

Spielen und Philosophieren zwischen Spätmittelalter und Früher Neuzeit



V&R Academic

Andreas Hermann Fischer

Spielen und Philosophieren zwischen Spätmittelalter und Früher Neuzeit

Vandenhoeck & Ruprecht



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

ISBN 978-3-525-23014-5

ISBN 978-3-647-23014-6 (E-Book)

ISBN 978-3-666-23014-1 (V&R eLibrary)

Weitere Ausgaben und Online-Angebote sind erhältlich unter: www.v-r.de

Zugleich Dissertation Ludwig-Maximilians-Universität München 2015.

© 2016, Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Theaterstraße 13, D-37073 Göttingen/
Vandenhoeck & Ruprecht LLC, Bristol, CT, U.S.A.
www.v-r.de

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der
vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Titelbild: Petrarca, Francesco: *Des remèdes de l'une et l'autre fortune prospère et adverse*.
Paris: Galliot du Pré, 1523, fol. 20r. BIU Santé (Paris) / <http://www.biusante.parisdescartes.fr/histmed/image?01254>

›Life is a game, boy. Life is a game that one plays according to the rules.‹

›Yes, sir. I know it is. I know it.‹

Game, my ass. Some game. If you get on the side where all the hot-shots are, then it's a game, all right – I'll admit that. But if you get on the other side, where there aren't any hot-shots, then what's a game about it?

Nothing. No game.

John D. Salinger, *The Catcher in the Rye*

Ut enim nec terra seminis, quod non concepit, fructus reddere potest
nec quisquam, quamvis ingeniosa gula sit, vel ius nigrum
vel conditos boletos nunquam antea visos appetere,
ita nec quisquam ignotum sibi ludum concupiscere.

Pascasius Iustus, *Alea*

Inhalt

Vorwort	9
Einleitung	13
Forschungsstand und Fragestellung	18
Methodische Grundlagen	31
Struktur der Arbeit	39
Vorspiel. Ein Kompass von Aristoteles	45
Aristoteles darüber, was Spiele nicht sein können	48
Die <i>translatio</i> und die <i>ludi</i> : Bedingungen mittelalterlicher Spielphilosophie	52
Albert und der lateinische Aristoteles: Philosophen müssen spielen . .	61
Thomas' Summe: Der Primat des Ernstes	71
Ludus/iocus/lusus: Valla, Bruni und humanistische Wortspiele	75
Kurz vor Cusanus: Aristoteles bei Juristen und Predigern	80
Zusammengefasst: Wie Aristoteles entkommen?	86
Kapitel 1: Nicolaus Cusanus, Jacobus de Cessolis und Platon über das Erfinden von Spielen	91
Grundlagen für die Analyse des Globusspiels	94
Soziale Felder der Allegorie: Spielende Kardinäle	99
Moral des Globusspiels: Die Kugel zu Gott bringen	106
Jenseits des Spielens	111
Zurück zum Anfang: Jacobus und die Macht des Spielens	114
Die Erfindung von Spielen	120
Konsequenzen der Spielerfindung: Platon und die neuen Spiele	126
Konklusionen: Spielergebnisse	132

