

Jörg Sonntag

Der spielende Gott des Mittelalters

Eine kulturhistorische Annäherung



JAN THORBECKE VERLAG

Dieser Band wurde im Rahmen des Vorhabens „Klöster im Hochmittelalter: Innovationslabore europäischer Lebensentwürfe und Ordnungsmodelle“ erstellt, einem Gemeinschaftsprojekt der Sächsischen Akademie der Wissenschaften zu Leipzig und der Heidelberger Akademie der Wissenschaften. Der Leipziger Anteil an diesem Projekt wird im Rahmen des Akademienprogramms von der Bundesrepublik Deutschland und dem Freistaat Sachsen gefördert. Das Akademienprogramm wird koordiniert von der Union der deutschen Akademien der Wissenschaften.

Diese Publikation wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushalts.



**HEIDELBERGER AKADEMIE
DER WISSENSCHAFTEN**
Akademie der Wissenschaften
des Landes Baden-Württemberg



UNION
DER DEUTSCHEN AKADEMIEN
DER WISSENSCHAFTEN

SACHSEN



Sächsische Akademie
der Wissenschaften
zu Leipzig

Die Verlagsgruppe Patmos ist sich ihrer Verantwortung gegenüber unserer Umwelt bewusst. Wir folgen dem Prinzip der Nachhaltigkeit und streben den Einklang von wirtschaftlicher Entwicklung, sozialer Sicherheit und Erhaltung unserer natürlichen Lebensgrundlagen an. Näheres zur Nachhaltigkeitsstrategie der Verlagsgruppe Patmos auf unserer Website www.verlagsgruppe-patmos.de/nachhaltig-gut-leben

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Alle Rechte vorbehalten

© 2024 Jan Thorbecke Verlag

Verlagsgruppe Patmos in der Schwabenverlag AG, Ostfildern
www.thorbecke.de

Umschlaggestaltung: Finken & Bumiller, Stuttgart

Umschlagabbildung: Die Schöpfung der Lehmvögel im Spiel Christi, *Liber de ortu b. Mariae et infantia salvatoris*, Rom, 13. Jh. [Paris, Bibliothèque Nationale, MS. Latin 2688, fol. 22 r]

Druck: Beltz Grafische Betriebe GmbH, Bad Langensalza

Hergestellt in Deutschland

ISBN 978-3-7995-4391-0

INHALT

Vorwort	11
1. Einleitung	13
1.1. Der spielende Gott als kulturgeschichtliches Thema Ein kurzer Auftakt	13
1.2. Der Spielplan	19
1.2.1. Forschungsstände, Ziele und Methode	19
1.2.2. Inhaltlicher Aufbau	35
2. Der spielende Gott: als theologisches Sujet des Mittelalters (10.–16. Jahrhundert)	41
2.1. Das Spiel der Schöpfung	41
2.2. Die Geschöpfe auf dem Spielfeld Gottes	49
2.3. Exkurs: Die ‚anderen‘ Spiele? Apokryphe Motive des spielenden Jesuskindes	65
2.4. Spielergebnis A	75
3. Transzendenz, Immanenz und Theophanie: Der spielende Christus in der Heilsgeschichte	83
3.1. Der musizierende und tanzende Christus	83
3.1.1. Empirische Befunde	83
3.1.2. Zusammenschau und Analyse: Spielzwischenstand I	99
3.2. Der ballspielende Christus	105
3.2.1. Empirische Befunde	105
3.2.2. Zusammenschau und Analyse: Spielzwischenstand II	120
3.3. Der würfelnde und weissagende Christus	123
3.4. Spielergebnis B	148
4. Der spielende Gott als kulturelle Matrix: Ordnungsdenken und imitatives Spielen	163
4.1. Aufschlag für Aristoteles: Der große Turn des 13. Jahrhunderts im scholastischen Diskurs um menschliches Spielen	163
4.1.1. Im Zeichen der Eutrapelie: Der generelle Wert des Spielens	166
4.1.2. Konkretes Spielen: Spielumstände unter gesellschaftskritischer Lupe	179
4.1.3. Zusammenschau und Analyse: Spielzwischenstand III	190

4.2. Mönch, ärgere Dich nicht: Das Kloster als Arena des Spiels <i>oder</i> Religiöse als nachahmende Mitspieler des spielenden Gottes	194
4.2.1. Im Spiegel von Ablehnung, Toleranz und Anpassung: Stätten und Arten klösterlichen Spielens	196
4.2.2. Spielen als Training: Die Einbettung des Spiels in die symbolische Ordnung des Klosters	201
4.2.3. Exkurs: <i>Vita religiosa</i> als Spiel	218
4.2.4. Zusammenschau und Analyse: Spielzwischenstand IV	229
4.3. Soziale Mystik eines Parade-,Spiels': Das <i>Guldin Spil</i> Ingolds von Basel <i>oder</i> Christus als bester Spieler aller Zeiten	235
4.3.1. Spiel und Nachspiel I: Das Schachspiel Christi und der Menschen	239
4.3.2. Spiel und Nachspiel II: Das Brettspiel Christi und der Menschen	252
4.3.3. Spiel und Nachspiel III: Das Würfelspiel Christi und der Menschen	256
4.3.4. Spiel und Nachspiel IV: Das Kartenspiel Christi und der Menschen	264
4.3.5. Spiel und Nachspiel V: Das Tanzspiel Christi und der Menschen	268
4.3.6. Spiel und Nachspiel VI: Das Schießenspiel Christi und der Menschen	274
4.3.7. Spiel und Nachspiel VII: Das Saitenspiel Christi und der Menschen	277
4.3.8. Nachspiel und Rückspiel: Techniken der Imitation <i>oder</i> Zusammenschau und Analyse: Spielzwischenstand V .	282
4.4. Spielende Kirche und spielende Hölle: Das Spiel als Verbindungselement	290
4.4.1. Der spielende Gott und die <i>ecclesia ludens</i>	291
4.4.2. Imitierende Amateure: Das Spiel der Dämonen	306
4.4.3. Agonie und Symphonie des Spiels: Gott und sein Welttheater in kurzer Synthese	315
4.5. Spielergesamtheit C	319
5. Spieler und Bespielter: Die Spiele Gottes unter theoretischer Perspektive	329
5.1. Spieltheoretische Aspekte	329
5.1.1. Gottes Spielfelder: Unmittelbar und mittelbar Teilnehmende	329
5.1.2. Spielorte und Spielzeiten	333
5.1.3. Freiwilligkeit, Kreativität und Regelmäßigkeit?	335
5.1.4. Abgeschlossenheit, Ergebnisoffenheit und Unproduktivität?	336

5.1.5. ‚Als-Ob‘ versus Wirklichkeit?	337
5.1.6. Freude, Liebe, Gnade und Entspannung?	339
5.2. Soziokulturelle Aspekte	340
5.2.1. Der spielende Gott und die Mode: Zur Reziprozität aus Heiligem und Profanem	341
5.2.2. Der spielende Gott als Institutionalisierungsfundament ...	345
5.2.3. Der spielende Gott und die Geschlechter	348
5.2.4. Der spielende Gott als Bildungs- und Erziehungsinstanz ..	350
5.2.5. Der spielende Gott und die sozialen Probleme	351
5.3. Religionswissenschaftliche Aspekte	353
5.4. Spielergebnis D	360
6. Endspiel und Nachspiel: Resümee und Forschungsausblick	371
7. Verzeichnis der Abbildungen, Quellen und Darstellungen	381
7.1. Abbildungen	381
7.2. Quellen	383
7.2.1. Handschriften	383
7.2.2. Gedruckte Quellen	384
7.3. Darstellungen	394
Register	423
1. Personenregister	423
2. Ortsregister	434
3. Sach- und Themenregister	435

VORWORT

Gott spielt? Wie soll das gehen? Ganz grundsätzlich assoziiert man mit Gott doch irgendwie eine Ernsthaftigkeit des Tuns. Jegliche Leichtfertigkeit eines Spiels ihm überhaupt zurechnen zu können, birgt Enttäuschung, denn von Gott erwartet man das gerade nicht. Christus hat ja auch nicht gelacht, oder vielleicht doch? In jedem Fall tanzte und sang er nicht nur. Er spielte auch mit Lehmvögeln, er würfelte, spielte Schach und Tennis. Dieses Buch möchte es deshalb wagen, eine erste kleine Kulturgeschichte des *Deus ludens* im Mittelalter zu schreiben.

Die vorliegende Studie, die im Frühjahr 2021 an der Philosophischen Fakultät der TU Dresden als Habilitationsschrift angenommen wurde, besitzt dabei zweifelsfrei eine lange Entstehungsgeschichte. Ihre Anfänge reichen zurück bis ins Jahr 2011 und zu meiner von der Deutschen Forschungsgemeinschaft getragenen Eigenen Stelle. Der Wunsch, dieses Buch zu schreiben, begleitete mich während einer Projektförderung der Stiftung Porticus und meiner Zeit am Institute for Advanced Study in Princeton 2012. Fertiggestellt wurde es schlussendlich während meiner aktuellen Tätigkeit im Projekt „Klöster im Hochmittelalter“, das an der Sächsischen und der Heidelberger Akademie der Wissenschaften beheimatet ist. Im Verlauf seiner Genese habe ich viel Unterstützung erfahren, für die ich mich bedanken möchte.

Mein erster Dank gilt meinem akademischen Lehrer Gert Melville, der meinen persönlichen und wissenschaftlichen Werdegang über all diese Jahre mit aufrichtigem Interesse und hohem Engagement begleitet hat. Ich bedanke mich auch bei den Kolleginnen und Kollegen an der Forschungsstelle für Vergleichende Ordensgeschichte und am Dresdner Lehrstuhl für Mittelalterliche Geschichte, die (nicht selten unter Zeitdruck) mit Rat und Tat, auch beim Korrekturlesen, behilflich waren: Mirko Breitenstein, Marcus Handke, Tina Hermann, Marius Quos sowie vor allem Nathalie Schmidt, Moritz Thiele, Marie Wogawa und Matthias Guckenbiehl.

Klaus Schreiner †, Giles Constable †, Alois Hahn, Patrick Geary, Maureen Miller, Eva Schlotheuber und Jean-Claude Schmitt danke ich für anregende Diskussionen und wertvolle Hinweise, den letzten beiden im Besonderen für die Übernahme der weiteren Gutachten im Rahmen des Habilitationsverfahrens.

Bernd Schneidmüller, Karl Ubl und Julia Burkhardt danke ich für die Aufnahme meines Buches in ihre Reihe „Mittelalter-Forschungen“, dem Thorbecke-Verlag und Jürgen Weis für die durch und durch vorbildhafte Betreuung. Der Sächsischen Akademie der Wissenschaften, hier namentlich Michael Hübner und Christian Winter, gilt mein Dank für die bereitwillige Finanzierung des Druckes.

Höchster Dank gebührt meiner Familie, die mir in turbulenten Zeiten die innere Ruhe zurückgab. Allen voran danke ich meinen Kindern, die mir noch immer zeigen, wie wichtig es ist, das Kind in sich selbst, mithin die ureigene Verspieltheit, niemals zu verlieren. Ihnen ist dieses Buch über den spielenden Gott gewidmet.

1. EINLEITUNG

1.1. DER SPIELLENDE GOTT ALS KULTURGESCHICHTLICHES THEMA Ein kurzer Auftakt

„Da war ich Schoßkind bei ihm und war seine Wonne Tag für Tag,
spielend vor ihm allezeit, spielend auf dem weiten Rund seiner Erde,
und ich hatte meine Wonne an den Menschenkindern.“¹

PROVERBIA 8, 30–31

Auf analytischer Ebene lässt sich von diesem Zitat aus tatsächlich die Welt des spielenden Mittelalters vollständig einfangen – diejenige der spielenden Menschen, diejenige der spielenden Tiere und im Besonderen diejenige des spielenden Gottes, denn was hier anklingt, ist nichts Geringeres als die außerordentlich folgenreiche Schöpfung der Welt durch die Weisheit, den Logos, mithin den spielenden Christus. Der spielende Gott, so können wir es schon im 13. Jahrhundert lesen, hatte seinen geschöpften Kreaturen dabei nicht nur ein ‚Bild‘ von seinem eigenen verspielten Wesen eingegeben und die Heilsgeschichte angelegt, sondern zugleich die in dieser Heilsgeschichte notwendige Befähigung zu seiner Nachahmung im Spiel des Menschen selbst generiert.² Aus diesem Axiom der mittelalterlichen Theologie leitet sich ein immenses kulturelles Potenzial ab – eines, das mit seinen ganz vielfältigen Ausprägungen im Zentrum des vorliegenden Buches stehen soll.

Doch geht man ein solches Thema an, stellen sich gleich zu Beginn nicht wenige, durchaus grundsätzliche Fragen: Kann es wirklich sein, dass Gott, auch im modernen Sinne, spielt? Kann sich Gott denn überhaupt in einen Kosmos des „Als-Ob“ begeben, also sein Handeln einer der Grundeigenschaften des Spiels angleichen, die eine Art Parallelwelt konstruiert und realisiert? Oder kann sich Gott mit einem Partner in einem Spiel chancengleich messen und damit eine Grundregel spielerischer Kompetition erfüllen? Gewinnt Gott überhaupt etwas, wenn das Spiel Preise, Anerkennung, Glück oder materielle Erträge verheißt? Mit anderen Worten: Was hat Gott eigentlich von einem Spiel? Warum sollte er spielen – er, der allmächtige Creator und Gubernator, und wo liegen, davon abgesehen, die Trennschärfen des Spielbegriffs?

Vielleicht sind solche Einwände zu sehr von einer heute für notwendig gehaltenen Präsenz des Faktischen bestimmt. Müsste man deshalb nicht vielmehr

1 Prv 8, 30–31 (*Ebersfelder Bibelübersetzung*, S. 753): Die entsprechende Passage der *Vulgata* lautet: [...] *quando adpendebat fundamenta terrae cum eo eram cuncta componens et delectabar per singulos dies ludens coram eo omni tempore; ludens in orbe terrarum et deliciae meae esse cum filiis hominum* [...].

