

## Spiele und Wettkämpfe in mittelalterlichen Gesellschaften

**Veranstalter:** Deutsches Historisches Institut Paris; Institut franco-allemand de sciences historiques et sociales, Frankfurt am Main; Universität Rouen

**Datum, Ort:** 14.02.2018–17.02.2018, Paris

**Bericht von:** Victoria Alexandra Hadzik, Universität Bielefeld

Das Thema einer Forschungsgruppe am Deutschen Historischen Institut in Paris und der dazu veranstalteten Tagung war „Spiele und Kämpfe in mittelalterlichen Gesellschaften“. Eröffnet wurde diese, nach der Begrüßung durch ROLF GROSSE (Paris), von PIERRE MONNET (Frankfurt am Main / Paris). Monnet umriss verschiedene zeitgemäße Betrachtungsweisen von Spielen wie auch ihre Anknüpfungspunkte an Soziologie, Anthropologie sowie an aktuelle Forschungstendenzen der mittelalterlichen Geschichte. Zentrale Themenbereiche seien demzufolge Konkurrenz, soziale Gruppen und Regelmäßigkeit. Es schloss sich eine gemeinsame thematische Einleitung und ein historiographischer Rückblick auf die mediävistische Spielforschung an, in der die Mitveranstalter/innen der Tagung verschiedene Zusammenhänge von Spiel, Wettkampf und mittelalterlicher Gesellschaft eröffneten und ferner die Frage nach der Art der Spielarten in differenzierenden Kontexten betonten.

ISMÉRIE TRIQUET (Rennes) führte mit ihrem kunsthistorisch orientierten Vortrag zur Metapher des Schachspiels in der „Grande Chronique de Normandie“ (1370) in die erste Sektion ein und analysierte die bildliche Darstellung Roberts des Großartigen, der posthum mit einem Schachbrett abgebildet wurde. Es sei der Versuch, den Herzog in der Geschichtsschreibung mit einem positiven und aristokratischen Motiv zu verbinden, als Gegenbild zu Robert dem Teufel. In ihrem Vortrag verwies die Referentin auf die identitätsstiftende und metaphorische Rolle des Strategiespiels.

Dem gleichen Aspekt des *ludique sérieux* widmete sich im Anschluss VANINA KOPP (Paris), die die Bedeutung von Konversationspielen bei Gesellschaftsereignissen herausar-

beitete. Sie lieferte nicht nur Definitionen, Abgrenzungen und Entwicklungen verschiedener Spielbegriffe, sondern erörterte die Natur literarischer Spiele, u. a. hinsichtlich genderhistorischer Aspekte. Konversationsspiele seien der Referentin zufolge im Spätmittelalter stark standardisiert worden und beinhalteten bestimmte Codes, an die sich alle Mitspieler halten mussten. Da es bei dieser Spielform keinen Verlierer geben konnte, repräsentierten diese Spiele eine Form des Austauschs und der spielerischen Kooperation.

Die Sektion abschließend betonte GENEVIÈVE BÜHRER-THIERRY (Paris) im Hinblick auf die literarischen Spiele eine Gleichheit und Solidarisierung der beiden Gegenüber, die durch die Akzeptanz des gemeinsamen Spiels entstehe. Ebenso warf sie die Frage nach dem Nutzen des Spiels in den Raum sowie die Frage nach der Vorbildfunktion des adeligen Spielverhaltens, das andere Schichten zu imitieren versuchten.

Daran anknüpfend stellten die Referentinnen der zweiten Sektion anhand ausgewählter Beispiele soziale Aspekte und Funktionen von Spielen dar. ANNA AKASOY (New York) bezog sich auf das sogenannte arabische Traktat „Spiel mit Raubvögeln“ als Teil der Jagd an mittelalterlichen muslimischen Höfen und zeigte so eine Facette der in der Konferenz noch häufiger thematisierten Mensch-Tier-Beziehung im Spiel. Die Analyse der Bedeutung der Jagd als Spiel bewiese die Faszination der Menschen für die Dressur von Tieren und damit zusammenhängend das Vergnügen und Machtdemonstration: Der König der Menschen spielte mit dem König der Vögel, während die Beute als „Spielteilnehmerin“ in aller Regel keine Chance hatte – der Ausgang des Spiels sei vorhersehbar.

