichen Zentralmacht kaum Geltung erlangte.

Die Besinnung auf die eigenen keltischen Ursprünge, die sich etwa seit dem 14. Jahrhundert immer deutlicher herausbildete und den eigentlichen Mythos des wilden und unabhängigen „*Highland way of life*“ begründete, beeinflussten das Selbstverständnis der Hochlandbewohner nachhaltig. Bestimmte Traditionen wie zum Beispiel *the playing on the bagpipe*, *Highland dancing* oder *the wearing of tartan dress* wurden zu Symbolen nationaler und kultureller Identität. Im Rahmen sogenannter *Highland Gatherings*, die in der Regel nach der Ernte im Herbst stattfanden, nutzten befreundete clans die Gelegenheit, um sich auszutauschen, Geschäfte zu tätigen und um die gemeinsamen Traditionen aufleben zu lassen. Zu diesen Feierlichkeiten, bei denen nicht selten feindliche Übergriffe geplant wurden, gehörte auch die Demonstration körperlicher Kraft und Stärke, die vor dem Hintergrund der geschilderten Lebensumstände überlebenswichtig waren. Ihre Darstellung diente also nicht nur der Unterhaltung oder der Pflege kultureller Überlieferungen, sondern insbesondere der Selbstvergewisserung über Macht und Einfluß. Auch wenn heute die *heavy* und *light events* diesen Zusammenhang nicht mehr erkennen lassen, weil sie in einem anderen Rahmen stattfinden, bleibt festzuhalten, daß ihre Ursprünge bis in diese Zeit zurückreichen und über Jahrhunderte hinweg in ähnlicher Weise praktiziert wurden.

### 3.2 Marginalisierung und Zerstörung der ursprünglichen Hochlandkultur (ca. 1600 - 1850)

Mit Beginn des 17. Jahrhunderts, das heißt im Anschluß an die *Union of Crowns* im Jahre 1603, die eine weitere Verstärkung des *process of anglicisation* einleitete, ist ein deutliches Ansteigen der Bemühungen Englands zu verzeichnen, das schottische Hochland zu zivilisieren. So wurden beispielsweise Engländer und *Lowland Scots* in den „wilden Norden“ geschickt, um sich dort anzusiedeln. In den ‘*Statutes of Iona*’ (1609), die unter dem Vorwand erlassen wurden, die Lebensbedingungen einiger auf den Inseln lebender Stämme zu verbessern, wurden ausdrücklich

---

<sup>18</sup>Zur Frage der Abhängigkeit unterschiedlicher Gewaltvorstellungen vom jeweiligen Stand des Zivilisationsprozesses vgl. Elias, *Über den Prozeß der Zivilisation*, LVII - LXVI.

kulturelle Traditionen wie zum Beispiel die gälische Sprache als Ursache für die wirtschaftliche Misere und Barbarei des Landes verantwortlich gemacht.<sup>19</sup> Die clans insgesamt sahen sich harter und oftmals willkürlicher Disziplinierungsmaßnahmen durch die königlichen Regierungstruppen ausgesetzt. Kurzum - die Hochlandbewohner wurden durch unterschiedliche Verordnungen und Sanktionen gedrängt, sich stärker an die gesellschaftlichen Verhältnissen des Südens anzupassen und ihre alten Ordnungen - insbesondere das patriarchale Stammesprinzip - aufzugeben.

Der *Act of Union*, durch den 1707 das englische und das schottische Parlament vereinigt wurden, beließ den Schotten zwar einige ihrer nationalen Eigenheiten, doch sahen sich vor allem die *Highland Scots* in ihrer kulturellen Identität bedroht. Die Jakobiteraufstände, durch die das Recht auf nationale Selbstbestimmung zurückerobert werden sollte, wurden 1745 endgültig niedergeschlagen. In Folge dieser Niederlage wurde eine Politik eingeleitet, die zu einer endgültigen Zerstörung der *Highland clan formation* sowie der kulturellen Praktiken des *Highland way of life* führen sollte. So wurde im *Act of Proscription* von 1747 ausdrücklich das Verbot ausgesprochen, Highland Kleidung zu tragen, Highland Musik zu spielen, Versammlungen zu veranstalten oder typische Waffen wie Dolch und Schwert zu tragen. Zwar kam es zu einer offiziellen Aufhebung dieser Verbote durch die *Repeal Proclamation* schon im Jahr 1782, nachdem man erkannt hatte, daß kein aussichtsreicher Widerstand der Hochlandbewohner mehr zu erwarten war. Doch eine Wiederbelebung alter Traditionen und Gewohnheiten als Bestandteil des alltäglichen Lebens fand nicht mehr statt. Die ursprüngliche Hochlandkultur wurde immer stärker marginalisiert.

