

Zur gesellschaftlichen Bedeutung des Tarock-Königrufens in Österreich

Gutachten zum Antrag auf Aufnahme des Tarock-Königrufens in das UNESCO-Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes in Österreich

Wien, 10.1.2024

Mag. Dr. Sergej Seitz, MA

Universität Wien

Fakultät für Sozialwissenschaften (Institut für Politikwissenschaft)

Universitätsstraße 7, Neues Institutsgebäude (NIG), 2. Stock Zi. B207

1010 Wien

+43 1 4277 46 439

sergej.seitz@univie.ac.at

<https://predef.univie.ac.at/team/#c927847>

Inhalt

1. Forschungsperspektiven und gesellschaftliche Relevanz	2
2. Schichtspezifische Aspekte und Sozialstruktur	3
3. Generationssoziologische Perspektiven	5
4. Königrufen und Gender	6
5. Tarock als Sprachspiel	6
6. Notiz zur Verbreitung des Königrufens in Österreich	7
7. Fazit	7
Literatur	8

1. Forschungsperspektiven und gesellschaftliche Relevanz

Wer sich aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive der Familie der Tarockspiele im Allgemeinen sowie der in Österreich vorherrschenden Variante des Königrufens im Besonderen zuwendet, sieht sich mit einem Missverhältnis konfrontiert: Der langen Geschichte des Tarock-Königrufens, der hochausdifferenzierten gegenwärtigen Spielkultur sowie der identitäts- und gemeinschaftsstiftenden Wirkung in weiten Teilen der österreichischen Gesellschaft steht eine bestenfalls bruchstückhafte Forschungsliteratur gegenüber. Diese Vernachlässigung hängt mit dem falschen Vorurteil zusammen, dass Kartenspiele einen anspruchslosen Zeitvertreib darstellen, der keine eingehende intellektuelle Auseinandersetzung verdient (Dummett und McLeod 2004, xii). Während strategische Brettspiele wie Schach oder Go als Spiele mit *perfekter Information* akademisch nobilitiert sind, werden Kartenspiele als Spiele mit *imperfekter Information* oftmals pauschal als trivial abgetan – ein Umstand, der seinerseits eine eingehendere soziologische Betrachtung verdiente.¹ Abgesehen davon, dass eine zeitgemäße Soziologie und Kulturwissenschaft spätestens seit dem *Cultural Turn* (Jameson 1998; Bachmann-Medick 2016) angehalten ist, der Populärkultur in all ihren Facetten Rechnung zu tragen, verkennt eine solche Auffassung grundsätzlich die große Bedeutung von Strategie, Taktik und vorausschauender Kalkulation in komplexen Kartenspielen wie dem Tarock-Königrufen oder auch dem Kontrakt-Bridge.² Insofern das UNESCO-Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes sich der „Sichtbarmachung von bislang oft im Verborgenen existierenden Bräuchen und Praktiken“ (UNESCO-Kommission 2023) verschreibt, erscheint bereits vor diesem Hintergrund eine Aufnahme des Königrufens geboten, steht damit doch nicht zuletzt eine Steigerung der öffentlichen und akademischen Aufmerksamkeit für das Spiel und die damit verbundene Kultur zu erwarten.

Darüber hinaus besteht kein Zweifel, dass das Königrufen in Österreich, wie es das UNESCO-Verzeichnis vorsieht, „das gesellschaftliche Zusammenleben [prägt]“ (UNESCO-Kommission 2023). So ist das Königrufen nicht nur quantitativ weit verbreitet; einschlägigen Quellen zufolge ist es neben dem Schnapsen und dem Rommé mit das populärste Kartenspiel in Österreich (Mayr und Sedlacek 2001, 7). Noch bedeutender ist allerdings die breite kulturelle Identitätsbildung, die sich in Österreich an Tarock bzw. Königrufen knüpft und die sich anekdotisch u.a. daran zeigt,

¹ „Perfekte“ oder „vollkommene“ Information bezeichnet in der mathematischen Spieltheorie den Umstand, dass eine Spieler:in stets über alle für den anstehenden Spielzug relevanten Informationen verfügt (Bewersdorff 2012), (Hardy, Wright, und Wiles 2008).