FRANCESCA ACETO (Paris) befasste sich in ihrem Vortrag mit der Frage nach der Beziehung von Spiel, Wissenschaft und Wettbewerb im Zeitalter der Italienischen Kriege des Quattrocento. Sie stellte dar, inwiefern mathematische Aufgaben von Luca Pacioli nicht nur zum Vergnügen bei Hofe, sondern neben der Bildung eines Gemeinschaftsgefühls auch zur Wissensvermittlung der auszubildenden Florentiner Händler dienten. Somit könne man von intellektuellen Duellen sprechen.

Abschließend betonte FRANÇOIS BOU-

---

GARD (Paris) die Rezeption der Jagd als Sport, Spiel oder als gemeinschaftsstützendes Erlebnis je nach Alters- und Sozialgruppen und warf die Frage nach der jeweiligen Schaffung einer sozialen Distanz je nach unterschiedlicher Chronologie für wandelnde Kontexte auf.

Der Aspekt der Konkurrenz beim Spiel sowie die Rolle der Stadt wurde innerhalb der dritten Sektion thematisiert. CHRISTIAN JASER (Berlin) stellte das Paliorennen als Wettkampftypus der italienischen Renaissance vor. *Aequalitas* durch Regeln, *virtu* und *onore* bei Mensch und Tier, ludische Konkurrenz und Rennorganisation waren Kernbestandteile der Analyse des Referenten im Hinblick auf die Natur der Pferderennen als Spiel der Eliten zur Repräsentation von Status und Prestige im städtischen Kontext. Die Rennen waren „kompetitive Schaufenster“ mit zumeist politisch ausgedeuteten Ergebnissen und hatten soziale Folgen für die Stadt.

Ebenso war ANJA THALLERS (Stuttgart) Vortrag thematisch mit Fokus auf den urbanen Raum sowie der Definition verschiedener Arten von Festen und städtischen Konkurrenzen in Italien verortet. Am Beispiel der Liebesburgbelagerung 1215 von Treviso, einem Friedensfest, zeigte sie, dass mittelalterliche Spiele auf kommunalen Festen weitreichende zwischenstädtische Folgen hatten und bisweilen Auslöser für kriegerische Auseinandersetzungen sein konnten.

JEAN-DOMINIQUE DELLE LUCHE (Paris) befasste sich mit Schützenfesten als mittelalterliches Phänomen in Süddeutschland. Er führte in die Ursprünge und Praktiken beim Schützenfest ein, präsentierte anhand verschiedener Registereinträge Details über Schützenfestteilnehmer und schloss so auf ihr soziales Milieu, ihre Disziplin und Herkunft zurück. So stellte er heraus, dass das Schützenfest auf einer Standardisierung von Vorgaben beruhte und eine interkommunale Konkurrenz ermöglichte, da alle Teilnehmer aus unterschiedlichen Städten stammten.

ROLF GROSE (Paris) wies in seinem Kommentar auf Parallelen zur Gegenwart hin: So gebe es eine Kontinuität etwa von Paliorennen und Schützenfesten, auch der soziale Kontext sei bis heute geblieben. Während jedoch die Rennen seinerzeit sehr poli-

tisch waren, stand beim Schützenfest vor allem die gemeinsame Feier im Mittelpunkt. Gleicherweise könnten Spielrivalitäten heutzutage noch (Klein-)Kriege auslösen, wie beispielsweise Fußballspiele.

Der Aspekt der Gewalt wurde in der nächsten Sektion analysiert. Am Beispiel des Schweineschlagens vermittelte CORINNA KIRSCHSTEIN (Wien) den ambivalenten Charakter des Spiels. Dieses war nicht nur gefährlich, da sich die Blinden mit dem Ziel, das Schwein zu erwischen, zunächst gegenseitig schlugen, sondern auch gemeinschaftsstiftend und bot dieser sozialen Randgruppe die Chance auf Anerkennung und ein Schwein als Hauptgewinn. Unabhängig von Schicht, Alter oder Geschlecht wurde jeder Zuschauer gleichermaßen belustigt. Einzig außerhalb des gemeinschaftlichen Kontextes stehende Betrachter berichteten in zeitgenössischen Darstellungen negativ darüber.

Folgt man den Ausführungen ADRIEN BELGRANOs (Paris), steckte auch im Tanz ein hohes Gewaltpotential. Seit dem 14. Jahrhundert ließe sich in dem Bereich auch ein Wettbewerbscharakter erkennen, der nicht selten Auslöser für gewalttätige Auseinandersetzungen um Frauen oder individuell gekränkte Ehre war. Tanz bewegte sich demnach zwischen unterhaltendem Spiel und aggressiv-gefährlicher Konkurrenz, begleitet von kirchlicher Ablehnung.

