Blog des Kulturwissenschaftlichen Instituts Essen (KWI-Blog)
https://blog.kulturwissenschaften.de/fadenspiele/
09.11.2026

Fadenspiele

Kulturtechnische Handarbeit jenseits der Produktivität

Erschienen in: Fäden

Von: Simon Huber

Fadenspiele markieren eine besondere Grenzform der Handarbeit: eine rhythmische und soziale Praxis, die weniger auf die Externalisierung von Wissen als auf dessen Einübung durch Wiederholung, Variation und Weitergabe zielt. Mittels Fäden werden nicht verschiedenartige Teile zu einer Komposition kombiniert. Das Muster entsteht aus der Spur rekursiver Handbewegungen, gleichsam mit dem Gewebe selbst. Handarbeiten wie Stricken und Häkeln erscheinen so als doppelt produktive Tätigkeiten, in denen sich dekorative Ornamente und zweckgebundene Funktionalität kaum trennen lassen. Das Fadenspiel jedoch ist eine textile Form ohne objektivierbares Resultat: Bei diesen weltweit verbreiteten Spielen – oder sind es Rätsel? – werden Schlaufen aus Schnur mit den Händen zu immer neuen Figuren verschränkt und von Spieler:in zu Spieler:in weitergereicht. Das Material ist hier kein Werkstoff, sondern Spielzeug. In der Handarbeit der Fadenspiele entstehen Muster ohne Textilien.

Ein Verbundenes als verbindendes Element

Aus einzelnen Fasern entsteht durch Spinnen zunächst ein Garn, also ein zusammenhängender Faden. Werden zwei oder mehrere Garne miteinander verdreht, spricht man von Zwirn, der besonders fest und haltbar ist. Aus mehreren Garnen oder Zwirnen können schließlich dickere Kordeln hergestellt werden, die meist gedreht oder geflochten sind. Der Begriff ‚Faden' dient dabei als allgemeine Bezeichnung für einen langen, dünnen Strang aus Fasern oder anderen Materialien.

Daran knüpft auch Wittgensteins Vergleich von Faden und Spiel an: So wie die Stärke eines Fadens nicht auf einer einzelnen, durchgehenden Faser beruht, sondern auf dem Übergreifen vieler Fasern, lassen sich auch Spiele nicht durch ein gemeinsames Wesensmerkmal bestimmen, sondern durch ein Geflecht von „Familienähnlichkeiten". [1] Fäden sind daher nicht nur Spielmaterial, das symbolisch etwas anderes repräsentiert: Figuren, die je nach Konvention für einen Bauern oder König stehen, erlauben die Simulation einer Schlacht. Demgegenüber bietet

die Materialiät des Fadens der Spielaktivität ein Medium, die laufend neue Figuren hervorbringt. „String Figures", wie sie auf Englisch heißen, spielen eben mit der Repräsentation selbst.

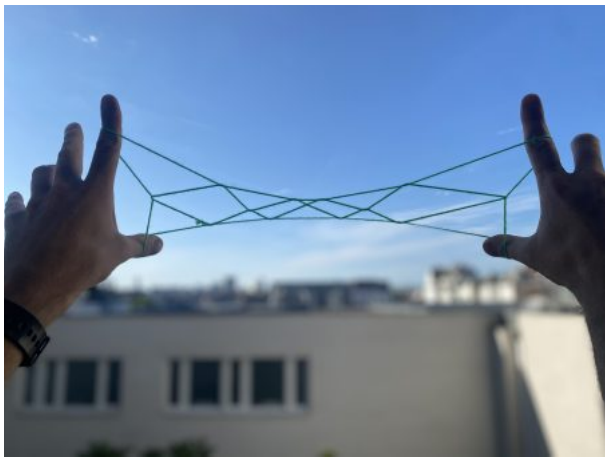


Abb. 1: Die Jakobsleiter, eine weltweit bekannte Figur des Fadenspiels © Simon Huber