² Im juristischen Bereich zeigt sich das nicht zuletzt an dem Umstand, dass Königrufen nach österreichischem Recht als Geschicklichkeitsspiel und nicht als Glücksspiel angesehen wird (Bundesministerium für Finanzen 2013, Anm. zu § 2 Abs. 4 GSpG).

dass wichtige österreichische Schriftsteller:innen und Romanciers – wie Marie von Ebner-Eschenbach, Robert Musil oder Friedrich Torberg – es in ihren Werken als *das* österreichische Spiel par excellence darstellen. Insofern Spiele aus soziologischer Warte für die Gemeinschaftsbildung und den sozialen Zusammenhalt wesentlich sind (Bresemann 2016), ja sogar als neuralgische Knotenpunkte der Kulturentwicklung gelten können (Huizinga 1981), trifft für das Königrufen in Österreich gleichsam paradigmatisch zu: Sage mir, was du spielst, und ich sage dir, wer du bist. Während Nation-Branding-Programme seit der Nachkriegszeit darauf hinwirken, Österreich im kulturellen Gedächtnis als „Skination“ zu verankern (Schweiger 2018), könnte man analog und ohne Übertreibung geradezu von einer „Tarocknation“ sprechen. Dabei lässt sich die Geschichte des Königrufens in Österreich nicht nur bis weit in die K.u.K.-Zeit zurückverfolgen (Mayr und Sedlacek 2015), sondern es erfüllt auch gegenwärtig eine ganze Reihe sozial-integrativer Funktionen: Es ist in der Lage, buchstäblich alle Generationen an einen Tisch zu bringen; und während es in früherer Zeit in erster Linie Männern und Angehörigen höherer Gesellschaftsschichten vorbehalten war, hat sich die Sozialstruktur der Spieler:innen heute stark diversifiziert, sodass das Königrufen unabhängig von sozialer Lagerung und Gender-Identität mittlerweile allen Interessierten gleichermaßen offensteht.

Diese Aspekte werden in der Folge genauer beleuchtet. Zunächst kommt die soziale Dimension zur Sprache (Abschn. 2), um davon ausgehend die generationen- (Abschn. 3) und gender-übergreifende (Abschn. 4) integrative Wirkung des Königrufens in den Fokus zu rücken. Darüber hinaus wird die soziolinguistische Dimension des Königrufens (Abschn. 5) thematisiert. Denn das Königrufen ist nicht nur ein Kartenspiel, sondern zudem in vielerlei Hinsicht ein eigenes „Sprachspiel“, das extrem produktiv ist, was die Hervorbringung von neuen Wortbildungen, dialektalen Wendungen, Sprichwörtern und Phraseologismen (Löffler 2016) betrifft.

2. Schichtspezifische Aspekte und Sozialstruktur

Der französische Soziologe Pierre Bourdieu hat gezeigt, dass soziale Stratifikation, d.h. die Markierung von Schicht- bzw. Klassenunterschieden, sich nicht nur über ökonomische Faktoren oder die explizite Verteilung von sozialem Prestige vollzieht, sondern sich auch in kulturellen Präferenzen und Vorlieben Ausdruck verschafft – von der Kleidung über den Musikgeschmack bis hin zur Nahrungsaufnahme (Bourdieu 1987). In Zeiten der Monarchie und bis weit ins 20. Jahrhundert verläuft in Österreich einer dieser „feinen Unterschiede“ (Bourdieu 1987), mit denen soziale Schichten sich voneinander abgrenzen, entlang der Präferenz für Kartenspiele. Das Königrufen war, im Gegensatz etwa zum Bauernschnapsen,

weitgehend einer privilegierten, höherstehenden Gesellschaftsschicht vorbehalten. In den letzten Jahrzehnten ist eine zunehmende Auflösung dieser sozialen Differenzierung zu beobachten, sodass das Königrufen heute eine über alle sozialen Schichten hinweg signifikante sozial-integrative Funktion ausübt. Der Abbau feudal-ständischer Hierarchien macht sich in Österreich mithin nicht zuletzt an der Demokratisierung des Königrufens, d.h. seiner zunehmenden Öffnung und Verbreitung in alle Gesellschaftsschichten, bemerkbar.³

