

Brettspiele im Mittelalter – Das Mittelalter im Brettspiel Poetik, Rezeption, Praxis

Internationale Tagung in Zusammenarbeit mit dem Departement für Germanistik, mit dem Mediävistischen Institut der Universität Freiburg (CH) und der Schweizerischen Akademischen Gesellschaft für Germanistik (SAGG)

Universität Freiburg (CH), 21. bis 23. November 2024

Trotz seiner kaum zu überschätzenden kulturanthropologischen Bedeutung wurde das Spiel im Allgemeinen wie das Brettspiel im Besonderen in der Forschung über lange Zeit marginalisiert – und dies, obwohl Johan Huizinga mit «Homo Ludens» bereits im Jahr 1938 einen Begründungstext der Kulturwissenschaften vorlegte, der Spielen als eine jeder menschlichen Kulturtechnik vorausgehende Tätigkeit bestimmte.¹ Durch die Etablierung der «Game Studies» als eigenständige wissenschaftliche Disziplin änderte sich der Zugang zum Spiel grundlegend. Dass auch die kulturwissenschaftlich ausgerichtete Mediävistik mittlerweile im «Ludic Century»² angekommen ist, belegt eine ansehnliche Reihe von thematisch einschlägigen Publikationen, die in der jüngeren Vergangenheit erschienen sind.³ Die geplante Tagung reiht sich somit einerseits in einen derzeit hochaktuellen fächerübergreifenden Forschungsbereich ein und grenzt sich andererseits durch seinen Fokus auf die komplementäre Beziehung von «Brettspiel im



¹ Johan Huizinga: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek 2009 (Erstausgabe u.d.T. «Homo ludens. Proeve eener bepaling van het Spel-Element der Cultuur»).

² Eric Zimmerman: Manifesto for a Ludic Century. In: The Gameful World. Approaches, Issues, Applications. Hrsg. von Steffen P. Walz u. Sebastian Deterding, Cambridge/Massachusetts 2015.

³ Sophie Cafilisch: Spielend lernen. Spiel und Spielen in der mittelalterlichen Bildung. Ostfildern 2018; Björn Reich: Spiel und Moral. Zur Nutzung von Schach-, Würfel- und Kartenspielen in der moralischen Erziehung im Mittelalter und der Frühen Neuzeit. Habil. (masch.): Berlin 2018; Christine Stridde: Über Bande. Erzählen vom Spiel(en) in der höfischen Literatur des Mittelalters. Habil. (masch.): Zürich 2019. Vgl. weiters aus dem Bereich der Mediävistik in jüngerer Vergangenheit: Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden. Hrsg. v. Jörg Sonntag. Berlin, Boston 2013; Michael A. Conrad: Ludische Praxis und Kontingenzbewältigung im Spielebuch Alfons' X. und anderen Quellen des 13. Jahrhunderts. Spiel als Modell guten Entscheidens. Berlin, Boston 2022. Vgl. darüber hinaus die Sammelbände: Wettkämpfe in Literaturen und Kulturen des Mittelalters. Riskante Formen und Praktiken zwischen Kreativität und Zerstörung. Hrsg. v. Bent Gebert. Berlin, Boston 2023; Von bierbrauenden Mönchen und kriegerischen Nonnen. Klöster und Klerus in analogen und digitalen Spielen. Hrsg. v. Lukas Boch, Anna Klara Falke, Yvonne Püttmann, Sebastian Steinbach. Stuttgart 2023. Im Druck befindlich: Robert Schöller: Designing the Middle Ages. Das Mittelalter im modernen Brettspiel. [Erscheint in:] Mittelalter und Populärkultur. Rezeption – Aneignung – Beachtung. Hrsg. von Theresa Specht und Hans-Rudolf Velten, Bielefeld 2024 (Populäres Mittelalter); Robert Schöller: König Artus gegen Rotkäppchen, Achill gegen Black Panther. Populäres Erzählen im Brettspiel «Unmatched». [Erscheint in:] Jahrbuch für Internationale Germanistik LV (2024); Björn Reich: Zur Rezeption mittelalterlicher literarischer Stoffe im modernen Brettspiel – Prolegomena für ein entstehendes Projekt der Spieleforschung. [Erscheint in:] Literarisches im Wandel – Mittelalterrezeption als Medientransfer. Hrsg. von Amelie Bendheim und Denis Disselhoff. Bielefeld 2024 (Populäres Mittelalter).