Beim Verstricken einer Kordel zu einer Fadenfigur *spielt man das Spielen*: Eine Pragmatik der Rekursion, die kennzeichnend für Kulturtechniken ist. Allgemeinere Techniken lassen sich selbst nicht in symbolische Arbeit überführen. Zum Beispiel bringt Spinnen zwar ein Garn hervor, aber darüber hinaus keine Bedeutung. Man kann über das Spinnen nichts spinnen.[2] In ineinander verschlungenen Schlaufen bringt die Kordel wohl verschiedenstes zur Darstellung: Ornamentales und Gegenständliches, Mythen, Fabeln, Märchen: „Hängematten" bzw. „Fischernetze", die „Jakobsleiter" oder animierte Figuren, wie ein sich öffnendes Tor oder zwei auseinander laufende Kojoten – gespiegelte Muster aus Schlaufen, die sich auseinander ziehen und auflösen lassen.

Es ist die Kombination mit der Hand und den von zehn Fingern besetzten Positionen, die aus dem kontinuierlichen Prozess ein spielerisches Hin und Her machen. Darauf basiert die Terminologie, die gewisse Konventionen beschreibt wie „der Navajo Sprung", „Japanische Eröffnung" und ähnliches. Allerorts und unabhängig voneinander entstanden Fadenspiele – und ihre Genese reicht weit zurück: ins Pleistozän. Seitdem haben Fadenspiele vielleicht einen wesentlichen Anteil an der Entwicklung mathematisch-kognitiver Fähigkeiten.[3] Es bestätigt sich auf materieller Ebene Johan Huizingas Kulturanthropologie, die behauptet, dass alle Kultur anfänglich gespielt wird. Wenn sich auch gewisse Eigenheiten entlang unterschiedlicher Konventionen ausformen, sind sie aber auf kein essentielles Charakteristikum zurückzuführen: formale Grenzen, die Spiele ausformen – verschlagwortet als Zauberzirkel – sind letztlich nichts als Familienähnlichkeiten. Der zum Kreis geknotete Faden ist wohl elementar als Ausgangsmaterial; kurioserweise aber sekundär zu Prozessen des Musterns und Kombinierens, die sich aus dem Spiel mit einer solchen Kordel ergeben können.

Das Nächste, was an ein Spiel im vertrauten Sinne heranreicht, d.h. das noch nicht wirklich ein Gewinnen, wohl aber ein Gelingen impliziert, ist als „Cat's Cradle" bekannt, im Deutschen schlicht als „Übergeben": Eine Person beginnt das Fadenspiel mit einer Grundfigur (ein Kreuz), die von einer Zweiten übernommen werden kann, wenn sie die richtige Handhabe beherrscht. Sie modelt den Faden zu einer Parallelkonstruktion, die dann wiederum von der Anderen (oder

einer weiteren Person) mit dem richtigen Handgriff in eine dritte Position gestrickt werden kann, die eine Inversion der Ausgangsposition ist. Diese Übergabe des Fadens an bestimmten Etappenzielen erinnert an die Weitergabe einer Staffel, nur dass hier keine Wegstrecken per Fuß zurückgelegt, sondern die Routinen mit der Hand abgewickelt werden.

Zwischen Handwerk und Handspiel

Genauso wichtig wie der Faden selbst ist die Hand für das Spiel mit ihm. Dabei assoziiert man zunächst mit der eigenen Hand die Arbeit, die durch sie vollbracht wird. Handspiel hingegen ist nur als Fehltritt im Fußball geläufig, wo die Könnerschaft durch Verzicht auf dieses besondere Organ bemessen ist. ‚Organ' heißt Werkzeug auf Altgriechisch. Nach Aristoteles ist die Hand das Werkzeug aller Werkzeuge.[4] Die tastende und zeigende Hand ist somit prototypisch für unser Verhältnis zum Körperteil überhaupt.[5]