2 Siehe unten, S. 323.

von einem allegorischen Geschehen ausgehen? Gleichwohl ist das eine ohne das andere nicht leicht zu denken, denn wie rasch deutlich werden wird, liegt der Schlüssel zum Verständnis des spielenden Gottes in einer Verbindung beider Zugänge.³ Der spielende Gott des Mittelalters nämlich begegnet uns in den unterschiedlichsten Quellen und in unterschiedlichster Couleur auf nicht wenigen Ebenen klassisch kultureller Codes, zu denen neben Sprache, Symbolen und etwa Ritualen gerade auch das Spiel selbst zählt.⁴

Als einführendes Zeugnis dieser in der Heterogenität des Quellenkorpus widergespiegelten breiten kulturellen Verankerung möchten die folgenden fünf symptomatischen Abbildungen des 14. und 15. Jahrhunderts dienen. Sie entstammen einer in anglonormannischem Französisch verfassten Bibel, einem süddeutschen weltlichen Losbuch, einem Eichenholzgemälde eines unbekanntenen Kölner Meisters, einer süddeutschen Lebensbeschreibung der Klara von Assisi und einem nochmals süddeutschen, an religiöse Frauen adressierten mystischen Traktat:

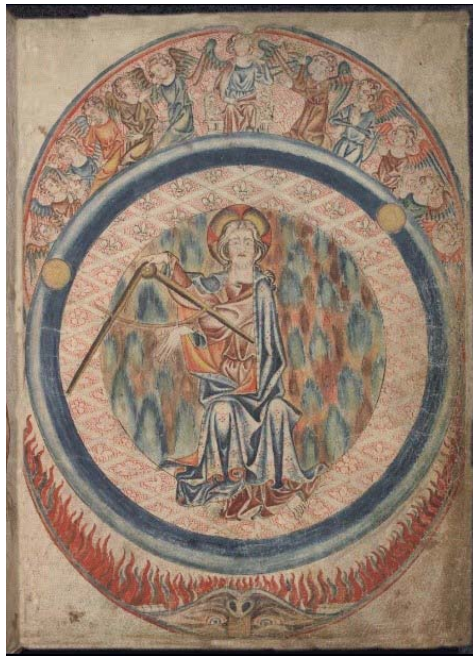


Abb. 1: *Christus schöpft die Welt*, Holkham Bible, England, um 1330

-
- 3 Siehe dazu unten, bes. S. 27–28, 58–59, 148, 160, 213, 223–225, 263–264 u. 374–377.
- 4 Der kulturelle Code wird hier klassisch als das „Insgesamt der gemeinsamen Vorstellungen und Annahmen“ verstanden, die „von einem ganzen Kollektiv, hier der Gesellschaft, mit einer bestimmten Emotion verbunden und geteilt“ werden. Dazu LENZ, *Soziologie der Zweierbeziehung*, S. 256. Zu diesen Codes und ihren zumeist drei Ordnungen unter Aufgriff von Jürgen Habermas, Umberto Eco und anderen vgl. ausführlich JÄGGI, *Sozio-kultureller Code, Rituale und Management*, bes. S. 10–53.



Abb. 2: Gottes Rad der Fortuna, Bollstatters Losbuch, Süddeutschland, 1473



Abb. 3: Jesus spielt mit anderen Kindern, Unbekannter Kölischer Meister, Das Leben Christi in 35 Szenen, um 1415, Tempera auf Eichenholz, 82 x 111 cm, je Bildfeld 15 x 15 cm



Abb. 4: Klara spielt mit dem Christuskind, während Franziskus predigt, Klaralegende, Freiburg, vor 1492



Abb. 5: Der tanzend trommelnde Christus und die Seele, Christus und die minnende Seele, Konstanz, um 1419

Diese vorangegangenen fünf Darstellungen sind insofern symptomatisch, als sie jeweils andersgeartete (repräsentative) Kategorien des Spielens adressieren, aus divergenten sozialen Kontexten entnommen sind und zugleich in die wesentlichsten Grunddimensionen des *Deus ludens* vorstoßen, die im vorliegenden Buch vertieft und analysiert werden: Während die erste Abbildung den mit einem Zirkel ausgestatteten, verspielt schöpfenden Baumeister Christus (*Deus faber*) präsentiert⁵, der in dieser Frontalperspektive (ebenso wie in leicht gehockter Position) insbesondere seit dem 13. Jahrhundert in den *Bibles moralisées* erschien, bringt die zweite Abbildung das für die Menschen völlig unberechenbare Spiel Gottes mit seinen Geschöpfen zur Darstellung, das dem lateinisch-christlichen Europa – namentlich vermittelt durch Boethius († um 525) – bald ausgesprochen vertraut war. Die dritte Abbildung wiederum thematisiert in der laikalen Frömmigkeit gängige, in ihrem Ursprung vorrangig apokryphe Motive des kindlichen Spiels Jesu, wie es in städtischen Schauspielen, aber auch in zur Kindererziehung im Allgemeinen eingesetzten didaktischen Bildern Betrachtung fand. Die vierte Darstellung verdeutlicht das familiären Schutz spendende Spiel des Christuskindes mit seiner Mutter bzw. mit den allein auf dieses Kind fokussierten, diese Mutter imitierenden Mitspielerinnen, wie es vornehmlich die weibliche *vita religiosa* prägte. Die fünfte Abbildung schließlich veranschaulicht erneut den erwachsenen Christus, diesmal als Vorspieler, dem die Seelen von Männern und Frauen gleichermaßen nachfolgen sollten. Nichtsdestotrotz freilich überwog auch dieses Motiv in den Schriften für religiöse Frauengemeinschaften. Im Mittelalter spielte Gott also vor den und in den Augen vieler Menschen: am Hof, in der Stadt, in den Klöstern und auf dem Land.

All diese Dimensionen des spielenden Gottes – vom unbedarften Kinderspiel bis hin zur planvollen Gestaltung, zu Musik und Tanz – wurden von Zeitgenossen als *ludus* bezeichnet, beschrieben und, offenkundig, erlebt. Auch dieser Befund verdeutlicht, wie sehr eine Analyse des spielenden Gottes vor die ganz grundsätzliche Herausforderung gestellt ist, nicht nur die Rolle der Faktizität und der Allegorie zu klären, sondern überhaupt das semantische Spektrum eben dieser ‚Spiele‘ mit modernen Definitionen von ‚Spiel‘ analytisch abzugleichen.⁶ Das gilt umso dringlicher, weil jene vielschichtigen Erscheinungsformen für das Mittelalter bislang nicht einmal ansatzweise durch die theologische, historische und gar soziologische Forschung wissenschaftlich in Beziehung gesetzt worden sind.

Dieses Desiderat betrifft im Übrigen auch die Neuzeit, wo sich bis heute schlaglichtartig Zeugnisse einer (vielleicht unterschwellig, aber verfestigten) Inkultu-

5 Der Zusammenhang zwischen Christus als Spieler, Maler und Baumeister wird sich unten weiter erschließen. Die semantische Schnittstelle wirkt über die Dimension des künstlerisch Kreativen. Zu Christus als Maler siehe unten, bes. S. 46–47, 60, 76, 97 u. 329. Der *Deus faber*, „Dieu architecte“ oder „God as Architect“, taucht in der Literatur immer wieder auf, eine übergreifende Studie für das Mittelalter existiert auch hier nicht.

6 Zu den Definitionsoptionen des Spiels und zur Methode dieser Studie im Umgang mit ihnen, siehe unten, S. 23–35 und ausführlich unten das ‚Spielergebnis D‘, S. 360–370.

realisation des spielenden Gottes finden lassen. Erinnert sei nur an den als Begründer des modernen frühneuzeitlichen Rationalismus geltenden französischen Philosoph und Naturwissenschaftler René Descartes († 1650), der von den Spielen Gottes mit den Menschen schrieb und Gott sogar als *Deus deceptor*, als Betrügergott, bezeichnete, was ihm vor allem bei den niederländischen Calvinisten den Vorwurf der Blasphemie einbrachte.⁷ Beispielfhaft genannt sei auch Georg Büchner († 1837), der in seinem einzigen Lustspiel *Leonce und Lena* (II, 2) ein Kartenspiel zwischen Gott und dem Teufel einfügte.⁸ Fritz Mauthner († 1923) nahm den Gott, der Kegel spielt, in sein zweibändiges *Wörterbuch der Philosophie* von 1910 auf,⁹ und der britische Mathematiker Ian Stewart wollte 1990 das *Chaos der Mathematik* lichten, indem er fragte, ob Gott Roulette spiele.¹⁰ Die Reihe ließe sich weiter fortsetzen.

Fest steht: Folgt man schon jenen Zeugnissen – und es werden noch sehr viel mehr hinzutreten –, hat Christus – um das bekannte Gedankenspiel des Petrus Cantor († 1197) wieder aufzugreifen¹¹ – nicht nur sehr wohl gelacht, sondern vermochte er es auch, ein Meister des Tanzes, des Gesangs und des Würfel-, Backgammon-, Mühle-, Schach-, Karten- oder Ballspiels zu sein, wobei es sich gerade bei Letzteren im Verständnis der meisten Zeitgenossen eigentlich um auffallend irdische Spiele handelte.

Überhaupt sind der spielende Gott und der spielende Mensch in vielschichtiger Weise eng miteinander verwoben. Aus religionswissenschaftlicher Perspektive erscheint der *Deus ludens* ohne den *homo ludens* als kaum denkbar. Umgekehrt, aber ebenso folgerichtig, leiteten katholische Theologen (im Speziellen der Jesuit Hugo Rahner) wie auch vor allem evangelische Theologen (u. a. Gustav Reingrabner, Jürgen Moltmann, Wolfgang Dietrich, Donald Deardorff II und John White), der Kulturhistoriker Hermann Glaser oder der Kunsthistoriker Otto Kurz den spielenden Menschen vom spielenden Gott ab.¹²

7 Thomas Hobbes († 1679) sollte dieses Konzept noch radikalisieren. Mit zahlreichen Nachweisen und unter Aufgriff älterer Literatur vgl. FARNESI CAMELLONE, *Hobbes, Descartes and the Deus deceptor*, S. 85–102.

8 BÜCHNER, *Leonce und Lena*, II, 2, S. 60: „Die Erde und das Wasser da unten sind wie ein Tisch, auf dem Wein verschüttet ist, und wir liegen darauf wie Spielkarten, mit denen Gott und der Teufel aus Langeweile eine Partie machen, und Ihr seid ein Kartenkönig, und ich bin ein Kartenbube.“

9 Vgl. MAUTHNER, *Wörterbuch der Philosophie*, Bd. 1, S. XLV: [...] der liebe Gott spielt Kegel (*le bon Dieu joue aux boules*).

10 STEWART, *Spielt Gott Roulette?* (Der englische Originaltitel von 1989 lautet allerdings „Does God Play Dice?“, hob also eher auf das Würfelspiel bzw. auf Albert Einsteins geflügeltes Wort ab.) Siehe dazu unten, S. 35.

11 Petrus diskutierte, ob auch Christus gelacht habe, da er doch alles Menschliche angenommen hätte und es zur Wesensnatur des Menschen gehöre, lachen zu können. Die Antwort des Petrus war klar: Christus hätte es natürlich gekonnt, aber seine Haltung sei stets von der perfekten *mediocritas* gekennzeichnet gewesen. Vgl. PETRUS CANTOR, *Verbum abbreviatum*, 67, Sp. 203 C–204 A.

12 Vgl. RAHNER, *Der spielende Mensch*; MOLTSMANN, *Die ersten Freigelassenen der Schöpfung*; DIETRICH, *Ich spiele, also bin ich*; REINGRABNER, *Das göttliche Spiel – der spielende Mensch*, S. 8–20; GLASER, *Hat Theologie etwas mit Spielen zu tun?* sowie sehr knapp KURZ, *Deus alea ludens*, S. 3–12. Zum Sport als gottgewolltes und im Menschen angelegtes Element des spielenden Gottes vgl. DEARDORFF / WHITE (Hgg.), *The Image of God in the Human Body. Essays on Christianity and Sports*.

Doch jene Bezogenheit von Gott und Mensch bedeutete gerade für das Mittelalter bei weitem mehr: Das Göttliche bildete hier die basale Kategorie und die Heilsgeschichte die Grundlage des gesamten mittelalterlichen Ideensystems. Die göttliche Perfektion galt zwar als auf Erden unerreichbares Ziel, doch erschloss die Kulturtechnik der Nachahmung Christi, seiner Heiligen oder etwa antiker Heroen einen ganzen Pool an Rollenmodellen, mit deren Hilfe sich die Imitierenden jenem Ziel zugunsten der eigenen Heilsgewissheit bestmöglich annähern konnten. Jede Form der Immanenz – von der Natur bis hin zu sämtlichen Strukturen und Interaktionsmechanismen der Gesellschaft – war geradezu notwendig aus der göttlichen Transzendenz ableitbar. Und genau deshalb evoziert dieses Phänomen eine ebenso simple wie bedeutungsschwere Frage, die im Hintergrund des vorliegenden Buches stets mitschwingt und von der sich viele der noch zu erörternden Leitfragen ableiten werden: Was nämlich bedeutete es dann für eine Kultur und deren Selbstverständnis, wenn ihr Schöpfer ein Spieler war und die Heilsgeschichte möglicherweise ‚nur‘ eines seiner Spiele?¹³

1.2. DER SPIELPLAN

1.2.1. FORSCHUNGSSTÄNDE, ZIELE UND METHODE

„Gott ist nicht der steife Greis, sondern der beweglich bewegende Spieler und Grund allen Spiels. Ebenbild Gottes: Ausbund an Spielenergie.
 Die Schöpfung: Das Spielfeld des Lebens (mit Spielgestalten, Spielregeln, Grenzen des Spiels).
 Sünde: Spielvergessenheit. Das größte Spielverderben.
 Der Erlöser: Initiator zum Spiel der Liebe. Weg des befreienden Spiels.
 Gebot: Einander nicht ausspielen. Einander ins Spiel bringen.
 Die Verheißung: Das Zusammenspiel aller Kreaturen.
 Heiliger Geist: Die Kraft gemeinsamer Freude am gemeinsamen Spiel.
 Der Sinn: Sich als Mitspieler wissen.
 Ausblick: Das Spiel ist offen.
 Die Erfüllung: Der dankbare Jubel über unser aller Spielchance.
 Befreiungstanz der Letzten, die zu Ersten geworden sind.“¹⁴
 WOLFGANG DIETRICH, Ev. Theologe (1981)

Dieser allumfassende, auf dem Spiel Gottes fußende, christliche Heilsentwurf ist ein typischer Aspekt der Theologie Wolfgang Dietrichs, der bezogen auf Ps 27, 6 (‚Singen und Spielen werde ich ihm‘) in seinem *Marburger Psalter* nochmals ge-

13 Zu den hieraus deduzierbaren Fragen siehe den Abschnitt: „Grundanliegen und perspektivische Leitfragen“, unten, S. 33–35.