Kapitel 2: Ludisches Philosophieren: Ficino, Speroni und die italienischen Philosophiespiele	135
Ficinos ernste Spiele mit den Sophisten	136
Sperone Speroni: Syllogismuskämpfe und die Gärten des Dialogs	146
Zwischenstand: Zwei Versionen von Platon	156
›Aristotile, cortegian vecchio‹: Castiglione, Marcolini und die spielerische Philosophie	158
Konklusionen: Die spielerische Philosophie	171
 Kapitel 3: Spielpädagogik für kleine Philosophen: Die Pariser <i>Lusus</i> <i>pueriles</i> des Erasmus, Vives und Cordier	175
Erasmus: In ludo pulchrum est arte vincere	178
Vives' Spiele in Valencia und Paris	189
Die Pariser Sammler von Spieldialogen	199
Konklusionen: Eine Dynamik der Didaktik des Spielens	209
 Kapitel 4: Aufschlag für Alfonso: Antonio Scaino mit der Naturphilosophie auf der Suche nach dem perfekten Spiel	213
Das Gerüst des <i>Trattato del giuoco della palla</i>	216
Ferrareser Ludologie und eine Geometrie des Fechtens	224
Zoologische Tennisphilosophie: Spiele als Lebewesen	231
Vincenzo Maggi und die flüchtige Luft	238
Physikalische Tennisphilosophie: Mechanik und Bewegung	244
Konklusionen: Objektive Harmonie	247
 Kapitel 5: Pascasius Iustus gegen die Unersättlichkeit: Spiel als Wahrheit	253
Grundlegende biographische Daten und ein dedikatorisches Rätsel	257
Pascasius' philosophische Medizin und medizinischer Humanismus	261
Erste Diagnose: Wider die Spieleidenschaft als <i>avaritia</i>	266
Physische Grundlagen: Wirkursache und Gewohnheit	273
Grundlagen der Therapie: Selbsthilfetipps und zwei Heilmittel	279
Erweiterung der Therapie: Die Stoa und Galen	284
In ludo veritas: Die Wahrheit über die Spanier im Spiel	289
Konklusionen: Spiel als Krankheit, Wahrheit und Therapiemodell	296
 Schluss	299
 Verwendete Abkürzungen	307
 Bibliographie	309

Vorwort

Die vorliegende Studie ist die überarbeitete Fassung meiner Dissertation, die im Sommersemester 2015 von der Fakultät für Philosophie, Wissenschaftstheorie und Religionswissenschaft der Ludwig-Maximilians-Universität München angenommen wurde. Ermöglicht wurde die Arbeit durch ein dreijähriges Promotionsstipendium der Studienstiftung des deutschen Volkes. Für die stets unkomplizierte und verständnisvolle Betreuung möchte ich mich besonders bei Dr. Matthias Frenz, Dr. Imke Thamm und Christine Schade bedanken. Nicht mehr rekonstruierbar sind mir all die Namen der vielen Mitstipendiaten/innen, die auf Doktorandenforen oder bei Sprachkursen mit hilfreichen Tipps und interdisziplinären Perspektiven zu dieser Arbeit beigetragen haben. Daher spreche ich auch stellvertretend Astrid Sänger, Mark Wittlinger, Jutta Kling, Amir Zelinger und Sebastian Strehlau für viele anregende Gespräche meinen herzlichsten Dank aus. Das Deutsche Historische Institut in Paris gewährte mir ein Kurzzeitforschungsstipendium im Jahr 2013, für das ich sehr danke, im Besonderen Prof. Rainer Babel und Karin Foertsch für die freundliche Betreuung. Dem Deutschen Historischen Institut in Rom möchte ich sehr herzlich für zwei Forschungsstipendien im Jahr 2013 und 2014 danken, für diverse Hilfen und Tipps insbesondere Prof. Martin Baumeister, Dr. Alexander Koller, Dr. Andreas Rehberg, Monika Kruse und Dr. Sabine Ehrmann-Herfort, auf deren Hinweise mein bescheidenes musikgeschichtliches Wissen in dieser Arbeit zurückgeht. Herzlichen Dank möchte ich auch Dr. Thomas Hofmann und Elisabeth Dunkl für die bibliothekarische Unterstützung aussprechen. In den Katzengärten des DHI und nächtlichen römischen Gassen haben Marie Schmidt, Anne Orschiedt, Spiridion Thoma, Dr. James Lees, Wolfgang Jürries, Beate Umann, Dr. Tanja Skambraks, Friederike Willasch, Miriam Henzel, Kerstin Heermann, Constanze Beringer und einige andere BewohnerInnen der fluktuierenden DHI-WG nicht nur fachlich geholfen, sondern in vielfacher Hinsicht dazu beigetragen, dass die Motivation niemals verloren ging. Prof. Mariacarla Gadebusch Bondio und Dr. Roberto Poma danke ich für die Möglichkeit der Teilnahme an einer medizinhistorischen Sommerschule an der Herzog-August-Bibliothek