Spiele sind unproduktiv, in Roger Caillois' klassischer Bestimmung aus *Man, Play and Games*. Nach beendeter Partie heißt es wieder: Startaufstellung einnehmen! *Cat's Cradle* kann theoretisch *ad infinitem* übergeben werden. Dabei ändern sich vielleicht synthetische Werte: Highscores und Ranglisten. Diese Quantifizierungen werden als Resultate einer Tätigkeit abgeleitet und formen dialektisch dann auch die Strategien, mit denen man versucht, diese Ergebnisse zu optimieren. Dies definiert Spiele als „games" (bzw. „ludus") im Gegensatz zum freien, anarchischen Kinderspiel („play" bzw. „paidia"). Die Spuren sportlicher Spiele zeichnen sich eher noch an unseren Körpern ab, entweder Verletzungen oder Fitness. Das Wissen der Hand darüber, wie man dieses oder jenes Spiel gut spielt, bleibt jedoch ebenso implizit – *tacit knowledge*. Die Sprache kann nur als allgemeine Strategie verbalisieren, was auch den Augen durch die Hand dargeboten wurde.[6]

Dieses implizite Wissen wird durch die Übergabe des Fadens (engl.: „thread") tradiert. Ein komplexes Gemisch aus Raumgefühl, Spannung, Rhythmus und Strukturierung wird per Hand vielmehr als durch sprachliche Explizierung weitergegeben. Im Modus der textilen Werkerziehung ist man auch letztlich auf die Ergebnisse angewiesen, als Beleg für die Könnerschaft. Fadenspiele bleiben daher eine Sache des Pausenhofs. Hier wird die Hand nicht durch Unterricht auf schriftkulturelle Bearbeitung von Zeichen abgerichtet und auch nicht als Mittel zum Zwecke textiler Hausarbeit instrumentalisiert.

Auch einfache Spiele mit der Hand allein – Klatschreime, Daumenkrieg oder Schere-Stein-Papier – bedürfen des Geschicks und der Übung. Das gilt etwa auch für Karten- und andere Zaubertricks sowie kunstvolles Jonglieren – der *terminus technicus*: Objektmanipulation; per Hand herbeigeführte Veränderungen, die sich der schriftsprachlichen Verbalisierung entziehen. Bei Objektmanipulation eines an den Enden zusammengeknüpften Fadens wird nichts geschleudert oder verborgen, sondern offen einsichtig gebunden, geflochten, gestrickt — oder nichts von alledem, weil die Figuren wieder aufgelöst werden. Auch Fadenspiele sind unproduktiv, sie führen den zweckfreien Zeitvertreib performativ nahe an textile Handarbeit heran. Sie sind ein Hybrid; ein Objekt, das nur in der Kombination von Hand und Faden existiert

und auf diese besondere Art schweigendes Körperwissen mobilisiert.

Prekäre Ästhetik der Fadenfiguren

Auf Englisch nennt man sie „string figures". Gewisse Figuren tauchen auf der ganzen Welt auf, doch ist die intensive Beschäftigung, das Vorführen und Herzeigen unumgänglich für eine Verständigung über das Repertoire. Auf visueller Ebene wird ein Bild produziert, das mit dem jeweiligen Ergebnis assoziiert wird. Allerdings ist dies auch nur so lange sichtbar, solange man eben bereit ist, auf seine Hände im Alltag zu verzichten. Der zwischen den Fingern verwickelte Faden unterstützt das Erzählen, indem die Gestik eingearbeitet wird in ein illustratives Gewebe.[7]

String-Figuren haben dasselbe Kürzel wie Science Fiction (SF), was Donna Haraway passend scheint, weshalb sie noch allgemeiner von „Speculative Fabulation" spricht:

> Diese String-Figuren sind Praktiken des Denkens und zugleich des Machens, pädagogische Praktiken und kosmologische Performances. Einige Navajodenker beschreiben String-Figuren als eine Art Musterbildung, um hózhó wiederherzustellen, ein Begriff, der sich nur unvollkommen mit „Harmonie", „Schönheit" und „richtige Beziehungen in der Welt", einschließlich der richtigen Beziehungen von Menschen und Nicht-Menschen, übersetzen lässt.[8]

Haraway sieht also in den elaborierten Fadenspielen indigener Völker eine ästhetische Praxis. Die Akteur:innen *verstricken* sich in kosmologischen Zusammenhängen. Die Gleichzeitigkeit fingerfertigen Spielens und Spekulierens fordern die allzu moderne Trennung heraus, das kritisches Reflektieren nur im Nachgang eines unbesonnen Tuns annimmt.[9]