14 DIETRICH, *Ich spiele, also bin ich*, S. 25.

nau hierauf abhob.¹⁵ Dietrichs Positionsbestimmung, die auch von einem Mystiker des 15. Jahrhunderts hätte stammen können, steht paradigmatisch für eine theologische Beschäftigung mit dem Spiel, die dem Trauma des Krieges entfliehend in den 50er Jahren des 20. Jahrhunderts vermehrt einsetzte und bis heute vor allem in der Religionspädagogik¹⁶ und – unter Bezug auf Romano Guardinis einschlägiges Buch *Vom Geist der Liturgie* (1918) – in der Liturgiewissenschaft zum Tragen kommt.¹⁷

Dabei stand und steht (dem Wesen der Theologie entsprechend) jene Gott-Mensch-Beziehung im Vordergrund, wie sie Hugo Rahner geprägt und Markus Lersch in seinen kurzen, aber hochwertigen Erwägungen zum *Deus ludens* (bezogen auf Prv 8, 22–31) im Jahr 2012 wieder aufgegriffen hat. Auch hier allerdings liegt das Hauptaugenmerk nicht auf dem Mittelalter, sondern auf den Kirchenvätern der Spätantike und deren Rekursen auf Platon († 348/347 v. Chr.), der die Menschen als Drahtpuppen eines göttlichen Spiels ins Licht gesetzt hatte.¹⁸ Erwähnt sei an dieser Stelle die unveröffentlichte Wiener Diplomarbeit Iris Hables von 2010, die unter dem Titel *Deus Ludens* die düsteren *Bakchen* des Euripides († 406 v. Chr.) untersuchte, die wohl zu den meistinterpretierten und meistaufgeführten Stücken der Antike zählten.¹⁹ Im Rahmen seiner Paradigmen biblischer Eschatologie stellte unterdessen Bernhard Lang den in der Tradition jener Antike klassischen *Deus ludens* in vorzüglicher Weise als ‚Herrn der Tiere‘ vor. Hierauf wird noch explizit einzugehen sein.²⁰

Das Interesse der Theologen am Mittelalter ist tatsächlich äußerst spärlich. Nur einem einzigen Spiel-Denker, Thomas von Aquin († 1274), widmeten sie – im Hinblick auf das Spiel Gottes – in den letzten 100 Jahren nachhaltig ihr Augenmerk.²¹ Luiz Jean Lauand und Piotr Roszak kam dabei jüngst das Verdienst

15 DERS., *Marburger Psalter*, Ps 27, S. 72: „Ich glaube, dass der Mensch zum Spiel bestimmt ist. Ich glaube, dass der Mensch nicht im starren Ernst versinken darf. Ich glaube, dass das Spiel dem Leben Mut gibt und es anmutig macht. Ich glaube, dass der Grund allen Spielens die Freude ist, die sich im Spiel äußert. Ich glaube, dass das Spiel die unverkrampfte Tragekraft des Lebens ist. Ich glaube, dass das Leben nicht zu bewältigen, sondern zu erspielen ist. Ich glaube, dass das gelingende Spiel ein Widerspiel ist der Bewegung in Gott. Denn Gott offenbart sich selbst als singender Spieler. Hat er doch von den Anfängen her das Spiel des Lebens inszeniert. Im Dienst, der ihm gilt, wird eben dieses Spiel verdichtet.“

16 Vgl. etwa REITER, *Aspekte einer Theologie des Spiels*, S. 123–132 und vor allem die in Anm. 12 genannten Titel, jenseits des Buchs von Hugo Rahner.

17 Erst jüngst befasste sich Martin Brüske in seiner Dissertation mit dem spielenden Gott und der Begriffsdefinition des Spiels im Hinblick auf die Liturgie. Auch er berief sich auf Hugo Rahner, die Spiritualität und mystagogischen Katechesen der Kirchenväter (vor allem des Cyrill von Jerusalem und des Hieronymus) und Notker Balbulus von St. Gallen. Das Mittelalter lässt er, abgesehen von Notker, (auch in theologischer Hinsicht) beinahe völlig aus. Vgl. BRÜSKE, *Die Weisheit spielt vor Gott*, bes. S. 241–292.

18 RAHNER, *Der spielende Mensch* und LERSCH, *Deus ludens – der spielende Gott*, S. 11–39.

19 Iris Hable interpretierte darin den Frauen Thebens verführenden Dionysos als spielenden Gott, dessen Epiphanie den Zuschauer der Tragödie zur Verdreifachung der „Maske“ hinleiten sollte. Vgl. HABLE, *Deus ludens*.

20 LANG, *Vom deus ludens zum deus victor*, S. 61–74 und DERS., *Der Herr der Tiere*, S. 127–137.

21 Einige wenige Studien, konkret zum spielenden Gott, finden sich unterdessen auch im Hinblick auf die Mystik Meister Eckharts († 1328), der ebenfalls Dominikaner war. Vgl. ECK, *La joie de Dieu selon Maître Eckhart*, S. 195–198 und DIES., *Renoncer à quoi, pourquoi?*, S. 113–124.

zu, wichtige Schneisen in das Dickicht der über 170 *ludus*-Einträge in der *Summa theologiae* und im Ethikkommentar des Thomas geschlagen und offen gelegt zu haben, wie sehr Thomas den schöpfenden *Deus ludens* als nachahmungsnotwendiges Vorbild eines *homo ludens* explizierte.²² Diese Erhebungen aufgreifend, wird das vorliegende Buch der Wirkmacht des Dominikaners breiten Raum geben, seine Reflektionen sogar als Motor eines großen Turns des 13. Jahrhunderts vorstellen und das Motiv des spielenden Gottes analytisch mit dem Eutrapelie-Konzept verweben, über welches Thomas in Anlehnung an Aristoteles das gute Spiel (als zwischen Ernst und Heiterkeit ausbalancierten Akt) beschrieb. Andreas Hermann Fischer und Sophie Caflisch haben indes kürzlich aufgezeigt, wie stark Thomas hierbei aus den Schriften seines Lehrers Albertus Magnus (+ 1280) geschöpft hatte.²³

In der Regel aber setzt jenes Interesse der theologischen Forschung am spielenden Gott noch heute mit dem Ende des Mittelalters wieder ein, namentlich mit dem wortgewaltigen Martin Luther, der die von Gnade und väterlicher Erziehung angeleitete Gott-Mensch-Beziehung nicht minder über das Spiel beschrieb. Zumeist unter Bezug auf Luthers Genesisvorlesung und Annotationen zu Matthäus stellten Ulrich Asendorf im Rahmen seiner Überlegungen zum „transmoralischen Gott“ und (mit John Maxfield, S. J. Munson sowie jüngst Christopher Boyd Brown) insbesondere die angloamerikanische Forschung wegweisende Studien zur Diskussion.²⁴ Als Mann zwischen Mittelalter und Neuzeit wird Martin Luther bei uns einer der letzten Zeugen eines spielenden Vatergottes für das hier analysierte Zeitfenster sein.

Methodischer Zugriff 1: Gottesbilder

Eine historische oder gar kultur- und sozialwissenschaftlich übergreifende Perspektive auf den spielenden Gott und dessen lebensweltliche Praxis fehlt also, wie schon angedeutet, all jenen Arbeiten, erst recht in Bezug auf das Mittelalter. Ganz grundsätzlich hat Hans-Werner Goetz in seiner fundamentalen, mehrbändigen, teilweise noch in Arbeit befindlichen Studie zu *Gott und die Welt* richtig darauf hingewiesen, dass nahezu die gesamte Literatur zum ‚vormodernen‘ Gottesbild auf theologisch-dogmatischen Forschungen beruht, die zumeist einzelnen Auto-

22 Vgl. u. a. LAUAND, *O Lúdico no pensamento de Tomás de Aquino*, S. 529; DERS., *Le Jeu dans la pensée de Thomas d’Aquin*, S. 21–26; ROSZAK, *Anatomy of Ludic Pleasure in Thomas Aquinas*, S. 56–99 und ausführlich SEVIER, *Aquinas on Beauty*. Zu Thomas siehe ausführlich unten, S. 163–194.

23 CAFLISCH, *Spielend lernen*, bes. S. 197 und FISCHER, *Spielen und Philosophieren zwischen Spätmittelalter und Früher Neuzeit*, S. 45–86 (hier ohne Aufgriff der Studien von Lauand und Piotr Roszak). Die Relevanz des Albertus Magnus hatte unterdessen bereits Arno Borst geschärft. Vgl. BORST, *Wissenschaft und Spiel*, S. 459.

24 Vgl. u. a. ASENDORF, *Lectura in Biblia*, bes. S. 387–409 sowie MAXFIELD, *Luther’s Lectures on Genesis and the Formation of Evangelical Identity*; MUNSON, *The Divine Game*, S. 89–115 und BROWN, *Deus Ludens*, S. 153–170.

ren des Mittelalters oder spezifischen Analysedimensionen des Göttlichen, etwa trinitarischer oder christologischer Art, Raum gaben.²⁵

Demgegenüber stehen neben eher kursorischen Einführungen²⁶ nur sehr wenige übergreifende, historische Studien heraus: Arnold Angenendt etwa hat bereits basale Facetten des Gottesbildes zusammengeführt. Diese umschlossen neben dem Monotheismus, neben Gottes Schöpfungskraft, Herrschertum über die Welt sowie dem Walten in Barmherzigkeit und Gerechtigkeit auch seinen Charakter als persönlicher Gott.²⁷

Kulturwissenschaftliches Interesse zeigte nicht minder die französische Forschung, wegweisend hier vor allem Jacques LeGoff in seinem essayistischen Bändchen *Der Gott des Mittelalters* und Jean-Claude Schmitt in seinem Artikel *Dieu*. In luzider Weise erklärte LeGoff, dass das „Gottesbild in einer Gesellschaft von der Verfasstheit und Position derer abhängt, die sich ein Bild von diesem Gott“ machten, es für den Historiker folglich „einen Gott der Kleriker und einen Gott der Laien, einen Gott der Mönche und einen Gott der Weltpriester, einen Gott der Mächtigen und einen Gott der einfachen Leute, einen Gott der Armen und einen Gott der Reichen“, ja, kulturgeschichtlich gedacht, einen „Gott der Kirche“, einen „Gott der offiziellen Religion“, einen „Gott der Bräuche“ usw. gäbe.²⁸ Inwieweit sich hier auch ein ‚Gott des Spiels‘ in diese Reihe einbinden lässt, oder aber eher das Spiel bestimmte dieser Dimensionen prägte, wird zu prüfen sein.

Schmitt pronuncierte wie schon LeGoff den mittelalterlichen Gott als „Seigneur par excellence“, dem alle irdischen Könige – liturgisch ausgewiesen – ihre Gewalten verdankten. Gott wäre darüber hinaus tendenziell in eine immer stärker affektive, intensive Gott-Mensch-Beziehung eingebunden worden, habe zugunsten der Manifestation der Wahrheit in den Lauf der Welt und das mensch-

25 Hans-Werner Goetz hat zu Recht darauf hingewiesen, dass es nicht unproblematisch ist, das ‚eine‘ Gottesbild untersuchen zu wollen, wo sich dieses doch gerade im Rahmen der wahrnehmungsgebundenen Vorstellungsgeschichte stets wandeln konnte und entsprechend der sozialen Milieus zusätzlich durchaus verschiedene Gottesbilder zur gleichen Zeit existieren konnten. Vgl. GOETZ, *Gott und die Welt*, Bd. 1, 1, S. 37 und die Erwägungen von Jacques LEGOFF, unten, S. 34–35, 42 u. 372.

26 Einige wenige Arbeiten, vor allem jüngeren, Datums seien an dieser Stelle genannt: Zu den Gottesvorstellungen des Wilhelm von Saint-Thierry äußerte sich, freilich schon sehr früh, LEFUR, *L'homme image de Dieu d'après Guillaume de Saint-Thierry*. Siehe auch etwa die Ausführungen zu Gott als Sakrament bei Berengar und Lanfranc, zu seiner Erscheinung bei Petrus Damiani und Anselm von Canterbury oder zu Gott als Mensch bei Bernhard von Clairvaux und Franz von Assisi bei PRANGER, *God*, S. 93–116. Auch Prangers Aufsatzsammlung erörtert Gott als Spieler nicht: DERS., *God* (1000–1300). Sehr kursorisch zum Gottesbild äußern sich auch DINZELBACHER, *Lebenswelten*, S. 395–402 und BOUREAU, *Visions of God*, S. 491–509. Insbesondere bei letzterem geht es um theologisch-dogmatische Auseinandersetzungen. Spezifisch zu Raymundus Lullus siehe MAYER, *Ein Gott und viele Eigenschaften*, S. 123–146. Zum Gottesbild bei Frauen siehe SCHWEIZER-VÜLLERS, *Die Heilige am Kreuz*. Eher kunstorientiert sind u. a. (in Bezug auf Meister Eckhart) WILDE, *Das neue Bild vom Gottesbild*; BOESPFLUG, *Caricaturer Dieu?* oder knapp SCHÖNE (Hg.), *Das Gottesbild im Abendland*. Zur Spätantike im Hinblick auf die Wechselwirkungen von paganen Religionen, Judentum und Christentum siehe EDWARDS (Hg.), *Image, Word and God in the Early Christian Centuries*.