Mittelalter» bzw. «Mittelalter im Brettspiel» von anderen medienkulturgeschichtlichen und komparatistischen Perspektivierungen thematisch verwandter Konferenzen in diesem Jahr ab.⁴ Zugleich stellt sich die Tagung in eine spezifisch freiburgische Tradition, ist doch das von Véronique Dasen geleitete, erfolgreiche Projekt «Locus Ludi», das dem antiken Spiel unter kulturwissenschaftlicher Perspektive gewidmet ist, an der Universität Freiburg beheimatet.⁵

Ziel der germanistisch-mediävistischen Tagung ist es, das von den «Game Studies» stark vernachlässigte Brettspiel sowohl unter mediävistisch-literaturwissenschaftlicher als auch unter rezeptionsästhetisch-kulturwissenschaftlicher Perspektive in den Blick zu nehmen. Berücksichtigt werden narratologische, sprachpragmatische, historische, kultur- und medienwissenschaftliche Ansätze. Die dreitägige Veranstaltung ist entsprechend in mehrere Sektionen aufgeteilt. Der mediävistische Teil der Tagung umfasst zwei komplementäre Sektionen: 1. «Brettspiele im Mittelalter», 2. «Das Mittelalter im Brettspiel». Fachbereichsübergreifend richtet sich die Sektion «Ludische Textualität. Spiele als Gegenstand der Germanistik» im Rahmen des Schweizerischen Germanistiktages an ein gesamtgermanistisches, auch fachdidaktisches Publikum. In drei fachbereichsspezifischen Vorträgen aus den germanistischen Teilbereichen stellt der Germanistiktage 2024 die Frage nach der Relevanz von Spielen als Gegenstand der deutschsprachigen Sprach- und Literaturwissenschaft. In einer Podiumsdiskussion wird das didaktische Potential von Spielen im schulischen und universitären Unterricht ausgelotet, sodass die Tagung auch für Lehrer:innen von Interesse ist. Über das Fachpublikum hinaus richtet sich die abendliche Lesung von Tonio Schachinger an alle Literaturinteressierten. Schachinger wird aus seinem 2023 mit dem Deutschen Buchpreis ausgezeichneten Roman «Echtzeitalter» vortragen, in welchem der Coming of Age-Roman durch die Thematik des «Spiels» aktualisiert und dem Zeitgeist gemäss neu pointiert wird. Beschlossen wird die Tagung mit einem Workshop, in dem Studierende der Universität Freiburg unter der Anleitung des Spieleforschers und Brettspieldesigners Steffen Bogen Gelegenheit erhalten, ein mediävistisches Thema in Gestalt eines Brettspiels umzusetzen.

⁴ Verwiesen sei etwa auf die «Forschungsgruppe Game Studies» der Universität Innsbruck, die vom 11.04.–13.04.24 im Rahmen der Konferenz «Spielgeschichte(n) – Games und Game Studies in medienkulturgeschichtlicher Perspektive» die Frage erörtert, «wie sich unser Verständnis vom Spiel im Allgemeinen und vom Computerspiel im Besonderen konstituiert – sei es als Freizeitbeschäftigung, kulturelles Artefakt oder als wissenschaftlicher Gegenstand. Der besondere Fokus liegt dabei darauf, welche Rolle Geschichten über Spiele einnehmen und wie sich aus diesen Einzelgeschichten eine Idee von Spiel und eine Medienkulturgeschichte des Spiels formt.», zitiert: <https://networks.h-net.org/group/announcements/20009830/spielgeschichten-games-und-game-studies-mediakulturgeschichtlicher> (25.02.24). Vom 02.–06.09.24 widmet sich wiederum die European Society of Comparative Literature in ihrem 10. Kongress dem Thema «Le jeu: Gambling, Gaming and Play in Literature». Ausgehend von den Thesen Walter Benjamins, Roger Caillois' und Michel Picards wird das Thema «Spiel» transdisziplinär aufgearbeitet, «based on general reflections on play from sociology, psychoanalysis and philosophy, allowing the Congress to open up to transdisciplinary perspectives»; zitiert: <https://www.avldigital.de/en/networking/details/callforpapers/le-jeu-gambling-gaming-and-play-in-literature/> (25.02.24).

⁵ Vgl. <https://locusludi.ch> (28.02.24).