Parallel zu dieser sozialen Diversifizierung lässt sich an der gegenwärtigen Spielkultur des Königrufens auch die Transformation der Differenzen zwischen dem städtischen und dem ländlichen Raum (Barben 2022) ablesen. Als Effekt gesteigerter geographischer Mobilität und digitaler Vernetzung bilden sich in den diversen Vereinen und Hausrunden zunehmend hybride Regelwerke heraus, die Elemente und Spielmotive zusammenführen, welche vormals strikt regional voneinander abgegrenzt waren. Zu beobachten ist dabei u.a. ein lustvoller Umgang mit regionalen Stereotypen, wenn etwa Spieler:innen aus Oberösterreich und Wien im Rahmen eines Turniers aufeinandertreffen. Beschleunigt wurde diese Entwicklung nicht zuletzt durch die Covid-Pandemie, als sich die Spielpraxis zeitweilig stark in den digitalen Raum verlagerte und über die dort verfügbaren Chat-Funktionen ein reger Austausch über unterschiedliche Variationen und Gepflogenheiten stattfand.

Zwar bleibt das Königrufen in der österreichischen urbanen Hochkultur sowie im ländlichen Raum weiterhin stark verankert – nicht zuletzt durch die etablierte institutionelle Struktur des Vereinslebens und der Tarock-Cups⁴ –, aber es lässt sich gleichzeitig eine breite und kreative Aneignung im Bereich der Jugend- und Alternativkultur beobachten. So zeugen etwa Tarockturniere in Jugend- und Sozialzentren⁵ sowie Kurse an Volkshochschulen⁶ nicht nur von der Lebendigkeit des Königrufens, sondern auch von der Art und Weise, wie es von neuen Spieler:innenkreisen aufgegriffen und weiterentwickelt wird. Dabei hat sich rückblickend in Bezug auf die Pandemiezeit gezeigt, dass das Königrufen durchaus im digitalen Raum fortleben kann, wenngleich das präsentische Aufeinandertreffen für die allermeisten weiterhin ein unverzichtbarer Aspekt der Spielkultur bleibt. Das hat damit zu tun, dass das Königrufen nicht nur ein Spiel ist, das sich als solches leicht digital abbilden lässt,⁷ sondern zugleich mit einer ganzen Reihe an sozialen Habitualisierungen (Krais und Gebauer 2002), körperlichen und

³ Zur Geschichte des Tarock in der NS-Zeit ist nur wenig bekannt; jedenfalls scheint es, als wäre das Spiel vom Regime zumindest nicht instrumentalisiert worden. Geläufig sind anekdotische Zeitzeug:innenberichte von Tarockspielen unter Soldaten sowie in Luftschutzbunkern.

⁴ Vgl. hierzu <http://www.tarockcup.at/> (13.12.2023).

⁵ Vgl. z.B. <https://sargfabrik.at/veranstaltungen/tarock-turnier-5376-1> (13.12.2023).

⁶ Vgl. etwa den Tarockkurs an der Wiener VHS: <https://www.vhs.at/de/k/287675348> (13.12.2023).

⁷ Mittlerweile ist auch eine ganze Reihe von Tarock- und Königrufen-Apps für diverse Smartphone-Plattformen verfügbar. Vgl. u.a. <https://play.google.com/store/apps/details?id=bn.nussbaumer.com> (13.12.2023).

sprachlichen Praktiken sowie ritualisierten Verhaltensweisen (Turner 2005) verbunden ist. Aus dieser Warte ist das Königrufen ein Beispiel dafür, wie stark die Bindungskraft sozialer Praktiken mit ihrer leiblichen Einübung und kollektiven Performanz zusammenhängt (Althusser 2010). Diese Beobachtungen machen deutlich, dass das Königrufen mit seiner langen Tradition einerseits der bewahrenden Sorge seiner Parteigänger:innen sowie kulturtragender Institutionen bedarf, aber andererseits als Praxis und Kultur durchaus resilient ist, was die Anpassung an veränderte Bedingungen und den Umgang mit neuen gesellschaftlichen Entwicklungen betrifft.

