

## KANURI-LEHNWÖRTER IM GEOGRAPHISCHEN VOKABULAR DES GAMERGU

Doris Löhr

### Einleitung

Lehnwörter dienen als wichtiges linguistisches Indiz für Sprachkontakt, d.h. der Koexistenz mehrerer Sprachen innerhalb einer bestimmten Region, deren Sprecher diese Sprachen alternativ verwenden. Sprachkontakte können im politischen, historischen, geographischen und/oder kulturgeschichtlichen Kontext betrachtet werden. Der folgende Artikel beschäftigt sich mit linguistischen Einflüssen des Kanuri, einer nilosaharanischen Sprache, auf das Gamergu, das zur afroasiatischen Sprachfamilie gehört. Beide Sprachen werden in Nordostnigeria gesprochen. Anhand von Beispielen aus dem Bereich der Lexik soll ein Zusammenhang von Geschichte und Linguistik deutlich werden.

Lehnwörter im Gamergu finden sich in allen Bereichen des Kulturwortschatzes. Die hier aufgeführten Beispiele können dem semantischen Feld "*Naturraum*" im weiteren Sinne zugeordnet werden, wie z.B. Pflanzen, Bäume, Tiere, Himmelsrichtungen, Mineralien und Körperteile.

Das Kanuri hat eine lange Forschungstradition. Seit den Arbeiten von Koelle, Barth und Nachtigal Mitte des 19. Jahrhunderts verfügen wir über linguistisch gesicherte Quellen, im Gegensatz dazu ist die Datenlage zum Gamergu spärlich<sup>1</sup>. Das Gamergu gehört zur tschadischen Sprachgruppe innerhalb des Afroasiatischen und wird dort als dem Zentralschadischen zugehörig klassifiziert. Wandala (Mandara) und Gamergu können als Dialekte einer Sprache bezeichnet werden<sup>2</sup> (vgl. JUNGRAITHMAYR & IBRISZIMOV 1994). Die Gamergu in Nigeria leben im Borno-State, vor allem in den *local government areas* von Bama, Pulka, Konduga und Gwoza, zwischen dem Fluß Yedseram und dem Banki-Gebiet an der Grenze zu Kamerun. Nach CROZIER & BLENCH (1994) leben 19.300 Gamergu in Nigeria und 23.500 Mandara im Grenzgebiet von Kamerun.

Die Gamergu waren bisher in der Wissenschaft kaum Gegenstand wissenschaftlicher Betrachtung. Obwohl schon der Missionar und Philologe KOELLE

---

<sup>1</sup> Der Erforschung des Kanuri im Hinblick auf Linguistik, Oralliteratur und Musik widmet sich das Teilprojekt B4 des SFB 268. Meine Daten des Gamergu beruhen auf einer Feldforschung von Feb. - April 1994 in Yale Garua (Konduga LGA).

<sup>2</sup> Sowohl Kanuri als auch Gamergu sind Tonsprachen mit zwei Tonhöhen; aus Gründen der Ökonomie werden nur die Hochtöne markiert.

(1854) eine Wortliste des Mandara publizierte und der Geograph BARTH (1862) Sprachdaten des Wandala erhob, sind neuere linguistische Untersuchungen rar. Zu nennen sind vor allem LUKAS (1937) und MIRT (1970/71).

## Geschichte

Das Volk der Mandara (Wandala) bzw. das Wandala-Reich hat eine lange Geschichte, die seit Jahrhunderten mit den Kanuri verknüpft ist. Die ethnische, politische und linguistische Situation westlich des Tschadsees, im heutigen Borno State, ist seit Jahrhunderten von vielschichtigen Prozessen geprägt. Die Gamergu siedelten bereits westlich des Tschadsees, bevor die Kanembu im Zuge der Expansion des Reiches Kanem im 15. Jahrhundert in Borno eintrafen, das zu dieser Zeit tributpflichtige Provinz Kanems war. Schon vorher allerdings migrierten einzelne Bewohner des Kanem-Reiches und der Sefawa-Dynastie auf die fruchtbarere Westseite des Tschadsees; dort fanden Akkulturationsprozesse mit der ansässigen Bevölkerung statt. Die Kanuri blieben jahrhundertlang eine einflußreiche politische Kraft in der Region; nicht zuletzt gestärkt durch die Verbreitung des Islam und bedeutende Handelstätigkeiten (vgl. CYFFER i. Dr.).