Fadenspiele sind von erstaunlicher anthropologischer Brisanz. Sie tauchen global und – wie man für entlegene Inseln annehmen darf – unabhängig voneinander auf. Die International String Figure Association ruft zur Beforschung und Bewahrung von Figuren aus dem arktischen Kulturraum auf. Diese seien besonders knifflig – oft asymmetrisch – und insofern derart herausfordernd, dass man sich um dieses kulturelle Erbe sorgen muss, da sie der Vergessenheit anheim zu fallen drohen.[10]

Auf Smartphone-Schirmen laufen behavioristisch exakt eingepegelte Algorithmen und binden unsere Aufmerksamkeit an die durch den Bildschirm limitierte und hochgradig kommodifizierte Spielwelt. Die Erfahrung unserer unmittelbaren Umgebung leidet daran, dass sie nur noch oberflächlich mit dem Daumen navigiert wird und so zur Kulisse für Livestreams verkommt. Der japanische Begriff des Daumenclans (oyayubi-zoku, 親指族) illustriert sehr sinnfällig die Angst um den Verlust der tiefgründigen Erfassung mit Reduktion aller Finger auf einen einzigen.

Kinderspiel wie auch Fadenspiel ist letztlich Zeitvertreib, und wird deswegen allzu oft als nebensächlich abgetan. Ohne strategische Zielsetzung und Wettbewerbe ist es schwer, einen Diskurs über ‚richtiges' Spiel zu führen. Das Wissen ist der Feinmotorik immanent, mit welcher

der Faden manipuliert wird. Während also sich einerseits die Spielentwicklung entlang etablierter Konsum-Dispositive (Computerspiel, Brettspiel etc.) professionalisiert, ganze Kulturindustrien auf Punkteschema, Rankings, der Inszenierung spielerischer Performanz aufbauen, vergisst man das anarchische, ungeregelte Kinderspiel – und damit auch sein ermächtigendes Potential. Die kärgliche Dokumentation des autonomen, pädagogisch nicht betreuten und zweckfreien Spiels erschwert, dass man ihren Wert als performative Kultur verhandelt.[11]

Zwar inszenierte ABOINUDI Faden-Figuren für die große Bühne. Mit Schwarzlicht und fluoreszierenden Seilen werden Fadenfiguren in Lebensgröße, also mit Tauen zwischen Körpern, zur Darstellung gebracht.[12] Doch im lebensgroßen Maßstab wird das Kinderspiel zu choreographischer Disziplin. Fadenspiele können auch mit ganzen Körper ausagiert, rhythmisiert und einstudiert werden, womit aber eben auch die spontane Emergenz einer spielerischen Inszenierung von Wissen verloren geht.

Hexerei: Fadenspiele als Teil weiblichen Pflanzenwissens

Auf Deutsch sind Fadenfiguren auch als Hexenspiele geläufig. Das passt gut: Es handelt sich um eine intime Auseinandersetzung und bringt keine Designprodukte hervor, die dann warenförmig abgepackt marktkonform zirkulieren; ein ursprünglicher Modus des Musterns als Zeitvertreib; des rekursiven Gestaltens. Eigentlich originäre Spielgestaltung, bevor diese sich unter dem Namen ‚Game Design' als Berufsfeld ausdifferenziert hat. Wie gerade progressiven Vertreter:innen bewusst ist, dominieren Männer diesen Teil der Kulturindustrie. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, ob nicht Fadenspiele, die an spielerische Handoperationen und Körperwissen („paidia") gebunden sind, relationale Ordnungen zwischen Organen und Materialien erzeugen. Diese lassen sich nicht ohne Weiteres in kognitiven Strategien auflösen, da sie einem Spielziel („ludus") entbehren. Das verunmöglicht zugleich, sie warenförmig abzupacken, mithin ihre Kommerzialisierung. Fadenspiele als Kompositum von Hand und Kordel verbleiben im Status eines primitiven Mediums, das zunächst schlicht Spielzeug war.