Die Umwandlung der traditionellen Machtverhältnisse in den *clans* wurde ebenfalls 1747 durch den *Heritable Jurisdictions Act* eingeleitet. Nach diesem Gesetz war es dem *chieftain* nunmehr verboten, seinen Stamm zum Kampf aufzurufen oder im Namen des *clans* Land in Besitz zu nehmen.<sup>20</sup> Doch was zunächst wie eine Schwächung der *clan chiefs* aussah, erwies sich im weiteren Verlauf als bloße Veränderung der alten Abhängigkeitsbeziehungen. Aufgrund des Gesetzes wurde nämlich die patriarchale Vorrangstellung des Stammesführers gleichsam „modernisiert“ und in eine ökonomische Machtposition überführt. Denn während der *chieftain* bisher das Land des gesamten *clans* nur verwaltete, ohne es zu besitzen, so konnte er es jetzt an die nicht mehr gebundenen, jedoch ökonomisch abhängigen Stammesmitglieder verpachten und als Kapitalquelle nutzen. Die alte

---

<sup>19</sup>Vgl. dazu Malcolm Chapman, *The Gaelic Vision in Scottish Culture*, London: Croom Helm 1979, 11.

<sup>20</sup>Vgl. dazu Jarvie, *Highland Games*, 45.

Funktion der Führerschaft wurde also durch ein moderneres Besitzrecht ersetzt.<sup>21</sup> Von der auf diese Weise hervorgebrachten aristokratischen Oberschicht, die von dieser Entwicklung profitierte, war wenig Widerstand gegen diese Veränderung der Sozialbeziehungen zu erwarten. Dementsprechend ist es auch nicht verwunderlich, daß insbesondere die neuen Landbesitzer bereitwillig die scheinbar überkommenen Traditionen hinter sich ließen, um sich den neuen Gegebenheiten anzupassen.

Die Auflösung der ehemals engen Beziehungen zwischen den chieftains und den Stammesmitgliedern wurde noch durch ein weiteres Ereignis bestimmt, das etwa um 1760 einsetzte und bis Mitte des folgenden Jahrhunderts andauerte. Nachdem das ehemals gemeinschaftlich bewirtschaftete Land per Gesetz in Privatbesitz überführt worden war, bestand ein besonderes Interesse der neuen Eigentümer darin, möglichst viel Gewinn zu erwirtschaften. Die ursprünglich agrarische Nutzung erwies sich jedoch als wenig profitabel, so daß man dazu überging, die Kleinbauern und Pächter zu verdrängen, um das Land stattdessen für die Schafzucht zu nutzen. War es früher noch wichtig, möglichst viele Stammesmitglieder zu vereinen, um die eigene Machtstellung zu sichern, so erwiesen sich dieselben Menschen nunmehr als Hindernis bei der Durchsetzung ökonomischer Interessen. Gewaltsame Ausweisungen und Vertreibungen waren die Folge. Das ehemalige *clansfolk* wurde entweder an den Rand der jeweiligen Ländereien umgesiedelt, oder aber vollständig enteignet und abgeschoben.

An diesen zum Teil brutalen Aktionen, die später unter den Begriff „*Highland Clearances*“ gefaßt wurden, beteiligten sich die meisten *landlords*, wenn auch nicht alle in gleicher Weise. Bei der Bewertung dieser Vorgänge ist zu berücksichtigen, daß die Landbesitzer oftmals selbst nicht in der Lage waren, den Pächtern ihrer Ländereien ein minimales Einkommen zu sichern. Viele Bewohner des schottischen Hochlandes litten - nicht zuletzt als Folge der eingeleiteten Veränderungen - vor allem im späten 18. beziehungsweise frühen 19. Jahrhundert unter großer Armut. Insbesondere die wirtschaftliche Not, aber auch das Gefühl, von den eigenen ehemaligen Stammesführern betrogen worden zu sein, veranlaßte viele *Highland Scots*, das Land zu verlassen oder in die neu entstehenden Armenviertel von Glasgow und Edinburgh umzusiedeln. Vertrieben und in der Hoffnung auf einen Neuanfang, emigrierte ein großer Teil von ihnen vor allem nach Nord - Amerika.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Marx beschreibt die Abschaffung der Leibeigenschaft in Schottland, die später als in England erfolgte und zur Pauperisierung der Landbewohner führte, als ein Beispiel für die sogenannte „ursprüngliche Akkumulation“. Vgl. Karl Marx, *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie*, Bd. 1, Berlin: Dietz Verlag 1975, sp. 749 - 761.