Von den Gamergu wird gesagt, sie seien Nachkommen des legendären Volkes der So<sup>3</sup>. Die So wurden von den Kanuri "kanurisiert"; ein euphemistischer Terminus, der die Inkorporation einiger Völker westlich des Tschadsees, die eine tschadische Sprache sprechen, bedeutet. Dieser Prozeß des ethnischen, kulturellen und sprachlichen Wandels brachte neben der oft nicht freiwilligen Unterwerfung oder "Assimilation" auch einen Identitätswandel mit sich. HICKEY (1985:224) geht davon aus, daß die verschwundenen So in verschiedene tschadische Gruppen "absorbiert" wurden und zwar in Ngizim-Bade; Buduma-Kotoko, und Gamergu-Mandara. Nach WENTE-LUKAS (1985:129) beziehen sich die Gamergu in ihren oralen Traditionen auf eine ursprünglich nördlichere Herkunft: Die Ahnen der Wandala siedelten zu einem früheren Zeitpunkt zwischen dem Komadugu Yobe und den Ufern des Tschadsees. Von da aus seien sie nach Süden in die Nähe von Dikwa emigriert. MOHAMMAD (1982:6) datiert diese Periode auf ca. 900 - 1000 A.D.. BARTH kennzeichnet die Gegend um Maiduguri auf seiner Karte von 1851 als "*Province of Ghamerghu*". NACHTIGAL, der um 1879 eine Völker-Karte von Borno erstellte, erwähnt die Gamergu als eine dominante ethnische Gruppe; die "Kanurisierung" war damals offensichtlich in einem anderen Stadium. Heute sind die Gamergu nur noch marginal vertreten; da sie wahrscheinlich einerseits in südlichere Richtungen abgewandert sind, andererseits inkorporiert wurden. Die meisten Gamergu beharren heute aus verschiedenen Gründen auf einer Kanuri-Identität (vgl. PLATTE i. Dr.), d.h., der Identitäts- und somit Sprachwechsel scheint größtenteils vollzogen worden zu sein.

---

<sup>3</sup> Eine Kollektivbezeichnung der Kanuri für alle ihnen unbekanntes Völker, die sie bei ihrer Ankunft westlich des Tschadsees vorfanden.

## Lehnwörter

Aufgrund historischer und soziolinguistischer Fakten können wir von einem Einfluß der Kanuri und der Kanurisprache auf verschiedene sie umgebende Völker ausgehen. Die Liste der Lehnwörter umfaßt alle Bereiche der materiellen Kultur. Kanuri-Lehnwörter im Gamergu lassen sich - vorläufig - bezüglich ihres phonologischen und morphologischen Verhaltens mehreren Kategorien zuordnen:

I.) relativ unverändert übernommene Lehnwörter, II.) solche, die regelmäßige lautliche Entsprechungen des Kanuri zum Gamergu aufweisen, III.) solche, die bei der Übernahme morphologisch an das System des Gamergu angepaßt wurden.

Die Beispiele wurden dem Naturraum-Vokabular im weiteren Sinne entnommen; autochthones Wortgut der Gamergu aus diesem semantischen Feld wird hierbei nicht berücksichtigt. Mandara und Gamergu werden als Dialekte unterschieden; auf Mandara-Daten kann bei der Analyse zurückgegriffen werden, da die Unterschiede vor allem phonologischer Art, und Entsprechungen sehr leicht herzustellen sind.

I. Nachfolgend eine Auswahl von Lehnwörtern, die relativ unverändert, häufig mit dem Kanuri-Tonmuster, ins Gamergu übernommen wurden.

Kanuri	Gamergu	Übersetzung
lárd@	lárd@	Land (Ar.)
d@lá	d@lá	Schakal
k@ri	@k@re	Hund
yaraba	yaraba	Ente
galísa	galísa	Maniok
ayawa	ayawa	Banane (H.)
másar	híye mas@re	Mais (Ar.)
dóya	dóya	Yams (H.)
reké	laké	Zuckerrohr (H.)
kúrna	kúrná	Ziziphus spina-christi
gád@n	gád@n	Garten (E.)
k@ndág@ cimê	k@ndag@ kimé	Palmöl, "rotes Öl"
njírí	njírí	Leder
ngarkimé	ngarkimé	Kupfer
dunyâ	dunyâ	Welt (Ar.)
yalá	yalá	Norden

Kanuri	Gamergu	Übersetzung
f@té	f@té	Westen
súrsúri	súrsúri	Weg
césa	césa	Sandboden
jíg@lan	jíg@lan	Laterit

Der Abschnitt II. zeigt Lehnwörter im Gamergu, die eine "ältere" Form des Kanuri repräsentieren, d.h. während der letzten Jahrhunderte entlehnt worden sein müssen. Die Kanuridaten, die Koelle in den 1850er Jahren gesammelt hat, weisen eine hohe Übereinstimmung mit rezent aufgenommenen Kanuri-Lehnwörtern auf. Bestimmte lautliche Prozesse, die in früheren Daten nicht nachzuweisen sind, gelten heute als charakteristisches Merkmal des Yerwa-Dialekts<sup>4</sup>, werden aber nicht in den Lehnwörtern reflektiert.