3. Generationssoziologische Perspektiven

Aus generationssoziologischer Sicht ist das Königrufen ein besonders interessantes Phänomen. Sein altersübergreifender und entsprechend inklusiver Charakter führt Spieler:innen aller Generationen das vor Augen, was der Kunsthistoriker Wilhelm Pinder (1961) als die für die Generationenproblematik entscheidende „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“ bezeichnet hat. Im Zusammentreffen verschiedener Generationen wird zum einen althergebrachtes Wissen tradiert. So wird in vielen Familien und Freundeskreisen die Einführung ins Königrufen, mitsamt seiner Strategie und Sprache, bis heute nachgerade zum *rite de passage* stilisiert, d.h. zu einer Initiation ins Erwachsenenleben, nach der man sich selbst in die Tradition der Familie bzw. der Region einschreibt.

Zum anderen kann das spannungsreiche Aufeinandertreffen der Generationen, wie der deutsche Soziologe Karl Mannheim prägnant formuliert, immer auch zu einer „Neuentdeckung verschütteter Möglichkeiten am Hergebrachten“ (Mannheim 2023, 141) führen, was sich im Hinblick auf das Königrufen u.a. dann zeigt, wenn Angehörige junger Generationen sich von den Strategien oder den ritualhaften Praktiken der Vorgängergeneration lösen und neue strategische Motive und Ideen bzw. neue Umgangsformen und Begrifflichkeiten in die Spielkultur mit einbringen. Das Königrufen verweist damit nicht auf eine festgefahrene kulturelle Identität, die bloß folkloristisch reproduziert wird, sondern stellt sich als ein lebendiges Ensemble von Praktiken, Motiven und „kulturellen Ressourcen“ (Jullien 2017) dar, die von jeder Generation neu und kreativ angeeignet werden.⁸

⁸ Dieser generationsübergreifende Aspekt wird in der gegenwärtigen Spielkultur auch ausdrücklich reflektiert, etwa wenn Turniere im Format eines „Generationen-Tarock“ abgehalten werden, vgl. https://www.meinbezirk.at/rohrbach/c-lokales/jeden-ersten-und-dritten-mittwoch-wird-beim-hoeller-tarockiert_a6460468 (5.1.2023).

4. Königrufen und Gender

Einer der wesentlichen Aspekte des rezenten historischen Wandels im Königrufen ist das Aufbrechen rigider Genderstereotypen. Zwar sind auch aus vergangenen Epochen durchaus Zeugnisse weiblicher Tarockierer:innen überliefert – so war etwa Marie von Ebner-Eschenbach eine passionierte Spielerin und von Sigmund Freuds Mutter Amalia ist bekannt, dass ihr sonst so genialer Sohn gegen sie im Tarock chancenlos war –, aber en gros waren Kartenspiele, und darin bildete das Königrufen keine Ausnahme, für lange Zeit eine Männerdomäne. So knüpften sich an das Verhalten in Kartenspielen, wie der deutsche Literaturwissenschaftler Klaus Theweleit aufzeigt, spezifische Männlichkeitsbilder und -phantasien sowie geschlechtlich differenzierte Tugendstereotype wie Ehrlichkeit und Mut (Theweleit 2019, 9). Auch heute noch zeigen z.B. psychologische Studien zum Poker, dass Männer signifikant dazu neigen, mit höherem Risiko zu spielen, wenn sie gegen Frauen antreten (Ingen 2008). Stereotype wie „Bluffing like a man“ und „Folding like a girl“ scheinen tief in der geschlechtsspezifischen Psychologie von Kartenspielen verankert zu sein (Palomäki u. a. 2016).

Gerade das Königrufen nimmt in dieser Hinsicht, wie es scheint, seit langem eine progressive Rolle ein. So setzen sich viele Runden mittlerweile paritätisch zusammen und es werden darüber hinaus auch, um Eintrittsschwellen abzubauen und *participation biases* entgegenzuwirken, eigene Turniere für Frauen abgehalten.⁹ In diesem Zusammenhang werden u.a. traditionelle Kartenmotive neu designt und zudem ist rezent in einigen Turnierformaten zu beobachten, dass die klassisch im generischen Maskulinum formulierten Spielvarianten reformuliert werden (sodass bisweilen etwa nicht von einem Bettler, sondern von einer Bettler:in die Rede ist).