Wolfenbüttel im Jahr 2013, die mein Wissen galenischer Medizin um Lichtjahre erweitert hat – und auch sonst war's in Wolfenbüttel ganz schön (liebe Grüße an Will Daniels, Arne Spohr und Carolin Schmitz). Außerdem gilt mein Dank den Teilnehmern/innen eines Seminars zur Philosophie des Spielens, das ich im Sommersemester 2013 in München geben durfte und aus dem ich vielfältig verwirrende Anregungen gewann. Den Teilnehmern/innen einer interdisziplinären Doktorandentagung unter dem Titel *Spielverderber der Geistesgeschichte*, die 2014 an der Ludwig-Maximilians-Universität München stattfand, bin ich für ihre Beiträge ebenfalls sehr verbunden. Prof. Ingrid Baumgärtner, Prof. Klaus Herbers, Prof. Alessandro Nova und Prof. Gerhard Wolf danke ich dafür, dass ich im Rahmen eines interdisziplinären Doktoranden-Workshops erste Ausschnitte des Kapitels zur Tennisphilosophie vorstellen durfte. Stellvertretend für viele Bibliotheken möchte ich den Mitarbeitern/innen der *Biblioteca Ambrosiana* in Mailand und der *Biblioteca comunale Ariostea* in Ferrara für ihre sehr freundliche und eingehende Hilfe danken.

Meiner Betreuerin Prof. Sabrina Ebbesmeyer danke ich herzlich für ihren vorbehaltlosen und stets das freie Denken ermöglichenden Rückhalt, auch in der organisatorisch schwierigen Situation zwischen Kopenhagen und München. Meinem Zweitbetreuer Prof. Thomas Ricklin möchte ich für zahlreiche Anregungen, kritische Diskussionen und vielfache Unterstützung ebenfalls herzlich danken. Einen großen Dank schulde ich auch Prof. Florian Mehlretter für die unkomplizierte Übernahme der Rolle des dritten Prüfers. Für seine große Hilfsbereitschaft und kontinuierlich wunderbares Querdenken sei Dr. Heinrich C. Kuhn innigst gedankt. Ohne die Herzlichkeit und Diskussionsfreude von Dr. Gabriele Sprigath wäre das Seminar für Geistesgeschichte und Philosophie der Renaissance in den letzten Jahren kein so schöner Ort zum Arbeiten und Spielen gewesen. Helga Pirner-Pareschi danke ich für ihren stets freundlichen Beistand bei administrativen Angelegenheiten und Übersetzungsfragen, Dr. Christian Kaiser für seine immer geduldige Hilfe etwa bei Übersetzungen aus dem Altgriechischen. Auch Okihito Utamura, Dr. Nikolaus Egel, Severija Kubilius und Dr. Cecilia Muratori, die mit verschiedenen Tipps und Anregungen zum Gelingen dieser Arbeit beigetragen haben, bin ich zu großem Dank verpflichtet. Am meisten bedanken möchte ich mich allerdings bei Annika Willer und Leo Maier, die mit ihrer Freundschaft und verständnisvollen Unterstützung diese Dissertation durch die funkelndsten Tage und dunkelsten Nächte begleitet haben, und ohne deren Hilfe dieses Spiel nie gelungen wäre.

Wer bis hierher durchgehalten hat: Nicht schlecht. Und: Keine Angst, ich zähle nicht alle außeruniversitären Freunde und Verwandten auf, deren vielgestaltige Hilfe diese Arbeit ermöglicht hat und bei denen ich mich von ganzem Herzen am besten persönlich bedanke. Meinen Eltern Ursula und Richard, meiner Großmutter Herta und Jenny möchte ich allerdings ausdrücklich und

besonders herzlich für ihre Unterstützung danken, obwohl ich damit niemals das aufwiegen kann, was ihr Zuspruch und ihre Liebe für mich bedeuten.