27 Vgl. vor allem ANGENENDT, *Geschichte der Religiosität im Mittelalter*, S. 89–120.

28 LEGOFF, *Der Gott des Mittelalters*, S. 8–9.

liche Geschehen eingegriffen und sei als Ziel des Glaubens Weltenherrscher und leidender Christus zugleich und zusätzlich selbst Gegenstand des Diskurses gewesen. Entscheidend aber war für Schmitt, dass sich die Gottesvorstellungen in ein ganzes System des Glaubens einordnen ließen, Gott also als ebenso originelles wie komplexes göttliches System („système divin“) begriffen und analysiert werden könne.²⁹ Gerade hierin liegt ein hoher methodischer Zugriffsnutzen für die vorliegende Studie.³⁰

Der schon genannte Hans-Werner Goetz, welcher den Wert von Schmitts Analysen ähnlich hervorhob³¹, widmete sich in den drei bereits erschienenen Bänden jenes genannten Großprojekts (1) dem Gottesbild, (2) dem Kosmos (Natur und Welt, Himmel und Erde) und schließlich (3) den Geschöpfen (Engel, Teufel, Menschen). Gott erscheint hier insbesondere als Schöpfer, Lenker und Richter. Die für das Mittelalter grundlegenden Eigenschaften Christi und des Heiligen Geistes sieht Goetz in den *Etymologien* des Isidor von Sevilla († 636) vorgebildet.³² Als Spieler aber tritt Gott dabei – zumindest gemäß den von Goetz angekündigten nächsten Bänden – noch nicht dezidiert in Erscheinung.³³

Methodisch behält das vorliegende Buch all die anskizzierten Facetten und Gottesvorstellungen im Blick, um sie auf der Objektebene der mittelalterlichen Akteure wie auf der Analyseebene des heutigen Betrachters in Beziehung zum spielenden Gott zu setzen. Ähnlich dem Zugang von Caroline Walker Bynum in der Erschließung der mütterlich-fraulichen Seite Christi in *Jesus as Mother*³⁴, möchte meine Untersuchung eine jenseits der Theologie bislang unterschätzte Dimension des ‚vormodernen‘ Gottesbildes für die historische Forschung öffnen und die komplexen Auffaltungen des Motivs vom spielenden Gott in seiner sozial-strukturellen Verwobenheit übergreifend für das Mittelalter ergründen. Der umfangreiche empirische Befund nämlich mag (einmal mehr) unerwartet sein, beachtlich ist er in jedem Fall.

Methodischer Zugriff 2: Spiele

Das Spiel selbst – neben dem ‚Göttlichen‘ die zweite nicht leicht zu fassende Kategorie dieser Studie – erlebte bezüglich seiner wissenschaftlichen Beachtung immer wieder Phasen einer merklichen Hochkonjunktur.

Die darin stets wiederkehrenden Probleme, gerade das vormoderne Spiel mit modernen Kategorien analytisch zu fassen, erhärten sich bereits mit der oben

29 Vgl. SCHMITT, Art. *Dieu*, bes. S. 276–288.

30 Siehe dazu unten, bes. S. 33, 42, 368 u. 372.

31 Vgl. GOETZ, *Gott und die Welt*, Bd. 1, 1, S. 54–55.

32 Vgl. *ebenda*, S. 64.

33 Vielmehr soll es darin um konkrete Aspekte religiöser Vorstellungen, wie „Buße und Sünde, Heilige und Wunder; Tod und Jenseits“, gehen. Vgl. GOETZ, *Gott und die Welt*, Bd. 1, 1, S. 10–11.

34 BYNUM, *Jesus as Mother*. In dessen Folge entstanden ähnliche, spezialisierte Untersuchungen. Vgl. etwa DIES., *Jesus as Mother and Abbot as Mother*, S. 20–48. Schon vor Caroline Walker Bynum hatte es vereinzelte Studien zur Weiblichkeit Gottes gegeben. Siehe u. a. HEIMMEL, *God is Our Mother*. Vgl. später auch ANGENENDT, *Jesus als Braut und Mutter*, S. 11–20.

angerissenen, außerordentlich dichten und flexiblen Anwendungsbreite des mittelalterlichen und frühneuzeitlichen Spielbegriffs: Schon das lateinische Wort *ludus* umfasste Würfelspiele, Brett- und Ballspiele ebenso wie das Schauspiel, die Musik, das Tanzen, Baden, Jagen oder schlicht Wahloptionen, Krieg und das Liebesspiel.³⁵ *Ludus* stand auch für ‚Scherz‘ oder ‚Neckerei‘, *ludere* für ‚Possen treiben‘, *ludibrium* nicht nur für ‚Spiel‘, sondern auch für ‚Spott‘ und ‚Hohn‘. Das französische Wort ‚jeu‘ leitet sich von *iocus*, dem ‚Scherz‘, her. Nichtsdestotrotz wurde *iocus* bisweilen auch im Sinne von *ludus* genutzt. Das alt- und mittelhochdeutsche Wort *spil* wiederum bezog sich zunächst nur auf ‚Tanz‘. Das englische ‚game‘ stammt unterdessen von *gaman* für ‚Freude‘, ‚Heiterkeit‘, ‚Lust‘ ab.

Einige dieser mit solchen Begriffen semantisch einzufangenden Tätigkeiten können wir heute getrost als ‚Spiel‘ bezeichnen, andere deutlich nicht, obwohl sie zweifelsfrei einige spielerische Elemente in sich trugen. Sicher ist: Am *Homo ludens* des Johan Huizinga und an den Forschungen Jean-Michel Mehls vor allem im Hinblick auf das mittelalterliche Frankreich kam und kommt kaum ein Mediävist vorbei, der sich mit dem Spiel beschäftigt. Während Mehl eine Fundgrube für historisches Material bot, Spieltheorie dabei jedoch eher ausließ³⁶, meinte ‚Spiel‘ für Johan Huizinga eine „freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet“ werde. Ihr Ziel habe eine solche Handlung, die von einem „Gefühl der Spannung und Freude“ sowie „einem Bewusstsein des Andersseins als das gewöhnliche Leben“ lebe, zudem ausschließlich in sich selbst.³⁷

Der die Soziologie des Spiels nicht minder prägende Roger Caillois wandte ergänzend ein, es regiere zwar einerseits „[...] fast ausschließlich ein gemeinsames Prinzip des Vergnügens, der freien Improvisation und der unbekümmerten Lebensfreude [...]“. Andererseits aber bestünde ein „wachsendes Bedürfnis, die anarchische Natur willkürlichen, gebieterischen und absichtlich hemmenden Konventionen zu unterwerfen“. Caillois benannte sechs fundamentale Eigenschaften eines Spiels, nämlich die freiwillige Zusammenkunft der Spieler (1), die Unproduktivität (2), die räumliche und zeitliche Begrenztheit (3), einen von Regeln bestimmten Ablauf (4), eine fiktive Wirklichkeit, mithin das ‚Als-Ob‘ (5), und schließlich ein ungewisses Ende (6). Zugleich wies Caillois den Spielen vier Grundkomponenten zu, die zumeist in Kombination aufträten. Diese seien Agon (Wettkampf), Alea (Zufall), Illinx (Rausch) und Mimikry (Maskierung).³⁸ Die Ansätze von Huizinga und Caillois verarbeitete u. a. der Wirtschaftstheore-

35 Vgl. beispielgebend die Einträge zum ‚Spil‘ in: HENNIG, *Kleines Mittelhochdeutsches Wörterbuch*, S. 303–304 oder ZARNCKE, *Mittelhochdeutsches Wörterbuch*, Bd. 3, S. 499–502 sowie SONNTAG, *Art. Spiel und Unterhaltung*, S. 279–280.

36 Als wichtigste unzähliger Titel zum Spiel seien genannt: MEHL, *Les jeux au royaume de France* und DERS., *Des jeux et des hommes dans la société médiévale* (Dies ist eine Aufsatzsammlung.) und DERS., *L’émotion ludique au Moyen Âge*, S. 191–204.

37 Vgl. HUIZINGA, *Homo ludens*, S. 37.

38 CALLOIS, *Die Spiele und die Menschen*, S. 19–20.

tiker Alain Cotta, der das menschliche Gesellschaftsleben und Gewinnstreben als Spiel explizierte.³⁹

Beide aber – Huizinga und Caillois – sahen das Spiel als eine Sphäre der Aktivität, die für sich analysiert werden könne und isoliert von der wirklichen Welt sei. Was man auch täte, ein Spiel kreierte einen Phantasieraum, der während des Dialogs mit der Welt außerhalb streng von ihr getrennt bleibe. Jenny Adams hat zu Recht darauf hingewiesen, dass diese Haltung in den letzten Jahren immer stärker kritisiert worden ist. Judith Butler zum Beispiel und andere *gender*-Theoretikerinnen und -Theoretiker bestimmten diese Trennung von Welt und Parallelwelt allenfalls als „fiction“. So hat schon Clifford Geertz – am Exempel der Hahnenkämpfe in Bali – pointiert, dass das Spiel nicht nur soziale Ordnungen erkläre, sondern sie auch effektiv stütze und „status marker“ setzen könne. Am Beispiel des mittelalterlichen Schachspiels hat Jenny Adams diesen Wesenszug des Spiels weiter verfolgt und bestätigt.⁴⁰

Auch aus dem Feld der Theologie erwachsen nützliche theoretische Zugänge zum Spiel. Jener Markus Lersch etwa bot eine kurze, theologisch hoch fundierte Untergliederung von zehn Eigenschaften des Spiels, hier „im Sinne einer Positivphänomenologie“: Spielen sei demnach zweckfrei (1), diene der Zerstreuung und Erholung (2), ermögliche Sammlung und Konzentration (3), erfordere Hingabe und Engagement (4), sei harmonisch-unkritisch (5), impliziere Freude und Weltzustimmung (6), sei kreativ (7), sei ein Beziehungsgeschehen mit besonderen Rollen (8), besäße wichtige Sozialfunktion (9) und eine eigene Zeitstruktur (10).⁴¹ Auch Lersch's Zugang wird uns im weiteren Verlauf des vorliegenden Buches wiederbegegnen.⁴²

Nach dem bisher Geschilderten mag man dennoch mit Ludwig Wittgenstein konstatieren müssen, dass die Gesamtheit aller Spiele lediglich durch Ähnlichkeiten zusammengehalten wird (Familienähnlichkeit) und dass es wohl tatsächlich keine einzige Eigenschaft gibt, die sämtliche Spiele gemeinsam haben.⁴³

Welche Eigenschaften sind also – andersherum gefragt – vom Spiel nicht wegzudenken? Aus den genannten Gründen ist es wohl nicht unbedingt (1) die Parallelwelt, auch wenn natürlich nicht Christus auf der Bühne der Passionspiele stand, sondern ein Akteur, der ihn spielte und dabei (im Idealfall) nicht starb. Sicher, für ein Spiel gelten (2) konstruierte Regeln begrenzt – nur (3) für einen bestimmten Raum und (4) eine bestimmte Zeit, und doch konnten sie strenger, unerbittlicher und folgenreicher sein als Gesetze des wirklichen Lebens. Selbst (5) die scheinbare Leichtigkeit des Spiels hat oft mehr Ernst als die Lebenswirklichkeit. Wo ist in diesem Sinne der Unterschied zwischen Verräter und Spiel-

39 COTTA, *La société ludique*. Er beschrieb das Leben spartenartig und analysierte beispielsweise wirtschaftliche „Strategien als Spiel“, das „Spiel der Körper“ oder das „Spiel des Geldes“.

40 GEERTZ, *Deep Play*, bes. S. 436 u. 448 f. sowie ADAMS, *Power Play*, S. 6–7.

41 Vgl. LERSCH, *Deus ludens – der spielende Gott*, S. 16–19.

42 Siehe dazu vor allem unten, S. 42–43, 48 u. bes. 365–368.

43 Als sich der Philosoph Ludwig Wittgenstein nämlich mit der Frage befasste, ob „[...] denn der Begriff des Spiels abgeschlossen“ sei, ob man also die Grenzen des Spiels bestimmen könne, kam er zu der klaren Antwort ‚Nein‘. Vgl. WITTGENSTEIN, *Philosophische Untersuchungen*, Teil 1, § 68.

verderber? Gewiss spielen nicht nur Kinder, aber für Kinder haben Spiele eine tiefere Verwurzelung, die (6) selbst dem „Als-Ob“ nicht selten die Trennschärfe vom Realen nimmt. Was war wann für wen Spiel, und wer war sich des Spiels, auch des Spiels Gottes, überhaupt bewusst?