<sup>22</sup>Die gerade heute wieder populären *Highland Gatherings* und *Highland Games* in Nord - Amerika, auf die hier nicht weiter eingegangen werden soll, haben ihren Ursprung also in den *clearances* des 18. und 19.

In Schottland selbst entstand eine auf den ersten Blick widersprüchliche Situation. Einige Vertreter des neuen Landadels, der immerhin aktiv an der Auflösung der alten sozialen Strukturen beteiligt gewesen war, entwickelten ein besonderes Interesse an den gerade erst überwundenen kulturellen Traditionen. Es kam zur Gründung sogenannter „*Highland Societies*“, deren Absicht darin bestand, die durch ihre Mithilfe zerstörten Überlieferungen wieder neu aufleben zu lassen und zu fördern. Unter Ausklammerung der zuvor beschriebenen gesellschaftlichen Ereignisse und Veränderungen wurden einzelne Bestandteile schottischer Hochlandkultur wie zum Beispiel *tartan*, *kilt*, *bagpipes* und *dances* kurzerhand zu Symbolen einer gesamtschottischen Identität erklärt, die zu bewahren und zu pflegen man sich zur Aufgabe machte. Im Gegensatz zum proklamierten Kulturverständnis waren allerdings die Gesellschaften selbst, wie etwa „*The Northern Meeting*“ oder „*The Society of True Highlanders*“, überwiegend elitär ausgerichtet. In der Regel zählten sie ausschließlich *gentlemen* und *ladies* sowie *landowners* zu ihren Mitgliedern, - nicht jedoch Vertreter des einfachen Volkes.<sup>23</sup> Man veranstaltete Bälle und Jagden, vergnügte sich an verschiedenen *cultural events*, und 1832 nahm auch die *Braemar Highland Society* im Rahmen ihres Treffens wieder athletische Wettbewerbe in ihr Programm auf.<sup>24</sup>

Obgleich diese Treffen durchaus einen Eindruck bestimmter volkskultureller Traditionen vermittelten, erhielten sie dadurch, daß sich nunmehr die neue Oberschicht ihrer annahm, einen andersartigen, exklusiven Charakter. Die Spiele verwandelten sich zu einem „Kulturgut“, das keine Verbindung mehr zum Alltag der Menschen aufwies. Im Vordergrund stand eindeutig das Bedürfnis nach Selbstdarstellung und Unterhaltung der Landaristokratie.<sup>25</sup> Das Volk beteiligte sich zunächst nur als Zuschauer, bevor es später auch wieder an einigen Übungen teilnehmen durfte. Trotz des Verlustes

---

Jahrhunderts. Dies gilt es zu betonen, weil auch außerhalb Schottlands die eigentlichen Gründe für die Emigration eines großen Teils der Bevölkerung aus den *Highlands* nach wie vor eher unausgesprochen bleiben. Zur schottischen Traditionspflege in Nord - Amerika vgl. Emily - Ann Donaldson, *The Scottish Highland Games in America*, Gretna: Pelican 1986 sowie Gerald Redmond, *The Sporting Scots of Nineteenth Century Canada*, Toronto: Associated University Press 1982.

<sup>23</sup>Der Vollständigkeit wegen sei erwähnt, daß die *Braemar Wrights Society* auch Mitglieder aufnahm, die weder adelig waren noch Land besaßen. Neben der Pflege alter Traditionen setzte sich diese Gesellschaft zumindest in ihren Anfängen das Ziel, Bedürftige zu unterstützen. Jarvie weist allerdings zu Recht darauf hin, daß dieses Beispiel wohl eher untypisch ist. Vgl. Jarvie, *Highland Games*, 58.