München, im Januar 2016

Einleitung

Dem Aristoteliker Pietro Pomponazzi zufolge birgt die Philosophie zwei große Übel in sich. Zum einen erbringe sie kein Geld, da für das menschliche Leben nichts weniger notwendig sei als Philosophie. Noch schlimmer jedoch ist der zweite Makel, der sie von der Mathematik grundlegend unterscheidet:

Aliud, quod est maius (et minus tollerabile), est incertitudo. Nam philosophia est pulchra, si esset certa sicut est mathematica. Nam metaphysica et philosophia sunt coniecturales et fere in omnibus sunt opiniones et è come uno giocare.¹

(Das andere [Übel], das größer ist (und weniger hinnehmbar), ist die Unsicherheit. Freilich ist die Philosophie schön, wenn sie doch sicher wäre, wie es die Mathematik ist. Denn Metaphysik und Philosophie beruhen auf Vermutungen und fast zu allen Dingen gibt es nur Meinungen und es ist wie ein Spielen.)

Überliefert hat uns die kleine Passage der Student Gregorio Frediani, sie stammt aus seiner *Reportatio* zu Pomponazzis Vorlesung über *De generatione et corruptione* aus den Jahren 1521/22 in Bologna. Bei ihrer Lektüre fällt nicht nur der unsaubere Stil einer Vorlesungsmitschrift ins Auge, die zwischen Latein und Italienisch changiert. Auch hätte man von Pomponazzi erwarten können, dass er der Philosophie mit einigem Ernst begegnen würde. Denn nachdem er in seinem *Tractatus de immortalitate animae* aus dem Jahr 1516 behauptet hatte, Aristoteles zufolge sei die Seele sterblich, vermochte er inquisitorischer Verfolgung gerade noch einmal zu entkommen.² Die existentiellen Gefahren unkonventio-

1 Pomponazzi, Pietro: *Expositio super primo et secundo De partibus animalium*. Hrsg. von Stefano Perfetti. Florenz: Olschki, 2004, die Stelle aus einer parallel stattfindenden Vorlesung zu *De generatione et corruptione* zitiert auf S. LXVIII, im Original zu finden in der *Biblioteca Vaticana*, Ms. B. Vat. Regin. lat. 1279, fol. 240^r. Den Wechsel ins Italienische nimmt Frediani auch vor dieser Passage bei einzelnen Wörtern vor, er ist also nicht spezifisch für seine Bemerkung über Spiele. Soweit nicht anders angegeben, stammen alle Übersetzungen in dieser Arbeit von mir und sind nur als leserfreundliche Hilfestellung zur Erschließung des Originaltextes zu verstehen.

2 Vgl. Martin, Craig: *Subverting Aristotle. Religion, History, and Philosophy in Early Modern Science*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, S. 61–69.

nellen Philosophierens mussten ihm demnach wohl vertraut gewesen sein. Und dennoch weist er seine Zuhörer nachdrücklich darauf hin, dass seine Profession nichts als ein unsicheres Spielen sei.

Wenn wir allerdings glauben, sicher bestimmen zu können, was Pomponazzi damit sagen wollte, so dürften wir bald in Schwierigkeiten geraten. Man muss hierfür nicht einmal Wittgenstein gelesen und seine Behauptung von der Unmöglichkeit einer allgemeinen Definition des Begriffs *Spiel* akzeptiert haben.³ Schon der Versuch, die zeitgenössischen Bedeutungen von *giocare* zu ermitteln, legt offen, dass alles andere als klar ist, was Pomponazzis Vergleich in Anbetracht der Fülle rinascimentaler Spielpraktiken verdeutlichen sollte.