LAURENT QUISEFIT (Paris) verließ mit seinem Vortrag zum „Steinekrieg“ den europäischen Raum und brachte ein Beispiel gefährlicher mittelalterlicher Spiele in Korea ein. Diese rituelle und traditionelle Volkspraxis beruhte darauf, dass sich zwei gegenüberstehende Gruppen mit Steinen bewarfen, wobei es oft zu Verletzungen oder gar Todesfällen kam. Nichtsdestotrotz wurden dem Spiel, dem Vortragenden zufolge, wichtige Funktionen zugeschrieben: Es sei unterhaltsam, reinigend und militärisch sinnvoll gewesen und sei möglicherweise in Verbindung zu Frühjahrsritualen zu sehen.

Im Schlusskommentar betonte LYDWINE SCORDIA (Rouen) die Aspekte der Regelmäßigkeit und Abweichung bei gefährlichen Spielen sowie die Frage nach Zeitempfinden und -verstreichen. Demnach sei beispielsweise der Zeitpunkt der Gefahr zu erörtern und

zu klären, wann ein Spiel gefährlich werde und ob Gewalt eine generelle Eigenschaft des Spiels sei oder nur ein möglicher Ausgang.

Zwei unterschiedliche Blickpunkte auf Turniere wurden in der fünften Sektion geliefert. Zum einen schlüsselte UWE ISRAEL (Dresden) die von Olivier de la Marche verfasste figurative (Auto-)Biographie des „Chevalier délibéré“ (1483) auf, die das menschliche Ringen mit dem Tod in Form eines Turniers darstellt, während Tugenden, Gefahren und Ideale dem alternden Ritter als allegorische Figuren begegnen und mit ihm interagieren. Der Referent arbeitete die ludischen Elemente der Inszenierung, das Verschwimmen von Realitätsebenen sowohl historischer Ereignisse als auch literarischer Narrative sowie Kampfpraktiken und Lebensentwürfe zur Botschaftsvermittlung, heraus und verwies dabei sowohl auf zeitgenössische Formen der Kritik an Turnieren als auch auf die damit verbundene Suche nach Ehre.

Zum anderen vermittelte CONSTANZE BUYKEN (Frankfurt am Main) eine geschlechterhistorische Auseinandersetzung mit den Regeln und Sanktionierungspraktiken bei niederadligen Turnieren. Die Referentin ging dabei auf Geschlechtermarkierungen in Turnierordnungen und -berichten ein und erörterte insbesondere die Agency der adeligen Damen im Hinblick auf Ausschluss, Strafen und Disziplinierung der Turnierteilnehmer sowie die Bedeutungen und Funktionen dieser Maßnahmen für das niederadelige Verständnis von (männlicher) Ehre. Besonders zu betonen sei die Interaktion der Geschlechter und die Position der Damen als Hüterinnen des adeligen Prestiges, der gesellschaftlichen Werte und Normen.

Zum Abschluss der Sektion betonte MARTIN KINTZINGER (Münster) kulturell vergleichende Aspekte des Spiels bezüglich Partizipationsmöglichkeiten und Selektionsmechanismen zur Stabilisierung von Gesellschaften. Daran anschließend formulierte er allgemeine Denkanstöße für die Tagung und fragte nach möglichen Abgrenzungen und Gemeinsamkeiten zwischen bisher diskutierten Spiel- und Wettkampfpraktiken, wie auch nach einer trennscharfen Definition des Spielbegriffs, der gesellschaftlicher Ideen einbringt und unterschiedliche Konzepte in Beziehung

zu einander setzt.

Weiterführend lieferte PIERRE CHAFFARD-LUÇON (Paris) aus juristischer Sicht in der nächsten Sektion einen chronologischen Umriss zum kanonischen Turnierverbot ab dem 13. Jahrhundert. Aufgrund der vielen Toten, die das Turnier forderte, sah sich die Kirche gezwungen, ein Verbot zu verhängen und drohte bei Missachtung mit Exkommunikation. Weitere Gründe für das ständig erneuerte Verbot seien dem Referenten zufolge eine befürchtete Gefahr für die Seelen der Toten, die Verschwendung von Geldern und Verletzung der Pferde gewesen.