5. Tarock als Sprachspiel

Das Königrufen zeichnet sich nicht nur durch seinen intrinsischen Variantenreichtum und das hohe Ausmaß an strategischen Motiven aus, sondern ist auch ein äußerst produktives Ferment von Metaphern, Sprachneuschöpfungen und Phraseologismen. Soziolinguistisch betrachtet fungiert das Königrufen sowohl als Bildspender als auch als Bildempfänger (Drewer 2003, 20–21). Als Bildspender tritt das Königrufen z.B. auf, wenn in österreichischen Dialekten vom ‚laschieren‘ (i.S. von ‚sich zurückhalten‘, ‚klein begeben‘) oder von ‚sich gegenseitig

⁹ So etwa das Linzer Damenturnier: <https://www.nachrichten.at/oberoesterreich/linz/kartenfieber-damenturnier-laeuetet-eine-neue-ara-fuer-tarockierende-frauen-ein;art66,3881182> (3.1.2024).

hochlizitieren‘ (i.S. von ‚sich in ein risikoreiches Verhalten hineintreiben lassen‘) die Rede ist. Als Bildempfänger übernimmt das Königrufen Ausdrücke aus vielen gesellschaftlichen Bereichen und Regionen, etwa wenn das Trischaken als ‚Fahren‘ oder das Nachlegen von Geld als ‚Fahrt nach Taschlowitz‘ bezeichnet wird. In der Tat wird von Spielanfänger:innen das Lernen des Königrufens gleichermaßen als Lernen von Spielregeln sowie Strategien *und* als Lernen einer ganzen neuen Sprache und Terminologie erfahren. Zum einen birgt das Königrufen einen breiten Schatz an Merkphrasen und Klugheitsregeln (‚Im Solo spielt man Könige, und hat man auch nur wenige‘), die über Generationen hinweg tradiert werden, und zum anderen erfinden Königrufer:innen auch regelmäßig, angelehnt an aktuelle Ereignisse oder bekannte Persönlichkeiten, neue Bezeichnungen für bestimmte Aspekte des Spiels. (So hat sich, um nur ein Beispiel zu nennen, in einigen Wiener Runden mittlerweile ‚Ulli‘ als Name für Tarock 7 eingebürgert, nach der Wiener Stadträtin Ulrike Sima.)

6. Notiz zur Verbreitung des Tarock-Königrufens in Österreich

Das Tarock-Königrufen ist in ganz Österreich verbreitet. Dabei sind bestimmte regionale Zentren auszumachen, in denen die Spielkultur besonders intensiv gepflegt wird (u.a. Oberösterreich, Wien und Tirol). Aber auch in – im Hinblick auf das Königrufen – peripheren Regionen (wie Vorarlberg) finden sich passionierte Spieler:innen.

7. Fazit

Das Gutachten empfiehlt die Aufnahme des Tarock-Königrufens in das UNESCO-Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes in Österreich mit Nachdruck und ohne Vorbehalte. Die traditionsreiche Geschichte, die aktuelle Lebendigkeit, die soziale und generationenübergreifende Integrationskraft sowie der mit dem Spiel verbundene Sprachschatz lassen eine Aufnahme mehr als überfällig erscheinen. Für die bestehenden Vereine und die vielen leidenschaftlichen Spieler:innen wäre eine positive Entscheidung diesbezüglich nicht nur an sich hoch erfreulich, sondern geht auch mit der Aussicht auf einen stärkeren institutionellen Rückhalt bei der Förderung, Bewahrung und Weiterentwicklung der Spielkultur einher. Zudem ist zu erhoffen, dass die Aufnahme ins UNESCO-Verzeichnis zu einer verstärkten akademischen Auseinandersetzung mit dem Königrufen im Besonderen und der Familie der Tarockspiele im Allgemeinen beitragen wird.