A) Sektion 1: *Brettspiele im Mittelalter*

Das Spielen bildete ein zentrales Element der mittelalterlichen Kultur, was sich nicht zuletzt an der Konstituierung einer eigenen didaktischen Textgattung zeigt: Im Rahmen von umfassenden Schach- und Kartenspielallegorien werden die hierarchische Struktur der Gesellschaft und die Funktionen der einzelnen Stände aufgezeigt. Brettspiele eigneten sich zudem dazu, soziale Distinktion herzustellen. Das Erlernen von Spielen wie Schach oder Backgammon war ein – in seiner Bedeutung noch immer zu wenig beachteter – Teil der höfischen Erziehung,⁶ wovon u.a. der ‹Tristan› Gottfrieds von Strassburg zeugt: Der jugendliche Tristan beherrscht, neben vielen anderen höfischen Künsten, auch das Schachspiel vorzüglich. Dieser Fähigkeit wird von norwegischen Kaufleuten solche Bedeutung beigemessen, dass sie Tristan kurzerhand entführen. Während der Staufer Friedrich II. ein Buch über die Falknerei verfasste, liess König Alfons X. (‹el sabio›) von Kastilien und León ein Traktat über Brettspiele niederschreiben.⁷ Die Allgegenwart des Spielens im mittelalterlichen Alltag schlägt wiederum in sprachlicher Metaphorik⁸ durch, die in der Literatur des Mittelalters begegnet. Häufig werden Kontrahenten in poetologisch gewichtigen Abschnitten Matt gesetzt.⁹ Der Erzähler in Wolframs von Eschenbach ‹Parzival› greift in auffälliger Dichte auf Metaphern aus dem Würfel- und Schachspielbereich zurück, um das eigene poetologische Programm, den ‹Würfelwurf der Erzählung› (*der âventiure wurf*, Pz. 112,9), zu veranschaulichen. Dadurch führt die ‹Spielmetaphorik [...] mitten ins Herz der neuartigen Poetik des ‹Parzival››¹⁰, die noch unter dem ludologischen Aspekt der ‹Aleatorik› zu beleuchten wäre.¹¹ Überdies können sich die sprachlichen Wendungen im ‹Parzival› auch ‹materialisieren›, indem Schachbretter als Schilde und Schachfiguren als Wurfgeschosse eingesetzt werden¹² – eine Szenerie, die in der ‹Krone› Heinrichs von dem Türlin wiederkehrt. In der mediävistischen Computerspielforschung wurde zuletzt verstärkt auf den Ansatz des ‹Crossmapping› zurückgegriffen, um moderne und vormoderne ludonarrative Praktiken zu analogisieren.¹³ Es wäre zu fragen, wie ein solcher Ansatz für das Brettspiel fruchtbar gemacht werden kann. Nicht zuletzt waren Spiele zentrale Elemente auch der visuellen Kultur des Mittelalters: Darstellungen von Spielen und Spielszenen finden sich in den Textillustrationen ebenso wie in Bordüren mittelalterlicher Handschriften, auf Elfenbeinkästchen, Wandteppichen etc. Im Rahmen eines transmedialen

⁶ Dazu zuletzt Caflisch (Anm. 3), bes. S. 235–263; Nicholas Orme: Games and Education in Medieval England. In: Games and Gaming in Medieval Culture. Hrsg. v. Serina Patterson. New York 2015, S. 61–78.

⁷ Alfons X. ‹der Weise›: Das Buch der Spiele. Übersetzt und kommentiert v. Ulrich Schädler und Ricardo Calvo. Wien, Berlin 2009 (Ludographie – Spiel und Spiele 1).

⁸ Vgl. die umfassende Belegsammlung im Thesaurus proverbiorum medii aevi. Lexikon der Sprichwörter des romanisch-germanischen Mittelalters. Hrsg. v. vom Kuratorium Singer der Schweizerischen Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften. Begr. von Samuel Singer. Bd. 11. Berlin, New York 2001, s.v. ‹Spiel›.

⁹ Vgl. etwa die in der älteren Forschung ‹Walther-Reinmar-Fehde› genannte intertextuelle Auseinandersetzung zwischen Reinmar und Walther, an der sich auch Wolfram (im ‹Parzival› und in seiner Lieddichtung) beteiligt.

¹⁰ Wolfram von Eschenbach. Ein Handbuch. Hrsg. v. Joachim Heinzle. Band I: Autor, Werk, Wirkung. Berlin, Boston 2011, S. 165.