<sup>24</sup>Vgl. op. cit., 58. Webster erwähnt in diesem Zusammenhang, daß athletische Übungen zum Teil auch schon früher, so etwa auf dem *Highland Gathering* in St. Fillian, Perthshire, im Jahre 1819 praktiziert wurden. Vgl. Webster, *Scottish Highland Games*, 11.

<sup>25</sup>So spielten beispielsweise kriegerische Elemente in den Spielen überhaupt keine Rolle mehr. „The emphasis was moving away from athletic endeavour towards display, novelty and pageant.“ Scott Crawford, „Scottish Highland Games of the early Nineteenth Century“, in: *Scottish Journal of Physical*

ihrer ursprünglichen Bedeutung wurden die Spiele insgesamt als willkommene Abwechslung zum gewohnten Alltagsleben angesehen und erfreuten sich auch in der Bevölkerung einer zunehmenden Beliebtheit. Ihre wachsende Popularität wurde zudem durch den Umstand begünstigt, daß nicht nur in Schottland das Interesse an alten Lebensweisen, Kulturformen und nationalen Besonderheiten wuchs. Die Hochland Tradition und damit auch die Bräuche und Spiele der *Highland Games* eigneten sich in besonderer Weise, dem durch die Romantik geweckten Interesse an der eigenen kulturellen Vergangenheit nachzukommen. Insbesondere Sir Walter Scott, der enge Kontakte etwa zur „*Society of True Highlanders*“ pflegte, trug in seinem literarischen Werk zu einer romantischen Verklärung des *Highland way of life* bei. Daß es neben *tartan*, *kilt*, *bagpipe*, *glens* u.ä. auch noch eine andere Seite der *Highland tradition* gab, blieb bei ihm jedoch aus ähnlichen Gründen unausgesprochen wie bei den Initiatoren der *Highland Games*. Die Widersprüche und Probleme der Vergangenheit und Gegenwart paßten nicht in das idealisierte Bild eines feudal geprägten gesamtschottischen Nationalismus, das man mit unterschiedlichen Mitteln aufrechtzuerhalten versuchte.

### 3.3 Romantisierung und Popularisierung der schottischen Hochlandkultur (ca.1840 - 1910)

Die etwa zu Beginn des 19. Jahrhunderts einsetzende Romantisierung der schottischen Hochlandkultur wurde im weiteren Verlauf durch zwei weitere Faktoren begünstigt, durch die der zuvor noch als rückständig und barbarisch charakterisierte *Highland way of life* zunehmend gesellschaftsfähig wurde und schließlich sogar als schick galt. „*Balmorality*“ sowie die „*sporting landlords*“ stehen im folgenden stellvertretend für Veränderungen, durch die die zweite Hälfte des letzten sowie der Beginn dieses Jahrhunderts in besonderer Weise beeinflusst wurden.

Eine weitere Intensivierung der Verbindungen zwischen England und Schottland wurde durch die regelmäßigen Besuche des Hochlandes von Königin Victoria eingeleitet. Nachdem sie 1842 erstmalig in die Highlands reiste und aus ihrer Bewunderung für die Bewohner und die Landschaften des Nordens keinen Hehl machte, hatte es den Anschein, als ob sich alle Spannungen, Widerstände und Feindseligkeiten zwischen England und Schottland endgültig auflösen ließen. Die *Wild Scots* schienen zumindest so zivilisiert zu sein, daß man sie als Partner anerkennen konnte. Auch wenn sich dieses Urteil wohl in erster Linie auf die neue Oberschicht bezog, folgte der englische Adel dem

Beispiel seiner Königin, so daß ein regelrechter Highland Tourismus einsetzte. Queen Victoria selbst erwarb 1848 das Anwesen „Balmoral“ und besuchte seit dieser Zeit regelmäßig die „Braemer Highland Gatherings“, die 1866 sogar umbenannt wurden und fortan „Braemer Royal Highland Gatherings“ hießen, nachdem Victoria die Schirmherrschaft übernommen hatte.<sup>26</sup>