PIERRE-HENRY BAS (Paris) nahm hinsichtlich der Frage nach Regeln und Ordnung das Fechten als Beispiel. Er stellte in seinem Vortrag ein genaues Regelwerk vor, demonstrierte kodifizierte Gesten und führte so in die Zweikampf-Konventionen ein, die gegen Ende des Mittelalters an Fechtschulen gelehrt wurden. Ziel der Regeln sei es gewesen, mithilfe eines systematischen Vorgehens Unfälle zu vermeiden und zwischen Spiel und Kampf, also zwischen *le ludique* und *le sérieux*, zu unterscheiden.

In diesem Sinne hob ÉLISABETH LALOU (Rouen) zum Abschluss der Sektion die Funktion von Regeln hervor, die als Schutzmaßnahmen vor Verletzungen und Tod konzipiert wurden. Die Gefahr der Spiele, die beim Turnier und Fechten eine zentrale Rolle einnehme, sei – mit Bezug zu vorausgehenden Vorträgen – stets von Zufall und Unfall begleitet.

Die Vortragenden der letzten Sektion fokussierten sich vor allem auf den Zusammenhang von Stadt und Spiel und brachten regional verankerte Beispiele ein. ÉLODIE LECUPPRE-DESJARDIN (Lille) rekonstruierte anhand unterschiedlicher Bild- und Textquellen das Winterfest von Arras (1434/35) zur Zeit der Kleinen Eiszeit. Diese Zeugnisse übermittelten das Bedürfnis nach Spiel vor allem bei Kindern und zeigten winterliche Spiele, die zumeist heute noch gespielt werden (Schneemann bauen, Schlittschuh laufen, Schneeballschlacht). Vor allem aber insistierte sie auf die Nutzung von Spielen in urbanen Zentren als Möglichkeit der Gemeinschaftsbildung und Politisierung, wie die individuelle Namensgebung der Schneefiguren im ur-

---

banen Raum von Arras zeigte.

GUILLAUME BUREAUX (Rouen) blieb thematisch ebenfalls in Flandern und stellte das *Pas d'armes*, eine Variante des Turniers, als kommunales Spiel am Beispiel Brügges vor. Die Stadt stellte den Spielern zentrale Plätze, oft in der Nähe des Rathauses, zur Verfügung und unterstützte somit das Spiel, das sowohl die Kultur als auch die politische Macht, sei sie bürgerlich oder adelig, repräsentiere.

DMITRIY WEBER (St. Petersburg) betrachtete die Stadt als Kommunikations- und Spielraum. Hierzu bezog er sich auf die „Chronica der Provinz Lyfflandt“, in der von einem bei einem Turnier entfachten Konflikt zwischen einem siegreichen Bürger und Adeligen des Deutschen Ordens berichtet worden war. Dieser Vortrag zeigte zum Schluss noch einmal, wie schnell spielerische Aktivitäten eskalieren konnten und aus Spiel Ernst werden konnte.

Ausgehend von der Analyse der Miniatur „Partie d'échecs dégénérent en conflit“ von Renault de Montauban, resümierte PIERRE MONNET (Frankfurt am Main / Paris) abschließend die Ergebnisse der gesamten Tagung. Er hob hervor, dass zwar zwischen *competitio* und *ludus* unterschieden werden müsse, diese aber zwei Seiten der selben Medaille seien, da Spiel nicht nur zum Vergnügen diene, sondern auch eine von Konkurrenz und Gewalt gezeichnete Seite besitze. Auch der Aspekt der Regeln, die das Spiel verkomplizierten und gleichzeitig sicherer machten, sei nicht zu unterschätzen. Ebenso ging er auf die große Spannweite unterschiedlicher sozialer Gruppen, Spieltypen, -techniken und Absichten beim Spiel ein. Weiterhin fragte er danach, inwiefern diese Art von Spielen und ihre spezifischen Kontexte als typisch vormodern gelten können und die Entwicklungen und Standardisierungen vom Spiel auf eine Kultur des Spektakels sowie eine Ökonomisierung im Sinne der „Freizeit“ als desakralisiertes und vom Nutzen losgelöstes Paradigma hindeuteten. Insgesamt habe die Tagung umfassende Antworten auf die Kernfragen der Konferenz geliefert und gleichzeitig in Anbetracht wichtiger Problematisierungsansätze der Moderne neue Forschungsperspektiven eröffnet.

Auch für Nicht-Experten war die Tagung

sehr spannend und angenehm nachzuverfolgen, da eine große Palette unterschiedlicher Aspekte des Spiels, das auch heute noch fester Bestandteil unserer Gesellschaft ist, thematisiert wurde und nicht selten Parallelen vom Mittelalter zur Gegenwart gezogen wurden.