Zwar wissen wir, auch durch Johan Huizinga und Roger Caillois, dass Spielen eine anthropologische Konstante von höchster kulturbildender Kraft ist. Wir wissen aber auch, dass es dies nur zu sein vermag, weil es selbst Produkt ganz bestimmter und sich wandelnder Strukturen des Kulturellen ist. So mögen viele Spiele scheinbar epochenübersteigende Relevanz haben, wie z. B. Würfelspiele. Andere, etwa Turniere, Pas d'armes, wiederum mögen nur in begrenzten Ären eines gesellschaftlichen Systems von Bedeutung gewesen sein. Wieder andere, etwa die performativen Spiele der Bühnen, mögen im Laufe der Zeit einen ganz unterschiedlichen sozialen und religiösen Sitz im kulturellen Leben eingenommen haben, wie z. B. den einer Sakralfunktion (in der griechischen Antike) und denjenigen eines Modus bürgerlicher Selbstversicherung elitärer Zivilisiertheit (namentlich bis in unsere Gegenwart hinein). Offensichtlich war und ist nicht jedes Spielen allen erlaubt, ja mochte es bisweilen als für bestimmte Lebensstände, wie dem Religiosentum, als vergeudete, Gott sogar geraubte Zeit gegolten haben. Zugleich aber konnten oftmals nur durch spielerischen Wettstreit Konflikte befriedet werden (z. B. bei höfischen Turnieren) oder stachelten Spiele diese überhaupt erst richtig an (z. B. byzantinische Wagenrennen). Inwiefern sind Spiele deshalb nützlich, verwerflich oder gar gefährlich?

Und was heißen all diese Fragen und zweifelnden Vorüberlegungen nun für das ‚Spiel‘ Gottes und den dahingehenden methodischen Zugang des vorliegenden Buches? Fest steht: Derjenige, der das Spielen, auch das Spielen Gottes, durch Abgrenzung von Nicht-Spielen einer Definition zuführen will, wird wohl stets nur zu fließenden Grenzen gelangen, die sich bezeichnenderweise in verschiedenen Epochen immer unterschiedliche Verläufe suchten. Spielen verfügte auch im Mittelalter nicht nur über eine soziale Dimension, sondern es besaß zugleich eine kulturelle Ventilfunktion. Aber sind Gottes Spiele nun generationsübergreifend oder aufgrund etwa einer sozialen Rückkopplung nicht minder von begrenzter Dauer, von begrenztem Nutzen und von begrenztem Interesse? Inwieweit kann man an ihnen analytisch gar Marker kulturgeschichtlicher Entwicklungen festmachen? Das vorliegende Buch wird diesen Fragen nachgehen.

Wie sich dabei rasch zeigen wird, differierten die Wahrnehmungen des spielenden Gottes bereits innerhalb der Objektebene einerseits zwischen Gott (hier zugeschrieben) und den Menschen als seinen Mitspielern bzw. menschlichen Spielzeugen und andererseits unter den Menschen selbst. Vor allem für diese konnte sich Gottes kindlich kreatives, vergleichsweise regelfreies Spielen, Spielen nach (für sie) unbekanntem Spielregeln und stark normiertes, ritualisiertes Spielen jeweils mit konkretem physischen Tun, mit mentalen Spielen oder ‚bloßen‘ Metaphern und Allegorien verbinden und entsprechend individueller Blickwinkel einen völlig anderen Charakter besitzen. In Anbetracht dessen muss eine Definition und Kategorisierung der Spiele eines Gottes noch komplizierter erscheinen, die bereits die Zeitgenossen nur schwer klar einordnen konnten, ja die für den mittelalterlichen Mitspieler letztendlich per definitionem unergründ-

lich waren. In jedem Fall erwächst, wie dem Theologen oder Soziologen, auch dem Historiker ein faszinierend komplexes Phänomen, bei dem sich die Objektebene deutlich von der Analyseebene unterscheiden kann.

Stößt man analytisch in ein solches Bündel von Problemstellungen, so läuft man zudem unschwer in die schon mehrfach angedeutete Gefahr, zwischen Sache und Wort zu changieren und sich methodisch zu verlieren. Dies gilt um so mehr, weil noch heute kaum ein Wort semantisch derart schillernd und offen ist wie „Spiel“. Man denke nur an den Bedeutungsunterschied zwischen „Mit jemandem sein böses Spiel treiben“ und „Sich mit einem Spiel die Zeit vertreiben“, zwischen „Das spielt keine Rolle“ oder „Er spielt die Rolle von Hamlet“.

Gewiss, man kann hier durch geeignete Typologien sozusagen ‚Spiele im engeren Sinne‘ herausfiltern und sich etwa auf Funktionsspiele, Konstruktionsspiele, Illusionsspiele, Rollenspiele oder Regelspiele konzentrieren.⁴⁴ Und gewiss, in jedem Fall unterscheiden sich Spiele in der Bewegungsqualität (Springen, Rennen, Verstecken usw.), im Raum (drinnen und draußen), in der Soziabilität (arm, reich), in der Wettkampfqualität oder in der Teilnehmerzahl (alleine, gemeinsam) und in der Notwendigkeit für bestimmte Utensilien (Bälle, Karten, Kegel usw.). Arbeitet man aber historisch und hat es somit mit einem anderen lexikographischen System zu tun, dann kann sich bei diesem Herausfiltern unter Umständen die Falle einer semantischen Abdeckungsdifferenz stellen.

Um deshalb weder einem Antagonismus zu unterliegen, der grundlegende Aspekte des spielenden Gottes auf der Objektebene unterschlägt, und auf der Analyseebene gleichermaßen den Maßstäben moderner Spieleforschung gerecht zu werden, unternimmt das vorliegende Buch einen bewusst zweidimensional methodischen ‚Spiel‘-Zugriff auf ihr Quellenmaterial. Das heißt, sie betrachtet diejenigen Spiele, die konkret als *ludus*, *iocus* oder *spil* in den mittelalterlichen Quellen Bezeichnung finden und gleicht deren Erscheinungsform und Wahrnehmung bei den am Spiel Teilnehmenden und Zuschauenden mit den gängigen Positionsbestimmungen moderner Spieltheorie bestmöglich ab.⁴⁵ Dieser zweidimensionale analytische Faden wird sich durch das gesamte Buch ziehen, bisweilen Bündelungen erfahren, bisweilen aber auch etwas auseinandergehen.

Faktizität und Allegorie werden als zwei Seiten einer Medaille hierbei nicht nur zusammen gedacht, sondern aufeinander bezogen. Je mehr man also spielte, desto stärker reflektierte man darüber oder nutzte Metaphern des Spiels, und je mehr man spielte und reflektierte, desto stärker – meinte man – spielte Gott oder, präziser, ‚bespielte‘ man Gott – und umgekehrt, so eine These, der noch weiter nachzugehen sein wird. Wenn dem nämlich so wäre, dann läge auch im allegorisch sich verwirklichenden Spielerischen geradezu der Schlüssel zur Öffnung der göttlichen Transzendenz. Das Spiel könnte hier über die Struktur realisierbarer Analogie eine fundamentale Scharnierfunktion besessen haben.

44 Diese Kategorien stammen von Rolf Oerter und Leo Montada, doch auch sie können sich freilich überschneiden. Vgl. besonders OERTER, *Spiel und kindliche Entwicklung*, S. 236–248.

45 Dieser Abgleich erfolgt vor allem in den „Zwischenspielständen“ und nochmals dezidiert im Kapitel zur Funktionalität des Spiels und im Resümee des vorliegenden Buches.

Methodischer Zugriff 3: Inhaltliche Schwerpunktsetzungen und Quellenauswahl

Nichtsdestotrotz ist es aufgrund der Breite des Phänomens unumgänglich, im vorliegenden Buch spielerische Schwerpunkte zu setzen. Die Schöpfung der Welt, das göttliche Rad-Spiel mittels der Fortuna, diverse Tätigkeiten aus der Kindheit Jesu, die göttlich-kindliche Interaktion vor und mit heiligen Frauen und Männern sowie das vom Hohelied inspirierte Liebespiel zwischen himmlischem Bräutigam und menschlicher Seele – all jene oben abgebildeten Grunddimensionen werden wie der allgemeine *ludus* Gottes als häufig nicht näher spezifiziertes ‚Spielen‘ empirisch erhoben und analytisch ergründet.

Vor allem im Hinblick auf paradigmatische Beispielfälle richtet sich das besondere Augenmerk dennoch auf musikalisch untermauerte Tänze sowie auf Brett-, Würfel-, Karten- und Ballspiele, die (etwa in Epiphanien) konkret erlebt, in mystischen Spielen der Seele mental mit Gott gespielt oder aber bisweilen metaphorisch Verwendung fanden. Auch die vermeintlich ‚bloße‘ Metaphorik – dies sei hier nochmals betont – ist im Hinblick auf die Kulturgeschichte also von analytischem Belang. Inwieweit sich der soeben thesenhaft vorgebrachte, reziproke Wirkmechanismus von Spiel und Allegorie beweisen lässt, wird freilich zu prüfen sein.

Dem kulturgeschichtlichen Fokus der hiesigen Studie entsprechend, geht sie ihr Thema auf breiter symboltheoretischer und konkret sozialer Ebene an. Sie schließt das Spiel der Trinität deshalb ebenso ein wie das Spiel einzelner göttlicher Personen (Vater, Sohn, Heiliger Geist). Sie beinhaltet zugleich und notwendigerweise auch das Spiel irdischer, den spielenden Gott nachahmender und bisweilen präsenzsymbolisch⁴⁶ verkörpernder Personen, liegt doch genau hier – auf analytischer Ebene – eine basale soziale Funktion des Gottesspiels.⁴⁷ In jenem präsenzsymbolischen Sinne bleiben, nur folgerichtig, selbst Spielgegenstände, wie ein Christus verkörpernder Ball, nicht unberücksichtigt. Auch hier war Christus im Spiel.

Dafür wird ein höchst komplexes Quellenkorpus durchleuchtet, das von Bibelkommentaren, theologischen Summen, Predigten, moralisierenden und mystischen Traktaten und Schwesternbüchern über Fürstenspiegel, Chroniken und Briefe bis hin zu Spielregularien, Statuten, städtischen Schauspielen oder etwa höfischer Epik und Lyrik unterschiedlichster Couleur vom 10. bis zum 16. Jahrhundert reicht. Weil einige Texte den spielenden Gott explizit thematisieren, andere ihn hingegen mit völlig divergierender Bezeichnungsabsicht lediglich implizit erschließen lassen, ist das genannte Quellenmaterial nicht nur genrebezogen, sondern auch in seinem Aussagewert – natürlich – in hohem Maße heterogen. Dabei steht zu bedenken, dass die mittelalterbezogene Spieleerforschung seit langem nicht nur mit einem gravierenden Übergewicht der spätmittelalter-

46 Im Unterschied zur Repräsentationssymbolik, die wie etwa Gesten der Etikette in der Immanenz verbleibt, meint Präsenzsymbolik sog. makrosymbolische Zeichenhaftigkeiten (Albert Bergesen) und die reale Präsentmachung transzendenter Elemente in den Dingen oder Handlungen selbst. Sie schließt also explizit nicht nur die Hostie als Leib Christi ein, sondern etwa auch Mönche, die als Christus die Füße waschen. Mit Nachweisen vgl. dazu SONNTAG, *Klosterleben im Spiegel des Zeichenhaften*, S. 10.

47 Gemeint sind auf analytischer Ebene feststellbare Situationen, in denen der spielende Gott im Menschen präsent ist und sozial wirksame Handlungen verrichtet, die wiederum andere beeinflussen, etwa im klösterlichen Leben.

lichen Quellen konfrontiert ist, sondern aufgrund der bisweilen einschlägigen religiösen Autorenmilieus und der entsprechenden Überlieferungschancen auch mit dem Dilemma einer in markanter Weise dominierenden Spielkritik.⁴⁸

Aufgrund der genannten Quellenvielfalt setzt die vorliegende Studie methodisch ihren geographischen Schwerpunkt auf den deutschen und den anglofranzösischen Raum. Dies soll freilich die Aufnahme und Diskussion aussagekräftigen Materials anderer Regionen, etwa Italiens, nicht kategorisch ausschließen.

Spezifische Untersuchungsfelder und State-of-the-Art

Einige übergreifende Vorarbeiten zu einzelnen Spielen und Spielgruppen erleichtern dabei den empirischen Zugriff. So steht die auch momentan in Hochkonjunktur befindliche Spieleforschung wieder stark unter der Perspektive der Moralerziehung. Sophie Caflisch etwa untersuchte mit ihrer in Zürich entstandenen und im Jahr 2018 veröffentlichten Dissertation den Wert des Spielens im Hinblick auf dessen didaktische Funktion in scholastischen Diskursen wie in praktischen Spielen im höfischen, religiösen und universitären Lebensbereich.⁴⁹ Der Germanist Björn Reich verfasste die im Jahr 2018 an der Humboldt-Universität in Berlin eingereichte, noch unveröffentlichte Habilitationsschrift *Spiel und Moral*, welche die Seelenbildung explizit anhand lateinischer und deutscher Literatur erörterte.⁵⁰ Zuvor hatte schon Andreas Hermann Fischer in seiner im Jahr 2016 veröffentlichten Habilitationsschrift zum philosophischen Sinnieren über das Spiel bei den Humanisten des späten Mittelalters, vor allem aber der Frühneuzeit, nachgedacht.⁵¹ Wichtige Arbeiten entstanden auch zum bekannten Globusspiel des frühen deutschen Humanistenkardinals Nikolaus von Kues († 1464) wie überhaupt zu dessen philosophisch angeleitetem, den Menschen zu Gott führendem Spielverständnis, wobei der u. a. als Jäger auftretende Christus den Menschen das Jagen (nach ihm) beibrächte.⁵² Nahezu ohne theoretischen Ansatz bleibt Helmut Birkhans *Spielendes Mittelalter*, das nichtsdestotrotz einige Spiele näher in ihren Regularien erklärt.⁵³

Seit nunmehr vielen Jahren bringt auch die italienische Forschergruppe um Gherardo Ortalli und Alessandra Rizzi wegweisende Erkenntnisse in die moderne Spieleforschung ein. Dabei dominieren in der Regel konkretes Spielen in den italienischen Städten, dessen Begrifflichkeiten sowie entsprechende Restriktionen und Predigten gegen selbiges. Vor allem dieser Forschungskreis schärfte

48 Gute Spiele begegnen in den Quellen kaum. Sie werden verdunkelt durch eine Phalanx aus Verboten, Restriktionen, sensationslustigen Chroniken und Visitationsprotokollen.