Spätestens seit dieser Verbindung von *„loyalty, royalty, tartanry and Balmorality“*<sup>27</sup> wurden die Spiele endgültig aus ihrem ursprünglichen sozialen Kontext herausgelöst und verloren ihre volksculturelle Bedeutung. Zwar wurden die traditionellen Elemente und Übungen zunächst nur unwesentlich verändert und die äußeren Erscheinungsformen ließen deutlich erkennen, daß man sich in Schottland und nicht etwa in England befand. Wichtiger für die Beurteilung sind allerdings die geschichtlichen Zusammenhänge, die sich hinter den Ereignissen verbargen. Der scheinbar bruchlose Übergang von der oppositionellen *Highland tradition* einerseits zu ihrer nostalgischen Vereinnahmung durch den Adel andererseits ließ schnell vergessen, daß auch die Monarchie sich vor noch nicht langer Zeit aktiv an der Niederschlagung und Zerstörung der Hochland Kultur beteiligt hatte. Obgleich sich die Politik änderte, bleibt anzumerken, daß auch Queen Victoria als Patronin der „Highlands and Islands Emigration Society“ für die Ausweisung vieler *Highland Scots* mitverantwortlich zeichnete und somit kaum als Kulturbewahrerin des schottischen Volkes anzusehen ist. Ihr vordringliches Interesse galt dem romantischen Bild des Hochlandes; für die Erhaltung der besonderen Lebensweise seiner Bewohner setzte sie sich nicht ein.

Die Inbesitznahme und Umdeutung der *Highland Games* durch Adel und Monarchie beruhte allerdings nicht nur auf dem romantisch verklärten Interesse bestimmter privilegierter Kreise an volkstümlichen Erscheinungsformen und nationalen Eigenheiten. Das schottische Hochland bot, neben landschaftlichen und kulturellen Besonderheiten, auch die ökonomischen Voraussetzungen zur Durchsetzung einer neuartigen *„upper - class leisure form“*. Die aus Gründen der Profitsteigerung etwa Mitte des 18. Jahrhunderts eingeführte Schafzucht erwies sich inzwischen als nicht mehr rentabel. Die *landlords* entdeckten jedoch eine neue Einnahmequelle, die zudem ihrer

---

<sup>26</sup>Am Beispiel Braemers kann man sehr gut einige Etappen in der Entwicklung der Hochlandspiele zumindest seit Beginn des 19. Jahrhunderts nachvollziehen. Begründet 1816 unter der Bezeichnung „Braemer Wrights Society“ (s.o. Anm. 22), umbenannt 1826 in „Braemer Highland Society“ und immer stärker an der bloßen Bewahrung von „Kulturgütern“ interessiert, entfernen sich die Spiele mit der Übernahme der Schirmherrschaft durch Queen Victoria immer weiter von ihren eigentlichen Ursprüngen. Vgl. Jarvie, *Highland Games*, 5 - 6.

<sup>27</sup>Vgl. op. cit., 64 (Hervorhebung F. B.).

gesellschaftlichen Stellung eher zu entsprechen schien. Sie gingen zunehmend dazu über, ihr Land als Jagdrevier zu verpachten oder an die Aristokratie des Südens zu verkaufen, anstatt es den bisherigen Kleinpächtern weiter zur Verfügung zu stellen. Während die *crofters* dadurch in neue Abhängigkeit und wirtschaftliche Not gerieten, entstand auf der anderen Seite ein neuartiges gesellschaftliches Phänomen: die *sporting landlords*.

Das Ausmaß der Umwandlung der Highlands zu *sporting playgrounds* für den alten Landadel sowie für den im Zuge der Industrialisierung vermehrt auftretenden Geldadel des Südens wird bereits daraus deutlich, daß die Gesamtfläche Schottlands im Jahre 1912 immerhin zu einem Fünftel aus *deer forests* und anderen Jagdgründen bestand.<sup>28</sup> Demnach ist es auch nicht verwunderlich, daß Jagdveranstaltungen zu einem zentralen Element der *Highland Games* wurden. Neben den traditionellen Übungen wurden allerdings auch vermehrt die weiter oben angesprochenen *fun elements* - wie zum Beispiel Schubkarrenrennen oder Sackhüpfen (*sack and barrow races*) - in das Programm aufgenommen. Durch allgemein verständliche Wettbewerbe und Schaudarstellungen versuchte man, die Attraktivität der Spiele vor allem für die zahlreich anreisenden Touristen zu erhöhen. Außerdem erschien es wichtig, sich gegenüber neu entstehenden Sportarten wie Fußball, Rugby oder Leichtathletik abzugrenzen, die ebenfalls an Popularität gewannen.<sup>29</sup> Auch auf der Ebene der Übungen selbst entfernte man sich also immer mehr vom traditionellen Ursprung der Spiele.