### Konferenzübersicht:

Rolf Große (Paris): Begrüßung

Pierre Monnet (Frankfurt am Main / Paris): Eröffnung

Vanina Kopp (Paris) / Constanze Buyken (Frankfurt am Main) / Guillaume Bureaux (Rouen): Thematische Einleitung

#### Panel 1: *Le ludique et le sérieux*

Moderation: Geneviève Bühner-Thierry (Paris)

Vanina Kopp (Paris): *Se jouer des rois et des reines. Les jeux de conversation entre exercice savant et compétition sociale*

Ismérie Triquet (Rennes): *La métaphore du jeu d'échec dans la Grande Chronique de Normandie au XVe siècle*

Geneviève Bühner-Thierry (Paris): Schlusskommentar

#### Panel 2: *Aspects sociaux et fonctions du jeu*

Moderation: François Bougard (Paris)

Anna Akasoy (New York): *Playing with Birds of Prey at Medieval Muslim Courts*

Francesca Aceto (Paris): *„Scientifici duelli“: Quelques réflexions sur le rapport entre jeu, science et compétition au temps des Guerres d'Italie (XVe-XVIe siècles)*

François Bougard (Paris): Schlusskommentar

#### Panel 3: *Compétition et mise en scène du pouvoir local*

Moderation: Rolf Große (Paris)

Christian Jaser (Berlin): *Ludische Konkurrenzen? Zur Agonalität städtischer Paliorennen in der italienischen Renaissance*

Anja Thaller (Stuttgart): *Spiel – Macht – Politik: Kommunale Feste und Spiele in der Trevisanischen Mark*

Jean-Dominique delle Luche (Paris): *Standardisation des performances et concu-*

rence entre villes organisatrices: les grands tirs à l'arbalète et à l'arquebuse en Haute-Allemagne (1458-1478)

Rolf Große (Paris): Schlusskommentar

*Panel 4: Jeux dangereux*

Moderation: Lydwine Scordia (Rouen)

Corinna Kirschstein (Wien): „was mag dir freude darauß entspringen“? Das Schweineschlagen als gemeinschafts- und ordnungsstiftendes Spiel im Spätmittelalter

Adrien Belgrano (Paris): Violence contre les danseurs, violence entre les danseurs: les enjeux sociaux de la danse au XIV<sup>e</sup> siècle

Laurent Quisefit (Paris): La „guerre des pierres“ dans la Corée médiévale: jeu, combat ou rituel

Lydwine Scordia (Rouen): Schlusskommentar

*Panel 5: Les tournois et leur public*

Moderation: Martin Kintzinger (Münster)

Uwe Israel (Dresden): Endspiel am Burgunderhof. Olivier de La Marche über das Ludische im Chevalier délibéré (1483)

Constanze Buyken (Frankfurt am Main): „(...) wenn er aber erschienen wäre, hätten sie ihn totgeschlagen“ – Ausschlussrituale, Strafen und Disziplinierungsmaßnahmen in Turnieren des 15. Jahrhunderts aus geschlechterhistorischer Perspektive

Martin Kintzinger (Münster): Schlusskommentar

*Panel 6: L'ordre et les règles*

Moderation: Élisabeth Lalou (Rouen)

Pierre Chaffard-Lucon (Paris): L'interdiction canonique du tournoi

Pierre-Henry Bas (Paris): Les conventions ludiques dans les compétitions d'escrime à la fin du Moyen-Âge

Élisabeth Lalou (Rouen): Schlusskommentar

*Panel 7: Des tournois et des villes*

Moderation: Pierre Monnet (Frankfurt am Main / Paris)

Élodie Lecuppre-Desjardin (Lille): Jeux d'hiver en Flandres au temps du petit âge glaciaire: entre esprit ludique et divertissement

politique

Guillaume Bureaux (Rouen): Enjeux urbains de l'organisation des Pas d'armes aux XV<sup>e</sup> et XVI<sup>e</sup> siècles

Dmitriy Weber (St. Petersburg): Spiele und Adventus. Der Landesherr und die Stände im frühneuzeitlichen Livland

Pierre Monnet (Frankfurt am Main / Paris): Schlusskommentar und Perspektiven

Tagungsbericht *Spiele und Wettkämpfe in mittelalterlichen Gesellschaften*. 14.02.2018–17.02.2018, Paris, in: H-Soz-Kult 19.03.2018.