II.1. Intervokalisches /k/ oder /g/ bleibt in den Gamergu-Formen im Gegensatz zum Kanuri erhalten:

Kanuri	Gamergu	Übersetzung
saá	sagá	Jahr
maará	makára	Boot
kuwî	kukúl@	Huhn

II.2. Viele Gamergu-Formen bewahren den stimmlosen plosiven Velar /k/, der in synchronen Studien im Yerwa-Kanuri stimmhaft realisiert wird:

Kanuri	Gamergu	Übersetzung
k@ndʒ@ga	k@ndʒ@ka	Leben
shangáwa	shankáfa	Reis (Ar.)
mág@	máka	Woche

II.3. Eine Sonorisierung der Plosiva: /k/, /g/, /b/ > /w/ ist im Gamergu nicht erfolgt:

Kanuri	Gamergu	Übersetzung
duwulwulímí	zuzukulímí	Mistkäfer
súwa	@ssʒ@ba	hohes Gras

<sup>4</sup> Yerwa ist der Kanuriname für Maiduguri, die Hauptstadt des Borno-State. Im Gebiet, in dem das Gamergu an das Kanuri grenzt, wird der Yerwa-Dialekt gesprochen.

kúwa	kwákwa	Baobab
zowó	zokwá	Korb aus Palmblättern
kasúwu	kasúkwe	Markt (Ar.)

II.4. Das Gamergu zeigt hier eine "ältere" Form; es findet keine Silbenreduktion dreier Silben statt, die im heutigen Yerwa-Kanuri als Resultat von Assimilierungsprozessen auftritt:

Kanuri	Gamergu	Übersetzung
jilwá	jigálʔ	Ratte
kuwî	kukúl@	Huhn
garú	garúwa	Steinmauer
kʔarwa	karúwa	Sturm
dóngur	dongwála	kleiner Stein

II.5. Das Gamergu benutzt deutlich weniger zentralisierte Vokale als das Kanuri:

Kanuri	Gamergu	Übersetzung
wús@sá	ususá	Igel
bambús@	bungúsu	Melonenart
bʔrb@r	barbár@	Staub
bʔji	b@wúc@	Matte
kʔngár	kángár	Acacia nilotica

III. Die folgenden Formen zeichnen sich durch eine morphologische Anpassung der Kanuriformen aus:

III.1. Das Gamergu übernimmt mindestens einen Konstituenten von Komposita aus dem Kanuri:

Kanuri	Gamergu	Übersetzung
mál@m fátáfát	mál@m mayámbáya	Schmetterling
l@mûn nasará	l@mîn nasará	Orange (Ar.)
dalabʔlʔmma	t@rj@kwa yalá	Abendstern, Venus
gúwom	gobómwa y@yʔ	Wassertopf

III.2. Das Gamergu affigiert die Kanuri-Lehnwörter bei der Übernahme:

Kanuri	Gamergu	Übersetzung
dág@l	lágula	Affe, Pavian
dâl	usál@	Ziegenbock
g@dí	ámg@dí	Osten
an@m	ámnan@m	Süden
ngulondó	lagulandá	Finger
f@ská	f@káruwe	Gesicht

### Schlußbetrachtung

Die Untersuchung von Interferenz- und Kontaktphänomenen verschiedener Ethnien im Tschadseegebiet liefert interessante Ergebnisse. Entlehnungen des tschadischen Gamergu aus dem saharanischen Kanuri sind in großer Anzahl in allen Bereichen, die materielle Kultur umfassen, nachweisbar. In diesem Artikel habe ich mich auf Lehnwörter aus dem naturräumlichen Bereich beschränkt und z.B. die Bereiche Religion, Musikinstrumente sowie entlehnte Verben ignoriert. Auffallend in den von mir gesammelten Daten - von denen an dieser Stelle nur ein kleiner Auszug erscheinen kann - ist die Tatsache, daß aus dem Grundwortschatz<sup>5</sup> entlehnt wurde, wie z.B. die Lexeme für "leben", "Freund", "Gesicht", "Sprache", "Wahrheit", "warm".