Weben, Flechten, Spinnen, also Kulturtechniken der Verfertigung solcher Bänder, sind wiederum zentrales Argument bei der Aufwertung indigenen Wissens,[13] das systematisch von patriarchaler Wissenschaft auch in Europa marginalisiert wurde.[14] Fadenspiele sind auch deswegen Hexenspiele, weil sie klar weiblich konnotiert sind.

So ist auch die Sesshaftwerdung der Menschheit nicht nur durch eine plötzliche Entdeckung der Nährwerte von Getreidesorten zu erklären. David Graeber und David Wengrow betonen, dass diese Entwicklungen vermutlich mit textilen Nutzen dieser domestizierten Gräser parallel laufen. Dieser Nutzen, der offen auf der Hand liegt, musste nicht erst extrahiert werden; während der kalorische Nutzen der Früchte erst über Generationen durch sukzessive genetische Veränderung erarbeitet wurde:

> Wo Funde jedoch vorliegen, weisen diese deutlich darauf hin, dass Frauen und Pflanzenwissen verknüpft waren, was mindestens so weit zurückliegt, wie sich so etwas überhaupt verfolgen lässt. [Damit] meinen wir nicht nur neue Methoden, aus wilden Pflanzen Nahrung, Gewürze, Medizin, Pigmente oder Gift herzustellen. Wir meinen auch die Entwicklung faserbasierter Handwerks- und Wirtschaftszweige sowie die abstrakteren Formen von Wissen über Zeit, Raum und Struktur, die man in der Regel dadurch erwirbt. Textilien, Körbe, Netze, Matten und Tauwerk wurden höchstwahrscheinlich immer parallel zur Kultivierung essbarer Pflanzen entwickelt. Daneben impliziert dies die Entwicklung mathematischen und geometrischen Wissens, welches (buchstäblich) damit verflochten ist, solche Fertigkeiten auszuüben.[15]

Sollte Johan Huizinga also Recht haben, dann wird Kultur anfänglich gespielt. Im Fadenspiel sind textile Produktionsstechniken materiell angelegt, aber noch nicht durch die jeweiligen Zwecke festgelegt. *Homo Ludens* wird durch eine sublimierende Geisteshaltung bestimmt, die oft in kompetitivem Streben und Wettkämpfen Ausdruck findet. Dabei gerät das intime, weiblich konnotierte, kontemplative Spiel der Alltagsmagie aus dem Blick. Hier materialisiert sich ein unbefangener Umgang mit Fäden und Technologien dieses textilen Elements schlechthin. Während das Symbolische auf der Metapher der Scherbe, des Einzelteils beruht und spielerisch den Sieg für den Gewinn nimmt, könnte man das Figurative jener Spiele daneben stellen, die aus Verbindung und routinierten Verschlingung eines Fadens repräsentationale Formen erwirkt und mit einem Kollektiv manuell verknüpft.