¹¹ Vgl. Steffen Bogen: Aleatorik. Zur Dimensionierung von Zufällen und zur Materialität des Spielens. In: Boardgame Historian 2021, bghistorian.hypotheses.org/1480 (14.01.24). Für den ‹Parzival› richtungsweisend: Mireille Schnyder: Glücksspiel und Vorsehung. Die Würfelspielmetaphorik im ‹Parzival› Wolframs von Eschenbach. In: ZfA 131 (2002), S. 308–325.

¹² Vgl. hierzu Christine Stridde: Erzählen vom Spiel – Erzählen als Spiel. Spielszenen in der mittelalterlichen Erzählliteratur. In: Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen. Hrsg. v. Michael Schilling, Bernhard Jahn. Stuttgart 2010. S. 27–43.

¹³ Vgl. Elisabeth Bronfen: Crossmappings. Essays zur visuellen Kultur. Zürich 2009; Franziska Ascher: Erzählen im Imperativ. Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen. Bielefeld 2021 (Populäres Mittelalter 2).

Erzählansatzes wären die Programme und Funktionen solcher visuellen Spieldarstellungen zu analysieren. In Sektion 1 werden Bausteine zu einer umfassenden Poetik des mittelalterlichen Brettspiels unter folgenden Aspekten zusammengetragen:

Thematisches Raster (Sektion 1)

- Ludische Sprachlichkeit in mittelalterlichen Texten
- Ludopoetik: Aleatorik und Kontingenz als literarische Erzählverfahren
- Didaktische und mnemotechnische Funktionalisierungen des Brettspiels in der mittelalterlichen Literatur
- Das Brettspiel in Text und Bild: Transmediale Darstellungen des Spiels im Mittelalter

B) Sektion 2: *Das Mittelalter im Brettspiel*

Moderne Brettspiele sind komplexe Zeichensysteme, anhand derer unterschiedlichste Themen verhandelt werden können. Das Mittelalter stellt traditionell einen gewichtigen thematischen Attraktionspunkt für Brettspieldesigner dar.¹⁴ Im Mittelpunkt von Sektion 2 steht die Transformation des spielenden Mittelalters in ein ‹gespieltes Mittelalter›. Unter rezeptionsgeschichtlicher Perspektive wird anhand von Fallbeispielen zu fragen sein, welche Bilder vom Mittelalter durch Brettspiele gesellschaftlich wirksam werden, welche der solcherart generierten Bilder zu welchen historischen Zeitpunkten bevorzugt wurden und wie das Mittelalter generell stets aufs Neue ‹designed› wird.¹⁵ Unter rezeptionsästhetischer Perspektive steht der Akt der Bedeutungsgenerierung im Mittelpunkt und somit die Art und Weise, wie durch den Spielakt ‹Mittelalterlichkeit›¹⁶ evoziert wird. Brettspiele sind, wie die Computerspiele, per definitionem von ‹sekundärer Medialität›.¹⁷ Vom Akt des Lesens unterscheiden sich Spiele in der Art des Rezeptionsprozesses: Während literarische Texte überwiegend aus Schriftzeichen bestehen, die durch Leser:innen in linearer Abfolge decodiert werden, konstituieren sich Brettspiele aus Zeichen unterschiedlicher Medialität und Materialität (schriftlichen, audiovisuellen, haptischen etc.), die erst durch Rotation im Akt des Spielens Bedeutung generieren. Zudem zeichnen sich Brettspiele durch ein hohes Mass an Performanz aus, indem sie gespielt, ‹zur Aufführung gebracht› werden. Dies öffnet das Brettspiel für in der Literaturwissenschaft erprobte Zugänge etwa aus der Erzähl- und Performanztheorie ebenso wie für genuin ludologische, die Spiele in ihrer medialen Eigenart zu erfassen bemüht sind. Bücher und Spiele erzeugen somit in unterschiedlicher Weise

¹⁴ Vgl. die auf Daten des internationalen Forums ‹Board Game Geek› basierende Statistik bei Charlotte Bühlgamer: Geschichte im Brettspiel. Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur. In: Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit. Hrsg. v. Christoph Kühberger. Bielefeld 2021 (Public History – Angewandte Geschichte 6), S. 361, die das Mittelalter bei historischen Themen auf dem zweiten Rang führt (nach dem Zweiten Weltkrieg).

¹⁵ Vgl. hierzu Schöller (Anm. 3).