Nicht gemeint haben wird er wohl, die Philosophie gleiche der ausgesprochen körperbetonten Fußballversion der Florentiner, dem *calcio fiorentino*, und umfasse die Verletzung gegnerischer Denker. Auch das physisch weniger anspruchsvolle Schachspiel scheidet als mögliche Referenz vermutlich aus, insofern Pomponazzi gerade die Unsicherheit des Spielens unterstreicht. Kann man sich die Situation der Schachfiguren nicht jederzeit kombinatorisch erschließen? Keineswegs sicher scheinen Karten- und Würfelspiele, doch waren dies die zwielichtigen Spiele der Gasthäuser. Als Niccolò Machiavelli 1497 aus dem Exil in einem berühmten Brief an Francesco Vettori seinen Tagesablauf schildert, kulminiert die Darstellung seiner trostlosen Lebenslage in der Beschreibung des Nachmittags, den der ehemalige Spitzenfunktionär der Republik Florenz mit einem Metzger und Ziegelbrennern bei Kartenspiel und Backgammon verbringt und sich fragt, ob das Schicksal sich nicht dafür schäme.⁴ Sollte man wirklich unterstellen, dass Pomponazzi die Philosophie mit derart unstatthaften Vergnügungen in Verbindung bringen wollte?

Vielleicht ist es aussichtsreicher, konkrete Spielpraktiken zu vernachlässigen und zum besseren Verständnis philosophische Konzepte des Spielens heranzuziehen. Dabei liegt es nahe, auf Aristoteles zurückzugreifen, den Pomponazzi an dieser Stelle eigentlich zu kommentieren vorhat, und mit dem Stagiriten schlicht festzustellen, dass Spielen Erholung sei.⁵ Doch ist Erholung genuin unsicher? Und allgemeiner gefragt: Hat nicht jedes Spiel als Grundlage feste Regeln, die eine unbestreitbare Basis einer jeden Partie und eben keine *opiniones*

3 Vgl. Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*. In: Ders.: *Werkausgabe in 8 Bänden*. Band 1. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2006, S. 325–580, hierzu insb. S. 277–278, wo Wittgenstein anstelle einer allgemeinen Definition den Begriff der *Familienähnlichkeit* entwickelt, um die Beziehung zwischen verschiedenen Spielarten zu beschreiben, die sich demnach nur in manchen Eigenschaften gleichen.

4 Vgl. Machiavelli, Niccolò: *Opere*. Band 3: *Lettere*. Ediert von F. Gaeta. Turin: Utet, 1984, S. 425–426, hierzu S. 426 (Brief XI vom 10. 12. 1513): »Così, rinvolto in tra questi pidocchi, traggio el cervello di muffa, e sfogo questa malignità di questa mia sorta, sendo contento mi calpesti per questa via, per vedere se la se ne vergognassi.«

5 Vgl. Arist. *NE* VII 8 (1150a9–1150b19).

ausmachen? In diesem Fall wäre es widersinnig, Spiele als Metapher vollständiger Unsicherheit zu verwenden. Spielt man mit uns? Aber was meinen wir überhaupt, wenn wir feststellen, jemand *spiele* mit uns, oder jemand *spiele* überhaupt? Mittelalterliche Gelehrte jedenfalls zeigten keine Scheu, auch die höchsten intellektuellen Tätigkeiten damit in Verbindung zu bringen: Einer Bestimmung des Thomas von Aquin zufolge lässt sich die *contemplatio sapientiae* mit einem Spiel vergleichen, da beide für sich erstrebt werden und ihr Vergnügen in sich haben.⁶ Diese Bekräftigung kontemplativer Autonomie hat nun aber offensichtlich wenig mit Pomponazzis Sichtweise vom Philosophieren als *Spielen* zu tun. Denn scheint er nicht zu insinuieren, dass die *spielenden* Philosophen den *nicht spielenden* Mathematikern unterlegen sind, und dass dies ein Übel ist? Philosophie charakterisiert als *Spiel* ist in seiner knappen Bemerkung der epistemologisch subordinierte, unsichere Gegensatz zur sicheren Mathematik: Was hat es mit dieser beiläufigen Hierarchisierung über das unscheinbare Wort *giochare* in einer Vorlesung vor beinahe fünfhundert Jahren auf sich, die heute so deutlich aus einer hastigen Notiz eines Studenten zu uns spricht?