### 3.4 Modernisierung und Zivilisierung der schottischen Hochlandkultur (ca.1900 - heute)

War das 19. Jahrhundert noch weitgehend geprägt durch wirtschaftliche Not und Abhängigkeit der meisten Hochlandbewohner, so konnte auch in diesem Jahrhundert das ökonomische Gefälle zwischen den *Highlands* und den industrialisierten Gebieten im Süden nicht aufgehoben werden. Zwar gehören einige der *sporting landlords* und ihre direkten Nachfahren heute zu den zweitausend reichsten Bewohnern der britischen Insel; die wirtschaftliche Situation der Landbewohner sowie der in die Städte abgewanderten ehemaligen Kleinpächter hat sich im Verhältnis dazu jedoch nicht grundlegend verändert.<sup>30</sup> Berücksichtigt man zudem den starken politischen und kulturellen Einfluß

---

<sup>28</sup>Vgl. op. cit. 64.

<sup>29</sup>Novacek sieht insbesondere in den Aktivitäten der *Scottish Amateur Athletic Association* eine Konkurrenz zu den *Highland Games*, obgleich es auch Formen der Zusammenarbeit zwischen beiden gab. Vgl. Novacek, *Schottische Highland Games*, 57 - 62.

<sup>30</sup>Vgl. Jarvie, *Highland Games*, 97.

der britischen Metropole auf das schottische Hinterland, so wird deutlich, daß Abhängigkeit und Fremdbestimmung in gesellschaftlich wichtigen Bereichen keineswegs aufgehoben sind. Erst vor diesem Hintergrund wird der immer wieder aktuelle Wunsch nach nationaler Selbständigkeit und kultureller Identität verständlich.

Die *Highland Games*, wie Dudelsack und Schottenrock heute vornehmlich touristische Attraktionen, werden auch von den Schotten selbst widersprüchlich beurteilt. Für die einen sind sie noch immer typischer Ausdruck und Symbol einer gesamt-schottischen Identität.<sup>31</sup> Andere wiederum begreifen sie als „*kitsch symbols of cultural identity*“, die gerade dort zur Herausbildung eines romantisch verklärten Nationalismus beitragen, wo eigentlich eine politisch orientierte Identitätsbestimmung erforderlich wäre.<sup>32</sup> Wie die bisher aufgezeigte Zerstörung, Romantisierung und Popularisierung der Hochlandkultur seit 1747 verdeutlicht, sind insbesondere die geschichtlichen Veränderungen für die Einschätzung ihrer Bedeutung maßgeblich. Und zumindest bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts kann festgehalten werden, daß die *Highland Games* die ursprüngliche Lebensweise der Hochlandbewohner ebensowenig zum Ausdruck bringen wie zum Beispiel *Balmorality* oder *tartan imagery*. Im Gegenteil: in der Art ihrer Darstellung tragen sie eher noch zu ihrer nostalgischen Verklärung beziehungsweise geschichtslosen Mythologisierung bei.

Diese Beurteilung trifft auch auf die Entwicklung der Spiele im nachvictorianischen Schottland zu. Allerdings ist diese Einschätzung durch einige Merkmale zu ergänzen, die zur weiteren Modernisierung der schottischen Hochlandkultur insgesamt beigetragen haben. Das Interesse an den *Highland Games* in diesem Jahrhundert unterlag großen Schwankungen. In den Jahren unmittelbar vor dem ersten Weltkrieg bis zur wirtschaftlichen Depression in den zwanziger Jahren fanden sie vergleichsweise wenig Zuspruch. Die Menschen beschäftigten sich in dieser Zeit aus naheliegenden Gründen mit anderen Dingen. Ebenfalls in den zwanziger Jahren, in Folge der Kämpfe der schottischen Arbeiterbewegung für eine klassenmäßige und nationale Emanzipation, war zwar eine zunehmende Politisierung kultureller Erscheinungsformen zu beobachten; die *Highland Games* blieben hiervon jedoch ausgenommen. Für viele galten sie noch immer als unverfälschtes Symbol einer besseren Vergangenheit beziehungsweise als wahrhaftiger Ausdruck eines nicht entfremdeten, naturnahen Lebens. Auch der zweite Weltkrieg änderte diese Sichtweise nicht. Allerdings bedeutete

---

<sup>31</sup>Vgl. dazu etwa James Kellas, *Modern Scotland*, London: Pall Mall 1986.