References

1. § 67 der *Philosophischen Untersuchungen*: https://www.wittgensteinproject.org/w/index.php/Philosophische_Untersuchungen.
2. Thomas Macho nennt als Beispiel für eine Technik „Feuer machen", die sich nicht in der Praxis des Feuermachens repräsentieren lässt und somit keine Kulturtechnik ist, wie Schreiben, Reden halten, Bildende Künste oder Mathematik. Diese erlauben alle eine Rekursion: Schreiben über das Verfassen von Schrift; Bilder, die zeigen, wie Bilder gemacht werden; etc., Thomas Macho, „Tiere zweiter Ordnung. Kulturtechniken der Identität", in *Der Mensch: ein „animal symbolicum"?: Sprache, Dialog, Ritual*, hg. v. Heinrich M. Schmidinger und Clemens Sedmak (Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2007), 51–66.
3. Roope O. Karoonen et al., „A global cross-cultural analysis of string figures reveals evidence of deep transmission and innovation", *Journal of the Royal Society Interface* 21 (2024), 3, https://doi.org/10.1098/rsif.2024.0673.
4. *De Partibus Animalium* IV, 10, 687a18–20: „Die Hand ist gleichsam ein Werkzeug der Werkzeuge" (*organon pro organōn*): https://penelope.uchicago.edu/aristotle/parts4.html. Aber auch Jochen Hörisch, *Hände. Eine Kulturgeschichte* (Hanser, 2021); Oliver Ruf, *Die Hand. Eine Medienästhetik* (Passagen, 2021).
5. Ikonisch für unsere Wissenschaftsgeschichte setzte dies Vesalius ins Bild: Sein anatomischer Atlas endet mit dem Seziertisch, aus welchem das ganze Instrumentarium entgegenragt. Die Griffe von Messer, Scheren und Sägen stellen die Affordanz aus, die Möglichkeiten den Körper per Autopsie, also eigens erarbeitet, ansichtig zu werden: „Die lebende Hand des Anatomen führt die Muskelstränge der toten Hand vor", Hans Belting, *Himmelsschau und Teleskop. Der Blick hinter den Horizont* (Akademie Verlag, 2007), 206.
6. In guten *Manieren* begegnet uns die Hand auf Latein auch im Wortstamm: Manus. Im Kontext eines Schachturniers bedeutet das: „Berührt-geführt" – die Spielfigur, die angefasst wird, muss auch gezogen werden. Für die Inszenierung des Triumphes von *AlphaGo* über den koreanischen Weltmeister musste auch ein menschlicher Stellvertreter die Züge der künstlichen Intelligenz per Hand ausführen. (In der Dokumentation wird wohl nicht zufällig sehr ausführlich gezeigt, wie im traditionellen Go-Unterricht die richtige Handhabe der Steine vorgeführt wird, vgl. Simon Huber, „Understand, what understanding is", https://www.secondsunrise.at/understand-what-understanding-is/). Künstliche Intelligenz ist nicht auf einen manuellen Gebrauch zur Erarbeitung von Strategien angewiesen. Ingenieure bauen ‚neuronale Netze' dem Gehirn nach, ohne dass dieses in ‚natürlicher' Auseinandersetzung mit der Welt gewachsen ist, und die maßgeblich durch die Hand erfolgt.
7. Dieses Video zeigt eine Navajo, welche den Mythos von zwei Kojoten, die in entgegengesetzte Richtungen laufen, zum Besten gibt und dies mit einer entsprechenden beweglichen Figur untermalt, bzw. einem jüngeren Zuhörer zeigt, wie er selber diese Geschichte vergegenwärtigt: https://www.youtube.com/watch?v=5qdcG7Ztn3c.
8. Donna Haraway, „SF Spekulative Fabulation und String-Figuren", in dOCUMENTA (13), *100 Notes – 100 Thoughts, 100 Notizen – 100 Gedanken* # 033 (Hatje Cantz, 2023).
9. Auch Richard Sennet kritisiert seine Lehrerin Hannah Arendt für diese akademische Herabwürdigung dieses Körperteils und seinem schwer zu artikulierbarem Wissens, Richard Sennet, *The craftsman* (Yale University Press, 2008), 6f.
10. https://isfa.org/arctic.htm.
11. Beispiele hierfür sind der Maler Bruegel, der zeitgenössische Künstler Francis Alÿs (https://francisalys.com/category/childrens-games/), aber auch die Netflix-Produktion *Squid Game*.
12. https://www.aboinudi.de/.
13. Vgl. Robin Wall Kimmerer, *Braiding Sweetgrass. Indigenous Wisdom, Scientific Knowledge and the Teachings of Plants* (Milkweed, 2013).
14. Zu europäischen Hexenverfolgungen, vgl. Silvia Federici, *Caliban und die Hexe, Frauen, ihre Körper und die ursprüngliche Akkumulation* (Mandelbaum, 2022).
15. David Graeber und David Wengrow, *Anfänge: Eine neue Geschichte der Menschheit* (Klett-Cotta, 2022), 262.

SUGGESTED CITATION: Huber, Simon: Fadenspiele. Kulturtechnische Handarbeit jenseits der Produktivität, in: KWI-BLOG, [https://blog.kulturwissenschaften.de/fadenspiele/], 09.11.2026
DOI: https://doi.org/10.37189/kwi-blog/20261109-0830