49 CAFLISCH, *Spielend lernen*. Allgemein zur didaktischen Funktion knapp auch KOPP / ACETO, *Jeu, pédagogie et performance*, S. 94–96.

50 REICH, *Spiel und Moral*.

51 FISCHER, *Spielen und Philosophieren zwischen Spätmittelalter und Früher Neuzeit*.

52 Siehe, ergänzend zu den zahlreichen, hier nicht näher aufzuführenden Abhandlungen über das Globusspiel, den Sammelband von BORSCHÉ / SCHWAETZER (Hgg.), *Können – Spielen – Loben*, S. 239–429 (Das Beispiel der Jagd, der Predigt CXCIX des Cusanus vom 1. August 1455 in Brixen entnommen, findet sich in: YAMAKI, *Idiota ludens*, S. 350–353.).

53 BIRKAN, *Spielendes Mittelalter*.

über die Zeitschrift und Reihe *Ludica* das Bewusstsein für die Omnipräsenz des Spiels in den Quellen des späten Mittelalters.⁵⁴ Aufgrund des Bevölkerungswachstums, besonders in den Städten, und der höheren Mobilität von Personen und Waren, der neuen Verfügbarmachung von Zeit und Freizeit oder neuer (Geld inkludierenden) Gesellschaftsspiele entwarf die italienische Forschung konsequent das Konzept einer spätmittelalterlichen „società del gioco“, die mit einem Boom von Spielkasinos, Bade- und Lusthäusern sowie anderen sozialen Brennpunkten nicht wenige destabilisierende Wirkungen verursacht habe.⁵⁵ Ihnen wiederum hatten sich namentlich die um das Seelenheil der Gläubigen bemühten Bettelordensleute mit ihren moralisierenden Spiel-Predigten zu stellen, welche die Ordnung über das Spiel zu erklären und einzufordern suchten.

Dass dieser heute für uns fassbare Spiele-, ‚Boom‘ („ludic invasion“) und dessen greifbar ‚boomende‘ Interpretation im späten Mittelalter⁵⁶ auch Auswirkungen auf das Motiv des spielenden Gottes hatte und dieses möglicherweise reziprok rückwirkte, steht anzunehmen und wird im vorliegenden Buch, wie schon angedeutet, noch weiter diskutiert.

All die hier freilich nur ausschnitthaft genannten Studien und Forschungszentren jedenfalls adressieren (entsprechend ihres Erkenntnisinteresses) den spielenden Gott kaum oder gar nicht. Sie und zahlreiche andere Arbeiten der jüngeren Forschung aber relativieren zu Recht die (aufgrund zahlreicher Verbote, Predigten und Predigtraktate dominante, auf den Kirchenvätern beruhende) Ansicht einer generalisiert vergnügungs- und spielfeindlichen Kirche, wie sie etwa noch Walter Endrei forciert hatte.⁵⁷

Heute gilt es vielmehr als State-of-the-Art, dass häufig nicht die Spiele als solche, sondern die Qualität ihrer Akteure und Begleitumstände den Ausschlag für ihre Bewertung gaben und darüber hinaus durchaus zeitliche und regionale Differenzen bestanden. Zudem weiß man nunmehr um die hohe Ambivalenz, welche das Spiel und den Umgang mit dem Spiel über die Jahrhunderte des Mittelalters hinweg kennzeichneten, und um die innovative Kraft, die selbst dem religiösen Leben im Hinblick auf das Spiel zu eigen war.⁵⁸ Auch in diesen Bereich

54 Siehe die Zeitschrift: *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco* (1995 ff.) und die wissenschaftliche Reihe: *Collana Ludica* (1995 ff.): Besonders relevant ist hier ACETO / LUCIOLI (Hgg.), *Giocare tra Medioevo ed età moderne*, wo ethische Modelle diskutiert werden. Der spielende Gott ist in allen Bänden der Zeitschrift wie auch der Reihe noch nicht adressiert worden.

55 Vgl. vor allem die italienischen Studien in ORTALLI (Hg.), *Gioco e giustizia nell'Italia di comune*; die Studie von RIZZI, *Ludus/Ludere*; DIES., *Discipline in Play-related Activities in Communal Italy*, S. 65–83 und DIES. / CARDINALI (Hgg.), *Statuta de ludo*.

56 Dass die veränderte, breitere Quellenlage im Vergleich zum frühen Mittelalter wohl nicht unschuldig hieran ist, wurde bereits erwähnt. Siehe oben, S. 29 und unten, S. 230.

57 Vgl. u. a. ENDREI, *Spiele und Unterhaltung im Alten Europa*, S. 8: „Mit Platos verspieltem Gott wußten die gelehrten christlichen Kirchenväter nichts anzufangen [...]. Die christliche Sittenlehre verurteilte das Spiel, und sie stellte jenen, die den irdischen Freuden entsagten, die ewige Seligkeit des Himmelreiches in Aussicht.“

58 Vgl. u. a. MEWS, *Liturgists and Dance in the Twelfth Century*, S. 512–548 und SONNTAG, *Erfinder, Vermittler und Interpreten*, S. 241–274; DENS., *Zwischen Spaß und Ernst*, S. 73–90 und DENS., *Das Gewissen und das Spiel*, S. 96–133 sowie knapp HALL, *Ecclesia Ludens*, S. 283–298 (Entgegen dem Titel geht es hier um Brett- und Würfelspiele in schottischen Klöstern.).

möchte mein Buch weiter analytisch vorstoßen und möglichen Verbindungen zum Motiv des spielenden Gottes nachgehen. Allein, negative und positive Stimmen hat es immer gegeben und ein gewisser (kirchlich angeleiteter) Hiatus der christlichen Kultur scheint durchaus konstatierbar.⁵⁹

Die höchste Aufmerksamkeit unter den hier im exponierten Fokus stehenden Spielarten wurde zweifelsfrei dem Tanzen gewidmet. Das Thema ‚Tanz und Religion‘ ist ohnehin ein sehr vertrautes.⁶⁰ Björn Reich hat indes richtigerweise nochmals darauf hingewiesen, dass „der Tanz im Mittelalter selbstverständlich zu den Spielen gezählt“ wurde und dies „auch von der deutschen Wortbedeutung von ‚*spil*‘ her“ einleuchte. *Spil* sei demnach von *sylon*, dem Tanzen, abgeleitet worden.⁶¹ Julia Zimmermann, Gregor Rohmann und Philip Knaeble verfassten zudem umfangreiche Monografien, in denen sie auf die Vielgestaltigkeit des Tanzens und seiner Begrifflichkeiten (*chorea*, *chorus*, *ballare*, *saltatio*, *tripudium*, *sprung* etc.) hinwiesen.⁶²

Die Literatur zum Tanz im Mittelalter ist mittlerweile freilich kaum noch zu beherrschen. Dennoch hat der erst jüngst von den genannten drei Autor:innen gemeinsam herausgegebene Band „Tanz in der Vormoderne“ unter Aufgriff der älteren Literatur wiederum neue Dimensionen des Tanzens, u. a. seiner Zyklizität und Poetik, seiner Moralisierung und Nachahmungspotenzialität⁶³ freigelegt.⁶⁴ Auch wenn der tanzende Gott hier einmal mehr fast gänzlich⁶⁵ fehlt, die Verbindung aus tanzendem Christus, kosmischer Sphärenmusik und im Reigen tanzender Planeten ist schon häufig herausgestellt worden.⁶⁶

Den konkret tanzenden Christus aber adressierte Martin Leutzsch in den Jahren 2008 und 2017 in zwei umfangreichen Aufsätzen. Dabei zog Leutzsch nicht nur wertvolle Parallelen zu apokryphen Texten, sondern räumte auch dem

59 Siehe dazu nochmals unten, S. 35, 134 u. 360 sowie resümierend ebenfalls unten, S. 373–374 u. 376.

60 Vgl. u. a. BÖHME, *Geschichte des Tanzes in Deutschland*, Bd. 1, S. 9; HARDING, *An Investigation into the Use and Meaning of Medieval German Dancing Terms*, S. 54; ROHMANN, *Tanzwut*, S. 245; SALMEN, *Tanz und Tanzen in Mittelalter und Renaissance*, S. 23–32; KEUCHEN / LENZ (Hgg.), *Tanz und Religion*.

61 REICH, *Tanzen gegen die Sünde?*, S. 409. Björn Reich bezog sich auf SCHRÖDER, *Spiel und Spielmann*, S. 45. Vgl. auch RETTER, *Zur Funktion des Kinderspiels bei der Ausbildung eines spezifischen Bewusstseins von ‚Kindheit‘*, S. 67. Siehe dazu schon oben, S. 24.

62 ZIMMERMANN, *Teufelsreigen – Engelstänze*; ROHMANN, *Tanzwut*; KNAEBLE, *Eine tanzende Kirche*.

63 Auch der Tanz ist Teil der mimetischen Künste, also wie die übrigen darstellenden Künste auch nur von der Ahmung her zu verstehen. „Die Mimik selbst, das heißt das Vermögen, durch Bewegungen das Mienen- und Gebärdenspiel, das Gedankenspiel und den Willen abzubilden, beruht auf Ahmung“. Siehe dazu JÜNGER, *Die Spiele*, S. 56. Während er den Tanz als ‚ahmendes‘ Spiel explizierte, typologisierte ihn Roger Caillois unter die rauschhaften Spiele (*ilinx*). Vgl. CALLOIS, *Die Spiele und die Menschen*, S. 35 und STERN, *Stil-Kulturen*, S. 125 sowie zusammenfassend REICH, *Tanzen gegen die Sünde?*, S. 409.

64 Vgl. KNÄBLE / ROHMANN / ZIMMERMANN (Hgg.), *Tanz in der Vormoderne*, hieraus besonders die Beiträge von SONNTAG, *Die Wirkmacht der Nachahmung*, S. 258–280; ABEL, ‚Störende‘ und ‚gestörte‘ Tänze, S. 308–330 und REICH, *Tanzen gegen die Sünde?*, S. 409–426.

65 In meinem Aufsatz kommt er kurz vor. Vgl. SONNTAG, *Die Wirkmacht der Nachahmung*, S. 258–280.

66 Vgl. u. a. SCHAVERNOCH, *Die Harmonie der Sphären*; HAMMERSTEIN, *Die Musik der Engel*; PÉPIN, *Harmonie der Sphären*, Sp. 593–618; TEEUWEN, *Harmony and the Music of the Spheres* oder MEWS, *The Harmony of the Spheres*, S. 231–250. Zu weiterer Literatur siehe unten, S. 45 (Anm. 22).

weiten Feld der Mystik breiten Raum ein.⁶⁷ Gerade hier, im Motivspektrum von „Christus und der minnenden Seele“, war Christus als musizierender Tänzer omnipräsent, und gerade hier ist in den letzten beiden Dekaden – auch als Ergebnis des neuen Interesses an weiblicher Spiritualität – ein immenser Forschungsanstieg zu verzeichnen.⁶⁸ Grundlegendes hierzu hatte unterdessen schon Romuald Banz geleistet, indem er acht Dimensionen des mystisch tanzenden Christus festmachte.⁶⁹ Siegfried Ringler hat darüber hinaus anhand der Viten- und Offenbarungsliteratur mittelalterlicher Frauenklöster eine Systematisierung der (in der dortigen Mystik gängigen) Jesuskind-Erscheinungsformen frommer Frauen entworfen. Eine Kategorie bildete hierbei auch das spielende Kind.⁷⁰ Auf derart mystisches Spielen wird noch näher einzugehen sein. Einzelne forschungsrelevante Studien werden in den dortigen Analysen ausgewertet.

Obwohl das Schachspiel und seine Allegorisierungen – speziell der Bestseller des späten Mittelalters, der *Liber de moribus* des Jacobus de Cessolis († 1322)⁷¹ – immenses Interesse weckten und zumindest einige (eher phänomenologische) Schriften zu anderen Brettspielen, Würfelspielen und Ballspielen vorhanden

67 Siehe LEUTZSCH, *Der tanzende Christus*, S. 101–143 und (von der Antike bis heute) DENS., *Christus als Tänzer*, S. 139–220. Auch Walter Salmen hatte zuvor dezidiert, jedoch sehr knapp, den tanzenden und musizierenden Christus adressiert: SALMEN, *Jesus Christus, der himmlische Spielmann*, S. 5–10.

68 Vgl. beispielhaft u. a. KASTEN, *Körperlichkeit und Performanz in der Frauenmystik*, S. 95–111; GEBAUER, *Christus und die minnende Seele* und HINKEL (Hg.), *Mit Tanz und Geigenspiel*. Daneben existieren zahlreiche Forschungen zum von Gott abgeleiteten ‚Frauenbild‘ des späten Mittelalters. Sie aber thematisieren den *Deus ludens* nicht. Siehe z. B. HOLLOWAY / WRIGHT / BECHTOLD (Hgg.), *Equally in God’s Image* oder RAFTERY, *Medieval Woman as Child of God and Instrument of the Devil*, S. 127–142.

69 *Christus und die minnende Seele*, ed. BANZ. Siehe dazu unten, S. 99.

70 Siegfried Ringler unterschied (1) Erscheinungen, die den Festgedanken des Kirchenjahres betonten, auf die Menschheit des Erlösers ausgerichtet seien und unter dem Gedanken der *imitatio Christi* stünden, (2) Erscheinungen, die als Folge der gesteigerten Marienverehrung Christus als Kind der Gottesmutter zeigten und die *imitatio Mariae* akzentuierten, (3) die genannten Erscheinungen des göttlichen Kindes, die vermehrt unter dem Gedanken der Gottesgeburt durch die Seele stünden, sowie (4) Erscheinungen während der Messe, besonders bei der Elevation der Hostie, die als Folge der wachsenden eucharistischen Frömmigkeit anzusehen seien und dem Beweis der Transsubstantiation dienten. Diese Typen könnten selbstredend miteinander veroben seien. Vgl. RINGLER, *Viten- und Offenbarungsliteratur in Frauenklöstern des Mittelalters*, S. 184.