¹⁶ Der Terminus ‹Mittelalterlichkeit› fungiert als Schlüsselbegriff der Reihe ‹Populäres Mittelalter›, vgl. die Ausschreibung unter: www.transcript-verlag.de/reihen/literaturwissenschaft/populaeres-mittelalter (14.01.24). Vgl. auch die Anwendung des Begriffs in dem Beitrag von Anna-Lena Heckel u. Julika Moos: Diffuse Düsternis. Mittelalterlichkeit in der Insel-Ausgabe der ‹Deutschen Heldensagen› mit Illustrationen von Burkhard Neie. In: Das ‹Nibelungische› und der Nationalsozialismus. Populäre und wissenschaftliche Diskurse im ‹Dritten Reich›. Hrsg. v. Seraina Plotke, Robert Schöller und Lysander Büchli, Bielefeld 2023 (Populäres Mittelalter 3), bes. S. 332f. und Anm. 66.

¹⁷ Vgl. Gundolf S. Freyermuth: Games. Game Design. Game Studies. Bielefeld 2015 (Edition Medienwissenschaft), S. 49.

mittelalterliche Welten, in die die Rezipient:innen eintauchen (‹Immersion›). Brettspiele eignen sich daher in besonderem Mass als Untersuchungsgegenstand einer transmedial orientierten Erzählforschung.

Thematisches Raster (Sektion 2)

- Generierung von ‹Mittelalterlichkeit› im Medium des Brettspiels (in Einzelanalysen und Überblicksdarstellungen; auch unter ideologischen Aspekten)
- Fiktionalitätskonzepte von Brettspiel und Literatur; ‹Immersion›, ‹Welterzeugung› und das ‹Imaginäre›
- Erzählverfahren von Brettspiel und Literatur
- Transmediale Figurationen (z.B.: Welche Aspekte mittelalterlicher literarischer Figuren werden in welcher Art und Weise im Brettspiel aufgegriffen und umgesetzt?)
- Literarische und ludische Intertextualität (Das Verhältnis zwischen literarischen und ludischen Texten, Prätexten und Retexten)

C) Sektion: *Ludische Textualität. Spiele als Gegenstand der Germanistik* (Schweizerischer Germanistiktage der SAGG)

Der Schweizerische Germanistiktage, welcher den beiden Sektionen zwischengeschaltet wird und auf ein grösseres Publikum der Gesamtgermanistik zielt, soll das Potenzial einer germanistischen Perspektive auf Fragestellungen des Ludischen herausarbeiten. In drei Vorträgen aus den verschiedenen germanistischen Teilbereichen wird der Zugang zur Textualität von Spielen im Allgemeinen über die Ebenen der Semiotik, Narratologie, Pragmatik und Multimodalität modelliert werden. Ergänzt wird das Programm durch eine Podiumsdiskussion, welche die Frage der Nutzbarmachung ludischer Aspekte im (hoch-)schulischen Unterricht für die Germanistik zum Gegenstand hat, sowie, als Abendveranstaltung, durch die Lesung von Tonio Schachinger aus seinem 2023 mit dem Deutschen Buchpreis ausgezeichneten Roman ‹Echtzeitalter›, in welchem der Coming of Age-Roman durch die Thematik des ‹Spiels› aktualisiert und dem Zeitgeist gemäss neu pointiert wird.

D) Workshop: *Designing the Middle Ages*

Beim abschliessenden Workshop erhalten die Studierenden und alle übrigen Besucher:innen der Tagung Gelegenheit, die theoretischen Erkenntnisse praktisch zu erproben. Die Beschäftigung mit dem Brettspiel als einem hybriden Zeichensystem schult zugleich den Umgang mit vormodernen, in semi-oral organisierten Kulturen verwendeten Zeichensystemen, in denen die Priorität der Schrift noch nicht manifest war. Im Workshop soll u.a. die Frage erörtert werden, ob (und welche) Analysemodelle der Spieleforschung auch für die Analyse der Artefakte des Mittelalters (wie etwa einer illustrierten und glossierten Handschrift) fruchtbar gemacht werden können. Zugleich werden die Teilnehmer:innen des Workshops unter der Leitung eines Brettspielautors versuchen, ein eigenes Brettspiel mit Mittelalter-Thematik zu konzipieren. Dabei wird auch auf den Aspekt geachtet, wie Brettspiele für didaktische Zwecke eingesetzt werden können, wie also Lerninhalte in spielerischer Form effizient vermittelt werden können (‹Gamification›).