<sup>32</sup>Vgl. dazu insbesondere Tom Nairn, *The Break up of Britain*, London: Verso / NLB 1981.

er insofern einen großen Einschnitt in die Entwicklung der Hochlandkultur, als von den mehreren hundert Spielen, die 1938 stattfanden, in den ersten Jahren nach dem Krieg lediglich noch ungefähr zweihundert ausgerichtet werden konnten.<sup>33</sup>

Ein wichtiges Ereignis für die weitere Umgestaltung der *Highland Games* war die Gründung einer gemeinsamen Dachorganisation im Jahr 1946, die sogenannte „*Scottish Games Association*“. Diese Vereinigung verfolgte unter anderem das Ziel, die Wettkämpfe, die früher von den jeweiligen Ausrichtern selbst bestimmt und kontrolliert wurden, nach übereinstimmenden Regeln festzusetzen und zentral zu überwachen. Aufgrund der zunehmenden Vereinheitlichung der Spiele war es schließlich möglich, verschiedene Leistungen miteinander zu vergleichen, Rekordlisten zu erstellen und Preisgelder besser aufeinander abzustimmen. Bedingt durch diese Form der Rationalisierung, wuchs auch das Interesse der Medien, was wiederum zur Folge hatte, daß immer mehr Sponsoren auftraten und den Trend zur Professionalisierung und Kommerzialisierung noch verstärkten.

Die auch heute noch andauernde „Versportlichung“ der Spiele, die mit dem Einsetzen des Massentourismus in den siebziger Jahren einen ersten Höhepunkt erreichte, beinhaltet zugleich eine spezifische Form der Zivilisierung. Statt spontaner Ausdruck bestimmter Gewohnheiten und Lebensformen der Hochlandbewohner zu sein, die ursprünglich ohne festgeschriebene Regeln oder übergeordnete Kontrollinstanz außerhalb der *clans* auskamen, werden sie heute mehr und mehr zu einträglichen Wettkampfspielen mit standardisierten Übungsformen und eindeutigen Ge- sowie Verboten umfunktioniert.<sup>34</sup> Es ist zu erwarten, daß dieser Prozeß durch die zunehmende ökonomische Verwertung der Spiele noch weiter vorangetrieben wird. Allerdings, und darin unterscheiden sich die *Highland Games* von anderen Sportveranstaltungen und Touristenattraktionen, gelingt es an ihrem Beispiel offenbar immer noch, die Vorstellung einer gelungenen Verbindung zwischen schottischer Vergangenheit und Gegenwart zu erzeugen - ein Mythos, der jedoch nach dem bisher Gesagten kaum aufrechtzuerhalten ist.

---

<sup>33</sup>Vgl. Novacek, *Scottish Highland Games*, 76.

<sup>34</sup>Im Sinne der hier nicht näher auszuführenden Zivilisierungsannahme bleibt anzumerken, daß die Spiele ursprünglich Teil einer auf den Fremdzwängen des *clans* beruhenden Affektkontrolle des einzelnen waren, die heute durch Regeln, Vorschriften und übergeordnete Organisationen wie die *Scottish Games Association* ausgeübt wird. Der Funktionswandel der Spiele wäre demnach, im Sinne von Elias, als Wandel des Verhältnisses individueller und sozialer Strukturen (Figurationen) im Prozeß der Zivilisation zu begreifen. Zu Fragen des Sports vgl. hierzu Elias und Dunning, *Sport im Zivilisationsprozeß*, sp. 9 -