71 Der *Liber de moribus* des Jacobus de Cessolis war zweifelsohne der wirkmächtigste spieldidaktische Text der Vormoderne. Er ist in „weit über 250 zum Teil illustrierte[n] Handschriften“ überliefert. Vgl. u. a. DITTMANN, *Zur Erfindung des Schachspiels*, S. 303–326, hier S. 313 (Zitat). Siehe auch GAMER, *Politik und Leidenschaft im mittelalterlichen Schachspiel*, S. 25–42; HOLLÄNDER, *Über Schachfiguren und Schachbretter*, S. 35–41; DI LORENZO, *The Collection Form and the Art of Memory in the ‚Libellus super ludo schachorum‘ of Jacobus de Cessolis*, S. 205–221; KRAMER, *Bauern, Handwerker und Bürger im Schachzabelbuch*; HONEMANN, *Der Beitrag der mittelalterlichen Schachtraktate zur Beschreibung und Deutung der menschlichen Gesellschaft*, S. 37–56; PLESSOW, *Mittelalterliche Schachzabelbücher zwischen Spielsymbolik und Wertevermittlung* oder jüngst DEL PUPPO, *The Limits of Allegory in Jacobus de Cessolis’ De ludo scaccorum*, S. 221–240.

sind⁷², fehlen dezidierte Analysen zu Brett-, Würfel- und Ballspielen Gottes – oder konkret Christi – für das Mittelalter völlig. Selbst in den wenigen Studien zum im Jahr 1432 vollendeten *Guldin Spil*, das Gott, mithin Christus, sieben Spiele zuwies, fand der *Deus ludens* nur unterschwellige Erwähnung. Hier dominieren bislang deutlich andere, soziale, Prämissen.⁷³ Im vorliegenden Buch wird auch jenes *Guldin Spil* des Dominikaners Ingold von Basel unter neuer Perspektive analytisch zu ergründen sein.

Dieser Perspektivwechsel gilt auch für meine eigenen, vorangegangenen, Studien zu Spielen in religiösem Leben. Einige der hier zu betrachtenden Spiele – Brett-, Würfel-, Karten- und Ballspiele – und Traktate habe ich bereits verschiedentlich andiskutiert.⁷⁴ Die dortigen Ergebnisse sollen nun in hohem Maße einfließen, erweitert und auf den spielenden Gott hin fruchtbar gemacht werden.

Grundanliegen und perspektivische Leitfragen

Die hiesige Untersuchung, so sei noch einmal resümierend und zugleich ausblickend betont, möchte nicht nur eine Phänomenologie dieses spielenden Gottes im Mittelalters bieten, sondern erstmals eine übergreifende, integrative Analyse der eingangs dieses Kapitels bebilderten Grunddimensionen⁷⁵ als Facette jenes „système divin“ zur Diskussion stellen, mithin tatsächlich eine kleine Kulturgeschichte des spielenden Gottes im Mittelalter schreiben.

Dazu legt sie ihren erkenntnisleitenden Schwerpunkt selbstredend weniger auf die Ereignisgeschichte als vielmehr auf die (notwendigerweise an Strukturen rückgebundenen) Vorstellungswelten der Menschen, denn insbesondere die Vorstellungsgeschichte vermag es, „die geistige ‚Bewältigung‘ der jeweils eigenen Welt durch die Zeitgenossen [zu enthüllen], die ihrerseits einen wesentli-

72 Zum Würfel- und Brettspiel vgl. u. a. SEMRAU, *Würfel und Würfelspiel im alten Frankreich*; TAUBER, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*; WELCH, *Rolling the Dice*; SCHÄDLER, *Globusspiel und Himmelsschach* und DENS. (Hg.), *Jeux de l'Humanité. 5.000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*. Zum Kartenspiel siehe etwa BEAL, *Playing Cards and Their Story*. Zum weit aus weniger erforschten Ballspiel vgl. u. a. ZENK, *Ball und Ballspiel im Brauchtum deutscher Feste*; LEMBKE (Hg.), *Kult um den Ball*. Zum Ballspiel bei Galen siehe BOUDON-MILLOT, *Prolégomènes à l'édition du traité de Galien „Sur l'exercice avec la petite balle“*, S. 71–88 und DIES., *Pietro d'Abano et Nicolas de Reggio traducteurs de Galien*, S. 121–136; zum Tennis konkret u. a. GILLMEISTER, *Tennis. A Cultural History*.

73 Vgl. z. B. SCHNELL, *Was haben Schachspiel und Ehe gemeinsam?*, S. 91–121; SCHÄFER, *Meister Ingolds ‚Guldin spil‘*, S. 183–201 (hier unter überlieferungsgeschichtlicher Perspektive) und nochmals REICH, *Tanzen gegen die Sünde?*, S. 409–426.

74 Vgl. u. a. SONNTAG, *Medieval Religious Life as Generator and Mediator of Entertainment Games in Medieval Society*, S. 24–31; DENS., *Le rôle de la vie régulière dans l'invention et la diffusion de divertissements sociaux au Moyen Âge*, S. 79–98; DENS., *Vita religiosa als Spiel*, S. 63–78; DENS., *Erfinder, Vermittler und Interpreten*, S. 241–274; DENS., *Tennis, Tricktrack und Zahlenkampf im Paradies oder Vom vielgestaltigen Spiel der Klosterleute*, S. 12–25; DENS., *Zwischen Spaß und Ernst*, S. 73–90; DENS., *Das Gewissen und das Spiel*, S. 96–133; DENS., *A Matter of Definition?*, S. 335–356 und DENS., *Die Wirkmacht der Nachahmung*, S. 258–280.

75 Gemeint sind das Schöpfungsspiel Gottes, die Schicksalsspiele Gottes mit den Menschen, die apokryph überlieferten Kinderspiele Jesu und die Spiele des kleinen und des erwachsenen Christus (in Mutter-Kind-Beziehungen und Freundschaftsbeziehungen) sowie etwa die Liebespiele Christi (mit den Seelen).

chen Teil vergangener ‚Wirklichkeiten‘ ausmachte“.⁷⁶ Weil es in diesem Buch um den sozialen *Deus ludens* geht, wird Ereignisgeschichte dennoch an die Struktur- und Vorstellungsgeschichte rückgebunden.

Das vorliegende Buch wird dabei theologische und religionswissenschaftliche Aspekte in seinen geschichtswissenschaftlichen Zugriff eingliedern, d. h. (im Hinblick auf den *Deus ludens*) Fragen nach Gott und vergleichende Betrachtungen des Göttlichen in anderen Religionen mit den historisch greifbaren Vorstellungen, die sich die Menschen von Gott im Mittelalter machten, zusammenführen.⁷⁷

Die verbindende Hintergrundfrage ist deshalb die oben bereits erwähnte: Was bedeutete es für eine Gesellschaft, die all ihre immanenten sozialen Ordnungsarrangements aus Strukturen der Transzendenz zu bestimmen und begreifen suchte, einen (im mittelalterlichen und modernen Sinne) spielenden Gott zu haben? Wenn nämlich in dieser weltlichen Immanenz das Spiel tatsächlich eine gesonderte Dimension menschlichen Handelns darstellte, dann müsste es ebenfalls befragt worden sein, wie es im Verhältnis zur Transzendenz steht. Sicherlich vermochte man dadurch den Spielen unterschiedliche Qualifizierungen beizumessen (von der Abbildung göttlicher Regeln bis hin zur Geringschätzung von Glücksspielen). Man konnte Gott (in allen Seinsweisen der Trinität) ganz einfach auch selbst spielen lassen und durch die Beobachtung seines Spiels ein wenig mehr über das ‚Wie‘ der göttlichen Transzendenz in Erfahrung bringen, die so sehr von Offenbarung abhing und dabei in der Epiphanie ihr sicherstes Mittel hatte. Der Clou war nur – und dies ist eine Grundthese des vorliegenden Buches –, dass sich der Mensch mit einem solchen Vorgehen die Quelle geradezu selbst konstruiert hatte, auch wenn sich ein Leser solcher Konstrukte dessen zumeist gar nicht bewusst war.

Zur Diskussion dieser These leiten sich, zusätzlich zu den schon gestellten, wiederum weitere, in den jeweiligen Kapiteln adressierte, komplementäre Leitfragen ab: Was etwa bedeutete ein *Deus ludens* für das Konzept der Heilsgeschichte in Theorie und Praxis? Welche Folgen ergaben sich für das mittelalterliche Gottes- und Menschenbild, und was implizierte dies für das Verständnis der Gesellschaft von sich selbst? Spielten Gott-Vater, Gott-Sohn und Heiliger Geist, denen u. a. Jacques LeGoff unterschiedliche Aufgabenfelder und Funktionszuweisungen in der mittelalterlichen Gesellschaft bescheinigte,⁷⁸ gleich? Welche Rolle ‚spiele‘ also das Spiel etwa auch innerhalb jenes komplex verwobenen „système

76 Vgl. GOETZ, *Gott und die Welt*, Bd. 1, 1, S. 15–30 (Zitat, S. 20). Trotz der Kritik Matthias Tischlers unterscheidet die Forschung nach wie vor „Vorstellungsgeschichte“ (als Erforschung menschlicher Vorstellungswelten) grundsätzlich von der Ereignis- und der Strukturgeschichte. Zur theoretischen Reflexion des geschichtswissenschaftlichen Ansatzes, seinem Stellenwert sowie seinen methodischen Möglichkeiten und Grenzen vgl. GOETZ, *Vorstellungsgeschichte*, S. 253–271 und dagegen TISCHLER, *Warum es unmöglich ist, eine Wahrnehmungsgeschichte der „Religionen“ im Frühen und Hohen Mittelalter zu schreiben*, S. 317–333.

77 Zu dieser Arbeitsweise des nach Gott fragenden Historikers siehe bereits SCHMITT, Art. *Dieu*, S. 273: „Pour l'historien, quand bien meme il serait croyant, [...] Dieu est une creation humaine parmi d'autres, un produit de l'histoire relatif a une epoque, un milieu, une tradition culturelle, sujet au changement dans l'espace et dans le temps.“

78 Vgl. LEGOFF, *Der Gott des Mittelalters*, S. 56–74.

divin⁷⁹? Welche Strategien menschlicher Verfügbarmachung des eigentlich Unverfügbaren erwachsen dem Motiv des spielenden Gottes, neben den bekannten Techniken des Gebets oder beispielsweise den klösterlichen Ritualen? Inwieweit überschneiden sich die diesbezüglichen semiotischen Felder? Lassen sich historische Grundlinien oder regionale Schwerpunkte eruieren? Inwiefern stößt der spielende Gott überhaupt an die Grundfesten der europäischen Kultur? Bildet jener ernst-heitere Hiatus quasi zwei Mittelalter ab, ein ernstes und ein heiteres, deren Geschichte sich linienartig an bestimmten Punkten überschneidet und in einem solcher Punkte dem spielenden Gott zum Durchbruch verhalf?

1.2.2. INHALTLICHER AUFBAU

„Es scheint hart, dem Herrgott in die Karten zu gucken. Aber, dass er würfelt und sich telepathischer Mittel bedient (wie es ihm von der gegenwärtigen Quantentheorie zugemutet wird), kann ich keinen Augenblick glauben.“⁸⁰
ALBERT EINSTEIN (1942)

„Gott würfelt nicht‘, das war ein Grundsatz, der für Einstein unerschütterlich feststand, an dem er nicht rütteln lassen wollte. [Niels] Bohr konnte darauf nur antworten: ‚Aber es kann doch nicht unsere Aufgabe sein, Gott vorzuschreiben, wie er die Welt regieren soll.‘“⁸¹
WERNER HEISENBERG (1969)

Der Begründer der modernen Quantenmechanik, Werner Heisenberg († 1976), resümierte hier in bezeichnender Weise einen Zwist zwischen Albert Einstein († 1955) und Niels Bohr († 1962) – beide wie Heisenberg selbst Nobelpreisträger für Physik.⁸²

Sicher, die Schöpfung ‚bewegte‘ die Erde und (später) die nach ihren Ursprüngen fragende Menschheit seit jeher, und gerade die oben andiskutierte motivische Nahtstelle von Schöpfung und Spiel leuchtet schlaglichtartig seit dem frühen Mittelalter bis heute immer wieder auf. Nach der Einleitung setzt das Kapitel 2 deshalb, quasi als „Präludium“, mit den klassisch theologischen, doch gesellschaftlich breit verankerten Sujets der ‚Schöpfung als Spiel Gottes‘ an und

79 Dazu SCHMITT, Art. *Dieu*, S. 288 und oben, S. 23.

80 Diese Passage entstammt einem Brief Einsteins an Cornelius Lanczos vom 21. März 1942. Einstein hatte bereits lange vorher, in einem auf den 4. Dezember 1926 datierten Brief an Max Born (evtl. auch an Niels Bohr) geschrieben: „Die Quantenmechanik ist sehr achtungsgebietend. Aber eine innere Stimme sagt mir, daß das noch nicht der wahre Jakob ist. Die Theorie liefert viel, aber dem Geheimnis des Alten bringt sie uns kaum näher. Jedenfalls bin ich überzeugt, daß der nicht würfelt.“ Vgl. RUSSEL / HEISENBERG (Hgg.), *Albert Einstein, Hedwig und Max Born. Briefwechsel 1916–1955*, S. 97–98 und BORN, *Physik im Wandel meiner Zeit*, S. 244.