Literatur

- Althusser, Louis. 2010. *Ideologie und ideologische Staatsapparate*. Gesammelte Schriften 5.1. Hamburg: VSA.
- Bachmann-Medick, Doris. 2016. *Cultural Turns: New Orientations in the Study of Culture*. Berlin/Boston: de Gruyter.
- Barben, Daniel. 2022. „Stadt-Land-Gegensatz, urbanisierte Gesellschaft, nachhaltige Siedlungsentwicklung“. In *Kooperative Stadt- und Regionalentwicklung*, herausgegeben von Yvonne Franz und Martin Heintel, 23–43. Wien: facultas.
- Bewersdorff, Jörg. 2012. *Glück, Logik und Bluff. Mathematik im Spiel – Methoden, Ergebnisse und Grenzen*. Wiesbaden: Springer Spektrum.
- Bourdieu, Pierre. 1987. *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bresemann, Patrick. 2016. „Es heißt nicht umsonst Gesellschaftsspiel“. Kommunikation und Interaktion beim Spielen“. *soziologieblog* (blog). 23. Juni 2016. <https://soziologieblog.hypotheses.org/9587>.
- Bundesministerium für Finanzen. 2013. „Häufig gestellte Fragen zum Glücksspielmonopol (FAQs)“. 21. März 2013. https://web.archive.org/web/20130321164208/http://www.bmf.gv.at/Gluecksspiel/HufiggestellteFrage_752/_start.htm.
- Drewer, Petra. 2003. *Die kognitive Metapher als Werkzeug des Denkens*. Tübingen: Narr.
- Dummett, Michael, und John McLeod. 2004. *A History of Games Played With the Tarot Pack: The Games of Triumphs*. Lewiston: Mellen Press.
- Hardy, G. H., Edward M. Wright, und Andrew Wiles. 2008. *An Introduction to the Theory of Numbers*. Oxford: Oxford UP.
- Huizinga, Johan. 1981. *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Ingen, Cathy van. 2008. „Poker Face: Gender, Race and Representation in Online Poker“. *Leisure* 32 (1): 3–20.
- Jameson, Fredric. 1998. *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998*. London: Verso.
- Jullien, François. 2017. *Es gibt keine kulturelle Identität. Wir verteidigen die Ressourcen einer Kultur*. Berlin: Suhrkamp.
- Krais, Beate, und Gunter Gebauer. 2002. *Habitus*. Bielefeld: Transcript.
- Löffler, Heinrich. 2016. *Germanistische Soziolinguistik*. Berlin: Schmidt.
- Mannheim, Karl. 2023. *Schriften zur Wirtschafts- und Kultursoziologie*. Herausgegeben von Amalia Barboza und Klaus Lichtblau. Wiesbaden: Springer.
- Mayr, Wolfgang, und Robert Sedlacek. 2001. *Das große Tarock-Buch*. Wien: Deuticke.
- Mayr, Wolfgang, und Robert Sedlacek. 2015. *Die Kulturgeschichte des Tarockspiels: Geschichte über Tarock und seine berühmten Spieler*. Wien: Edition Atelier.
- Palomäki, Jussi, Jeff Yan, David Modic, und Michael Laakasuo. 2016. „To Bluff like a Man or Fold like a Girl? – Gender Biased Deceptive Behavior in Online Poker“. *PLOS ONE* 11 (7): e0157838.
- Pinder, Wilhelm. 1961. *Das Problem der Generation in der Kunstgeschichte Europas*. München: Bruckmann.
- Schweiger, Olivia. 2018. *Skination Österreich. Der Einfluss des Skisports auf nationale Identitäten und Fremdbilder*. Diplomarbeit, Universität Wien.
- Theweleit, Klaus. 2019. *Männerphantasien*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Turner, Victor. 2005. *Das Ritual. Struktur und Anti-Struktur*. Frankfurt: Campus.
- UNESCO-Kommission, Österreichische. 2023. „Immaterielles Kulturerbe“. Österreichische UNESCO-Kommission. 2023. <https://www.unesco.at/kultur/immaterielles-kulturerbe?r=1&cHash=33756e24d35b0caf0ab7f34b99830220>.