

auftritt. Beide Bände enthalten ausführliche Bildteile mit sehr zufriedenstellender Druckqualität, was überhaupt für das ganze Werk gilt. Die Teilnehmer entstammten folgenden Ländern: Italien (18), Frankreich (5), Deutschland (4), England (2), Spanien (1), USA (1). Die thematischen Schwerpunkte liegen oft auf dem klerikalen Spiel (im liturgischen oder schulischen Zusammenhang), vor allem im Früh-MA, weniger im Hoch- und Spät-MA, aber auffällig gehäuft in Byzanz (4). Der Begriffsklärung und Geschichte des Spiels gelten die beiden ersten Vorträge, dem lateinischen, germanischen und französischen Spiele-Wortschatz je ein Vortrag. Mit Spielen in Skandinavien und Irland beschäftigen sich je zwei. Total ausgespart bleibt Osteuropa, insbesondere die Slawen, dagegen stehen die mozarabischen Zusammenhänge bei dem einzigen spanischen Referenten im Vordergrund. Dass es in sechs Vorträgen um Scherz-, Wort-, Rätsel- und dichterische Spiele geht, ist natürlich der speziellen verbalen Überlieferungsform geschuldet. Überhaupt handeln viele Vorträge vom Verhältnis zwischen Spiel und Liturgie, Statussymbol, Lehrhaftem usw. Was den Spieltypus angeht, so werden Tisch- und Brettspiele (2) genannt, wobei hierher auch die oft erwähnten Würfelspiele zu stellen sind. Natürlich wird auch ganz in ma. Tradition die Jagd als Spiel gesehen. Dient diese in erster Linie dem Nahrungsgewinn oder gar dem Broterwerb, so scheidet sie aus der Familie der Spiele aus und wird zum Gewerbe oder Beruf. Wird sie um ihrer selbst willen betrieben wie die Beizjagd mit Greifvögeln, so wird sie zum (adeligen) Spiel. Besonders eindrucksvoll ist der archäologische Beitrag von Donatella NUZZO (S. 153–189, 75 Abb.). Auf den heutigen Betrachter wirken die Püppchen in Kindergräbern, die aus der Spätantike (3./4. Jh.) ins Früh-MA (6./7. Jh.) hineinreichen, extrem archaisch oder „unfertig“. Hier herrscht oft eine hohe Abstraktionsfähigkeit, so wenn etwa in der Crypta Balbi ein Püppchen gefunden wurde, das aus einem längeren Holzstab besteht, dessen oberster Teil durch die Schnitztechnik deutlich abgesetzt erscheint. Unten erkennt man in stark reduzierter Technik den Ansatz der Leisten oder die Vulva? Etwas höher ist ein deutlich ausgehöhltes kleines Loch: also der Nabel. Das scheint mir ein interessanter Befund: So krud die Püppchen in den Abb. 20–28 auch erscheinen mögen, der Nabel ist regelmäßig eingetieft, selbst wenn die „Wesen“ keine Gliedmaßen und keinen Kopf haben. In dem Aufsatz über das Spiel als Status-Symbol von Lucinia SPEZIALE (S. 241–270, 30 Abb.) geht es um das Schachspiel und seine orientalische Herkunft. Hier scheinen mir die orientalischen Urformen und ihre weitere Entwicklung in unseren Spielsteinen, insbesondere, was ich „Klötzchenform“, etwa in den Londoner und Pariser Spielen (Abb. 14f.), nennen möchte, nicht nur ein Archaismus (vgl. Abb. 1f.), sondern auch den Übergang von einer moslemisch-abstrakten zu einer christlich-figürlichen Konzeption zu belegen. Jörg SONNTAG (S. 335–355) spricht von einer „mystification of the game in the later Middle Ages“ durch „the strong emphasis of the individual conscience and the intention to play“ (S. 354). S. möchte zeigen, dass der ma. *ludus* nicht unbedingt mit dem heutigen Spielbegriff übereinstimmen muss und dass es nur auf die „perspective“ ankomme. Bei Bernard von Clairvaux etwa findet sich eine uns heute fremde Verwendung von *ludus* (S. 351). Besonders anregend erschien mir auch Duccio BALESTRACCI, *La guerra come gioco* (S. 463–489). Ich habe in