Die Gamergu entlehnten seit langem aus dem Kanuri, was ein Vergleich mit Kanuridaten, die Koelle 1854 sammelte, deutlich macht. Einige Lehnwörter waren schon vom Arabischen und/oder Hausa ins Kanuri entlehnt worden und wanderten von dort ins Gamergu. Der Nachweis, das es sich bei den Kanuri-Lehnwörtern um ein "altes Kanuri" handelt, das im letzten Jahrhundert entlehnt wurde, konnte erbracht werden. Ein Vergleich mit alten Quellen zum Mandara zeigt eine große Anzahl Entsprechungen phonologischer und lexikalischer Art. Vergleiche mit Koelles und Barths Daten liefern Anhaltspunkte über den Zeitpunkt der Übernahme der Lehnwörter ins Gamergu. Bei BARTH (1862) z.B. sind nur zwei der Himmelsrichtungen - Norden und Westen - Kanuri-Lehnwörter. Die beiden anderen Lexeme für Himmelsrichtungen weisen zu diesem Zeitpunkt mehr Ähnlichkeit mit tschadischen Sprachen auf. Betrachtet man die rezent erhobenen Daten, so scheinen alle Himmelsrichtungen aus dem Kanuri entlehnt zu sein.

Es läßt sich ebenso eine gewisse Chronologie der Übernahme der Lehnwörter feststellen. Rezent entlehnte, englische Lehnwörter weisen ein höheres Maß an phonologischer Adaption auf.

<sup>5</sup> Ich beziehe mich hierbei auf die von linguistischen Kollegen des SFB erstellte 1600er Grund- und Kulturwortschatzliste.

Ein Vergleich alter Quellen mit der aktuellen Sprache kann nur ein Anfang sein; inwieweit der Einfluß von Kanuri und Gamergu reziprok ist, können nur weitere Untersuchungen verdeutlichen. Ebenso müssen areale Lehnwörter sowie das tschadische Wortgut identifiziert werden. Feststellbar ist die Tatsache, daß das "Verschwinden" der Gamergu eher auf einem Prozeß des Identitäts- und Sprachwandels als auf Migrationsprozessen basiert. Eine Zusammenarbeit mit Ethnologen und Geographen liefert wertvolle Erkenntnisse über die außerlinguistischen Bedingungen des seit langem stattfindenden Sprach- und Identitätswandels verschiedener Völker westlich des Tschadsees.

## Literatur

- BARKINDO, B. M. (1989): *The sultanate of Mandara to 1902*. Stuttgart: Steiner. (Studien zur Kulturkunde 92).
- BARTH, H. (1862): *Collection of vocabularies of Central-African languages*. Neudruck: London, Cass. (1971).
- CROZIER, D. H. & BLENCH, R. M. (eds) (1994): *An index of Nigerian languages*. Abuja: Language Development Centre.
- CYFFER, N. & HUTCHISON, J. (eds) (1990): *Dictionary of the Kanuri language*. Dordrecht: Foris Publ.
- CYFFER, N.; JUNGRAITHMAYR, H.; PLATTE, E. & VOGELS, R. (i. Dr.): Auf den Spuren vergangener Kulturen. Dynamik ethnischer und sprachlicher Prozesse im Mega-Tschad-Raum. in: *Forschung Frankfurt* 4/94.
- HICKEY, R. (1985): The peoples of pre-Kanuri Borno. In: *Annals of Borno* II: 219-236.
- JUNGRAITHMAYR, H. & D. IBRISZIMOV (1994): *Chadic lexical roots*. Berlin: Reimer.
- KOELLE, S. W. (1854): *Polyglotta Africana*. London: Church Missionary Society.
- LUKAS, J. (ed.) (1937): *Zentralsudanische Studien*. Hamburg: Friederichsen, de Gruyter & Co.
- MIRT, H. (1970/71): Zur Morphologie des Verbalkomplexes im Mandara. In: *Afrika und Übersee* 54: 1-76.
- MOHAMMADOU, E. (1982): *Le royaume du Wandala ou Mandara au XIXe siècle*. Tokio: ILCAA (African Languages and Ethnography XIV).
- NACHTIGAL, G. (1879/89): *Sahara und Sudan*. Berlin: Weidmann & Parey. (Neudruck Graz, 1967).
- WENTE-LUKAS, R. (1985): *Handbook of ethnic units in Nigeria*. Stuttgart: Steiner. (Studien zur Kulturkunde 74).