#### 4. *Highland Games* heute - ein „populäres Kulturgut“

Nachdem die *Highland Games* ihre volksculturelle Bedeutung, wie gesehen, spätestens mit ihrem offiziellen Verbot im Jahr 1747 verloren haben, ist es nicht mehr möglich, sie als Beitrag zur nationalen Selbstbestimmung oder als Protest- und Organisationsform der *Highland Scots* gegen die vor allem englischen Hegemonialbestrebungen anzusehen. Auch die schottische Hochlandtradition gehört zu den „Besiegten der Geschichte“.<sup>35</sup> Indem man die Spiele, anstatt sie einfach abzuschaffen, den Akteuren wegnahm, wurden die ehemals Handelnden zu Zuschauern ihrer eigenen, nunmehr allerdings von ihnen getrennten Geschichte. Die zuvor vorhandene latente und offene Subversivität konnte auf diese Weise bezwungen und in ihr Gegenteil verkehrt werden. Insofern sich die jeweils Herrschenden der kulturellen Ausdrucksformen des Volkes - bis hin zur Sprache - bedienten, nahmen sie ihm zugleich die Mittel zur Selbstverständigung und damit auch die Möglichkeiten zur Selbstbestimmung.

Bei dieser Einschätzung ist es zunächst ganz unerheblich, ob man die volksculturellen Traditionen eher positiv oder negativ bewertet. An dieser Stelle soll auch nicht einer Wiederherstellung längst überwundener gesellschaftlicher Zustände das Wort geredet werden. Die aufgezeigten patriarchalen Wurzeln scheinen im Gegenteil gänzlich ungeeignet, um in ihnen Möglichkeiten einer kulturellen Alternative zu erkennen. Wichtig ist es allerdings, den Entstehungszusammenhang konkreter Erscheinungsformen wie der *Highland Games* zu berücksichtigen, damit man nicht dem Irrtum unterliegt, das jeweils Vorgegebene als das Natürliche oder Selbstverständliche mißzuverstehen. Erst wenn man erkennt, daß die Spiele in den unterschiedlichen Abschnitten der schottischen Geschichte mit verschiedenartigen Bedeutungen versehen wurden, ist es auch möglich, die ihnen heute von unterschiedlicher Seite zugeschriebenen Eigenschaften realistisch zu beurteilen.

Abschließend stellt sich noch die Frage, ob die *Highland Games*, nachdem sie von ihrer volksculturellen Tradition getrennt wurden, heute als ein Kulturgut zu begreifen sind. Die weiter oben vertretene Auffassung, wonach sich ein Kulturgut - zumindest nach bildungsbürgerlicher Auffassung

---

46 sowie 85 - 104.

<sup>35</sup>Vgl. dazu Robert Muchembled, *Kultur des Volkes - Kultur der Eliten. Die Geschichte einer erfolgreichen Verdrängung*, zit. nach Gebauer, *Die Masken und das Glück*, 131 - 132. Auffällig ist, daß die dort analysierten traditionellen baskischen Sportformen offensichtlich eine vergleichbare Entwicklung durchlaufen wie die hier untersuchten *Highland Games*.

- eher durch eine gewisse „Exklusivität“ auszeichnet, würde eine ablehnende Antwort sicherlich nahelegen (vgl. 2). Zwischen Volkskultur und Kulturgut gibt es allerdings noch den Bereich „populärer Kulturgüter“, die von einer großen Anzahl von Menschen anerkannt und verstanden werden, ohne daß sie an ihrer Hervorbringung notwendigerweise selbst beteiligt sind.<sup>36</sup> Möglicherweise werden dadurch eben jene Eigenschaften bezeichnet, die auch für die *Highland Games* zutreffen. Stimmt man dieser Auffassung zu, bliebe allerdings zu klären, weshalb die Spiele trotz ihrer wechselvollen und widersprüchlichen Vergangenheit eine verhältnismäßig große Popularität erzielen konnten. Die Beantwortung dieser Frage, die sich insbesondere auf die heutigen Bedingungen kultureller Produkte und Produktionen bezieht, muß hier allerdings ausbleiben.

---

<sup>36</sup>Zu den „populären Kulturgütern“ würde man heute zum Beispiel Film, Foto, Musik, aber auch Bekleidung, Einrichtungen und andere Gegenstände des Alltags rechnen, soweit sie nicht dem Bereich der notwendigen Lebensvoraussetzungen angehören. Vgl. dazu Pierre Bourdieu, *Künstlerische Konzeption und intellektuelles Kräftefeld*, in: P. B., *Zur Soziologie der symbolischen Formen*, Frankfurt: Suhrkamp 1994, 75 - 125, sp. 109.