81 Werner Heisenberg bezog sich hier auf die Reaktion von Niels Bohr in den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts. Hierzu und zur vorherigen Anmerkung vgl. HEISENBERG, *Der Teil und das Ganze*, S. 115. Zu diesem mittlerweile geflügelten Wissenschaftswort Einsteins vgl. auch DAVIES, *Die Unsterblichkeit der Zeit*; MORRIS, *Gott würfelt nicht*; HATTRUP, *Einstein gegen den würfelnden Gott*.

82 Siehe erneut HEISENBERG, *Der Teil und das Ganze*, S. 115.

sodann mit ‚Gottes Spiel mit der ebenda geschöpften Menschheit‘ (etwa über das Rad der Fortuna) fort. Hierbei wird sich die obige These weiter erhärten, nach der in genau jenem Spiel der Schöpfung tatsächlich alles zukünftige Spielen grundgelegt und damit für die Menschen des Mittelalters ableitbar war. Die analytische Differenzierung der Objekt- und der Beobachtungsebene wird dort und ganz generell, auch das Klang schon mehrfach an, stets geboten bleiben.

Weil Gott durch seine Menschwerdung in die Heilsgeschichte eingriff und in göttlich-menschlicher Natur – nicht nur im allegorischen, moralischen oder anagogischen, sondern tatsächlich auch im literalen Sinne, also konkret – spielte, widmet sich der auf Kapitel 2 folgende erste Exkurs solchen zwar zumeist apokryph, aber gerade in der laikalen Frömmigkeit vielfältig überlieferten und beispielsweise in geistlichen Schauspielen raumübergreifend kommunizierten Motiven des spielenden Gotteskindes. Komparative Untersuchungen zu konkreten Spielen des kindlichen Jesus in den Apokryphen existieren meines Wissens nicht.⁸³ Die Positionsbestimmungen der Apokryphen dienten bislang eher dem religionswissenschaftlichen Abgleich mit Gotteskindern anderer Kulturen, im Besonderen der indischen.⁸⁴

Diesen ersten empirischen und analytisch ergründenden Schneisen in die theologisch untermauerten Dimensionen der Schöpfung, des (allgemeinen) Spiels Gottes mit seinen Geschöpfen und des spielenden Jesus, schließt sich ein umfangreiches Kapitel 3 an, das im Rahmen gesellschaftsübergreifender Erhebungen zum einen den tanzenden und musizierenden, zum zweiten den ballspielenden und zum dritten den würfelnden und weissagenden Christus vorstellt sowie in seinen Nuancierungen diskutiert. Hierbei werden vor allem Berichte von Epiphanien, etwa in Schwesternbüchern, mystische Schriften, Predigten und Schauspielanleitungen, fokussiert auf das göttliche Spiel mit Heiligen, Laien oder schlicht Seelen – im Himmel und auf der Erde – ausgewertet und in ihren komplementären Dimensionen (Legitimierung, familärer Schutz, Gnade etc.) abgeglichen.

Der umfangreichste Abschnitt, Kapitel 4, widmet sich im Anschluss explizit dem spielenden Gott als kultureller Matrix im Hinblick auf das Ordnungsdenken des Mittelalters und in konkreten sozialen Praktiken: In einem ersten Teil adressiert es den großen Turn des 13. Jahrhunderts, mithin die Einbindung des scholastisch erörterten aristotelischen Eutrapelie-Konzepts in die christliche Spielkultur und die Anerkennung des Spielens als lebensnotwendigen Ausgleich zur Härte des alltäglichen Lebens. Jener Turn leistete, so eine weitere These, nicht nur den verstärkten Moralisierung des Spiels seit dem späten 14. Jahrhundert, sondern – damit einhergehend – auch der weiteren Verdichtung und Legitimität des Motivs vom spielenden Gott Vorschub. In neuartiger Weise setzte es die gesellschaftsübergreifenden Maßstäbe für menschliches Spielen

83 Selbst die grundlegende Studie von Steven J. Davis stellt nicht das Spiel, sondern die Vogelschau, das Verfluchen oder das Erlernen der Buchstaben in den Fokus ihrer kulturwissenschaftlichen Perspektivierung. Vgl. DAVIS, *Christ Child*.

84 Vgl. beispielsweise AASGAARD, *The Childhood of Jesus*, S. 14–33 und vor allem SCHWARZENAU, *Das göttliche Kind* oder JUNG / KERÉNYI, *Das göttliche Kind*.

und damit menschliches Tun, denn auch göttliche *actio* war Spiel zugleich. Andreas Hermann Fischer, Sophie Caflisch und Björn Reich sind wie ich selbst dem Eutrapelieverständnis zwar schon ansatzweise nachgegangen, nicht aber unter dem erweiterten Fokus des spielenden Gottes.⁸⁵

Ein nächster Teil dieses Kapitels 4 betrachtet konkretes Spielen und dessen semiotische Vermengungen mit den Ritualen und hybriden Rollenmodellen im Rahmen des monastischen Seelentrainings ebenso wie die generelle Beschreibung des klösterlichen Lebens der Gottessuche als Spiel, hier als Tanz, Kampfspiel und Kinderspiel der *ioculatores Domini*⁸⁶. Mein Buch möchte dabei die These untermauern, dass gerade die Ordensleute maßgeblich an der Verdichtung und Erweiterung des mittelalterlichen Gottesbildes um die Facette des Ludischen beteiligt waren und zu einer treibenden Kraft eines sich gegenseitig stets aufs Neue dynamisierenden doppelten Kreislaufes aus Spiel und Allegorie einerseits und des intragesellschaftlichen Transfers von Spielen und ihrer Bedeutung andererseits avancierten.⁸⁷ Dabei wird sich die Frage stellen, inwieweit die Einbettung des (anthropologisch grundgelegten) Spielens in die Strukturen der eigentlich allein auf Gott ausgerichteten symbolischen Ordnung des Klosterlebens genau das Spielen zwangsweise zu einem Attribut auch dieses Gottes machen musste.

Einen solchen stark historischen Zugriff ergänzend, untersucht ein dritter Teil dieses Kapitels 4 das bislang kaum übergreifend besprochene⁸⁸, im Jahr 1432 fertig gestellte *Guldin Spil* des Dominikaners Ingold von Basel. Dieses Paradebeispiel der ‚sozialen Mystik‘ schloss (über Verweismechanismen) nicht nur als einziges moralisierendes Werk nahezu alle bekannten Spiele der Zeit ein, sondern projizierte sie auf Gott, wobei es die moralisierenden Exempel der Vergangenheit, etwa der Schach-, Kartenspiel- oder Tanzallegorese, aufgriff und unter mystischer Perspektive eine neuartige, praxisnahe Meditationsanleitung auch für den Adel und die städtische Bevölkerung offerierte. Hier wird im Speziellen zu klären sein, was sich Ingold unter göttlichen Spielen vorstellte und inwieweit es der Gebrauch und die Vermittlung alter monastischer Techniken meditativer

85 FISCHER, *Spielen und Philosophieren zwischen Spätmittelalter und Früher Neuzeit*, S. 45–74; CAFLISCH, *Spielend lernen*, S. 201–207; REICH, *Tanzen gegen die Sünde?*, S. 419 und SONNTAG, *Das Gewissen und das Spiel*, S. 96–133.

86 Zu den *ioculatores Domini* siehe u. a. LECLERCQ, *Ioculator et saltator*, S. 124–148 und WESJOHANN, *Ut ... stultus vel fatuus putaretur*, S. 203–234.

87 Siehe dazu die vorformulierte These, oben, S. 14 u. bes. S. 27–28.

88 Größeren Raum nimmt das *Guldin Spil* in der Habilitationsschrift von Björn Reich ein, hier aber ausschließlich unter germanistischer und moralischer Perspektive. Diese Schrift lag bei der Abfassung des Buches nur in wenigen Auszügen vor. Vgl. REICH, *Spiel und Moral*. Auch CAFLISCH, *Spielend lernen*, S. 202 bespricht das *Guldin Spil* nur knapp. Zu den wenigen weiteren Untersuchungen des Werkes siehe oben, S. 33.

Imitation⁸⁹ hinein in die Gesellschaft vermochten, das Spiel als Facette religiöser Nachahmung zu verifizieren, das Bild vom *Deus ludens* zu verdichten und beide Phänomene kulturell breitflächig zu verankern.

Ingolds Konzept des auf dem Schachbrett repräsentierten Himmelshofs – die Interaktion des Himmels und der Erde als Schachsituation (mit Christus und Maria als König und Königin an der Spitze) – leitet unmittelbar zum vierten Teil dieses Kapitels über. Dieser nämlich ist den Konzepten der mit Gott spielenden *ecclesia ludens* und des *infernum ludens* verschrieben. Es greift damit Himmel und Hölle gleichsam als Institutionen auf, deren Normativität mittels institutionalisierter Aufführungen einer spielerischen Liturgie der Kirche sowohl szenisch veranschaulicht als auch in konkrete Wechselwirkungen gebracht worden ist.⁹⁰ Nach den Imitationstechniken im vorangegangenen Abschnitt werden nun insbesondere die Imitationslogiken eingehender analysiert, die im Gott nachahmenden Spiel (durch himmlische Heilige, höllische Dämonen und irdische Menschen) das Einstimmen in das kosmisch omniprésente Gotteslob generierten und damit das die *civitas Dei* verbindende Band zum spielenden Gott festzurrt. Das heißt, es wird der Frage nachzugehen sein, inwieweit das vom Spielergott in Geltung gesetzte, nachahmende Spiel und Mitspiel der Menschen ein innovativer, unabdingbarer Baustein der Heilsgeschichte wurde, die wiederum als Gottes Spiel begriffen werden konnte. Damit schließt sich zumindest für das Mittelalter in gewisser Weise der Kreis zu den theologischen Entwürfen der Kirchenväter und jener modernen Theologen. Den Teilabschnitten dieses umfangreichen vierten Kapitels sind als „Spielzwischenstände“ bezeichnete resümierende Betrachtungen nachgeordnet⁹¹, die in stetiger Folge aufeinander aufbauen.

Diese Erörterungen möchte das Kapitel 5 systematisch bündeln. Es widmet sich – quasi auf der Metaebene – erstmals übergreifend dem Gottesspiel unter spieltheoretischer Perspektive, untersucht seine soziokulturellen Verquickungen und thematisiert seine religionswissenschaftlich markanten Parallelen. Hierbei wird u. a. eine Strukturierung göttlichen Spiels versucht, sollen also dessen Spielfelder, Zeiten, Teilnehmer und die kulturelle Funktionalität (Institutionalisierung)

89 Imitationen seien hier als bewusste, mithin reflektierte, im Rahmen einer *actio* konkret getätigte, wiedererkennbare Nachahmungen von ontischen Größen (Personen, Tieren und Gegenständen) sowie von Ideen, Handlungen und Techniken verstanden. Sie artikulieren sich demnach in Sprechakten, Schreibakten oder beispielsweise in darstellerischen Akten in Kunst, Ritual und Spiel. Aufgrund ihres bewussten Charakters verfügen Imitationen, verstanden als aktive Imitierungen, darum über eine Funktion, die sich wie Spiele in Eigen- und Fremdwahrnehmung stark unterscheiden kann. Imitationen können als Hybridimitationen auftreten und unterschiedliche ‚magische‘ Qualitäten besitzen, da sie stärker in der Immanenz verbleiben, aber eben auch das Heilige real präsent machen und damit auch im Spiel selbst Sakralfunktion erlangen können. Imitationen können sich zudem in ihrer konkreten Erscheinungsform völlig vom Original unterscheiden, wie es in den mystischen Spielen deutlich werden wird. Zum Verständnis von Imitation und ihren Dimensionen vgl. SCHWEDLER / SONNTAG, *Imitieren*, S. 9–25.

90 Zum spielerischen Umgang mit dem Sakralen und gerade auch zu derartigen konkreten Wechselwirkungen zwischen Liturgie und Spiel (allerdings mit dem Hauptaugenmerk auf die Neuzeit) siehe jetzt den eindrucklichen Sammelband von BÄRSCH / KÖHLE-HEZINGER / RASCHZOK (Hgg.), *Heilige Spiele*.

91 Diese „Spielzwischenstände“ entfallen lediglich, wenn danach das Resümee des Gesamtkapitels folgt.

gen, Geschlechterspezifiken etc.) verglichen sowie die eingangs dieses Buches bereits aufgerissenen theoretischen Problemfelder um die Bedeutung moderner Spielkategorien (z. B. Regelhaftigkeit, ‚Als-Ob‘, Abgeschlossenheit oder Freude), bezogen auf dieses Spiel Gottes, diskutiert werden.

Jedem der fünf Kapitel folgt unter der Überschrift „Spielergebnis“ eine Zusammenfassung. Diese „Spielergebnisse“ wiederum führen zu einem abschließenden Resümee, einem sechsten Kapitel, hin. Dieses Kapitel 6 bringt die wichtigsten Ergebnisse der vorliegenden Studie zusammen und wertet sie zielgerichtet in komparativer Weise aus. Es setzt also die diskutierten historischen, theologischen und religionswissenschaftlichen Positionsbestimmungen des Buches in Beziehung und versucht, die oben genannten Leitfragen zu beantworten. Zugleich möchte dieses Resümee der Forschung im Hinblick auf bestehende Desiderate weitere Analysespielfelder vorschlagen.

* * *

Die kulturelle Verankerung des spielenden Gottes akzentuierend, sind sämtliche Kapitel mit einschlägigen Zitaten aus Vergangenheit und Gegenwart eingeleitet. Weil nicht nur die Nutzung von Spielmetaphern, sondern ganz generell auch das Wortspiel im Mittelalter unter die Kategorie des *ludus* fallen konnte, präsentiert sich der Aufbau dieser Studie im Sprachkleid des Spiels. Vielleicht ist er aber auch nur ein Ausweis der Verspieltheit ihres Autors.