Mir ist nicht daran gelegen, einen konkret fassbaren Begriff von *Spiel* hinter einer unbegrenzten Vielfalt von Bedeutungen gänzlich verschwinden zu lassen. Doch die Möglichkeiten, Pomponazzis Diktum über die Philosophie als *Spiel* einzuordnen, ergeben sich offenbar nicht aus der Sache selbst, resultieren nicht aus einer vermeintlichen Essenz des Spielbegriffs, die man intuitiv erschließen könnte. Vielmehr ist seine Äußerung Teil einer historischen Diskursformation, innerhalb derer sie erst an bestimmbarer Bedeutung gewinnt. Diese Bestimmung misslingt, wenn die genaueren Äußerungsmodalitäten unberücksichtigt bleiben: Welche Bedeutungen kamen Spielen im sozialen Umfeld Pomponazzis zu? Wie konnte man *Spiel* definieren? Auf welche Weisen wurde der Begriff in philosophischem Kontext gebraucht? Vergangenes Sprechen über *Spielen* ist demnach nicht naiv erklärbar, sondern muss als vergangene soziale Praxis aus ihren Zusammenhängen erschlossen werden. Historisch variierend wie die Spiele selbst stellen dabei auch die Konzepte⁷ des Spielens Produkte einer uns konkret bearbeitbaren Geschichte dar. Zu dieser Geschichte davon, welche Möglichkeiten des Erklärens, Befragens und Benutzens von Spielen erdacht wurden, gehören die zahlreichen philosophischen Spielkonzepte vergangener

6 Vgl. Thomas von Aquin: *Expositio libri Boetii De ebdomadibus*, Proömium, siehe hierzu KAPITEL 1, S. 96–98 dieser Arbeit.

7 *Konzept* verwende ich zur Bezeichnung von *Denkschemata sensu largo*, die bewusst oder unbewusst vorhanden, explizit ausgearbeitet oder implizit vorausgesetzt, komplexe Systeme oder simple Einheiten sein können – die methodischen Grundlagen dieser Arbeit werden allerdings im Folgenden noch näher erläutert.

Jahrhunderte, von denen einige das Urteil Pomponazzis über die Philosophie maßgeblich mitbestimmt haben dürften.

Erste Hinweise auf gängige Deutungsschemata ludischer Praktiken bei seinen Zeitgenossen lassen sich beispielsweise aus dem 1545 erschienenen *Toxophilus* gewinnen, einer vom englischen Humanisten Roger Ascham verfassten Schrift über das Langbogenschießen in Form eines platonischen Dialogs. Zugleich vermittelt der Text – und deswegen halte ich seine Einbeziehung gleich zu Beginn für aufschlussreich – eine Ahnung der Bandbreite dieser philosophischen Spielkonzepte, deren Heterogenität eine eindeutige Zuordnung des Urteils Pomponazzis erschweren dürfte. Denn besonders auffällig an Aschams Einordnungen des Spielens ist, dass sie völlig unvereinbar mit der knappen Philosophiekritik aus der Bologneser Aristotelesvorlesung zu sein scheinen. Der Dialog setzt mit einer zufälligen Begegnung ein: Bei einem Spaziergang trifft ein Arzt namens Philologus auf seinen Bekannten Toxophilus, den er angesichts des schönen Wetters eigentlich bei einer Gruppe von Bogenschützen vermutet hätte, die zuvor seinen Weg gekreuzt hatte. Er findet ihn stattdessen tief versunken in der Lektüre des *Phaidros* Platons. Zwar zeigt Toxophilus sich nachhaltig beeindruckt von den darin enthaltenen Ausführungen zur Natur der Seele, bedauert jedoch umgehend die verpasste Gelegenheit, sich im Bogenschießen zu üben. Hierauf ermutigt Philologus ihn, er schieße doch im Gegenteil auf dasjenige Ziel, das jeder Gelehrte vor sich haben solle, und fährt fort:

Phil: (...) And I suppose it be a great dele more pleasure also, to se a soule flye in Plato, then a shafte flye at the prickes. I graunte you, shoting is not the worst thing in the world, yet if we shote, and time shote, we ar not like to be great winners at the length. And you know also we scholers haue more ernest & weightie matters in hand, nor we be not borne to pastime & pley, as you know wel ynough who sayth.

Tox: Yet the same man in the same place Philologe, by your leue, doth admitte holsome, honest and manerlie pastimes to be as necessarie to be mingled with sad matters of the minde, as eating & sleping is for the health of the body, and yet we be borne for neither of bothe. And Aristotle him selfe sayth, that although it were a fonde & a chydish thing to be to ernest in pastime & play, yet doth he affirme by the authoritie of the oulde Poet Epicharmus, that a man may vse play for ernest matter sake. And in an other place, that as rest is for labour, & medicines for helth, so is pastime at tymes for sad & weightie studie.⁸

8 Ascham, Roger: *Toxophilus*. (=Medieval and Renaissance Texts and Studies 244) Ed. und komm. von Peter E. Medine. Tempe: Arizona Center for Medieval and Renaissance Studies, 2002, S. 48. Die betreffenden Passagen sind zuerst Cicero, *De offic.* I, 103, sowie Arist. *NE* X 6 und *Pol.* VIII 3, vgl. hierzu das Kapitel VORSPIEL dieser Arbeit. Verwunderlich ist der Verweis auf Epicharmus, denn Aristoteles zitiert in der *Nikomachischen Ethik* eigentlich Anacharsis, um die Erholungsfunktion des Spielens zu unterstreichen, vgl. auch S. 145, Kommentar 48/18 der zitierten Ausgabe des *Toxophilus*.

»As you know wel ynough who sayth«: Das Wissen um die Behauptung Ciceros, dass wir nicht zum Spiel geboren seien, setzt Philologus bei Toxophilus selbstverständlich voraus. In der Tat kann dieser sogleich das Zitat aus *De officiis* vervollständigen und unternimmt die Verteidigung rekreativen Spielens unter Einbeziehung der *Nikomachischen Ethik* und der *Politik* des Aristoteles. Dem an die zitierte Stelle anschließenden, nochmaligen Insistieren des Philologus, dass *mehr* Arbeit auch *mehr* Ertrag bringe, hält er unter anderem die kreativitätsfördernde Wirkung von Spiel und Freizeit entgegen: »So those which neuer leaue poring on their bokes, haue oftentimes as thinne inuention, as other poore men haue, and as smal wit and weight in it as in other mens.«⁹ Nicht nur wird Spielen demnach als essentiell für das wissenschaftliche Studium bewertet. Mindestens das Wissen um eine sozusagen »klassische« Passage über Spiele bei Cicero gilt im Dialog als allgemein bekanntes Bildungsgut. Es stellt sich folglich die Frage, ob Ascham diesen Konsens als literarische Fiktion nur inszenierte, oder ob er mit Cicero und Aristoteles auf Quellen zurückgriff, die tatsächlich gemeinhin zu Rate gezogen wurden, wenn man vor der Entscheidung stand, entweder Platon zu lesen oder sich dem Bogenschießen und dem Spielen hinzugeben. Falls Aschams Beschreibung zutreffend ist, so bot erholsames Spielen nach Cicero und Aristoteles in Gelehrtenkursen ein Gegengewicht zur allzu monotonen Konzentration aufs Studium. Umso verwunderlicher schiene es aber auch, dass gerade der Aristotelesexperte Pomponazzi die ganze Philosophie zu einem bloßen Spiel erklärt.

Bereits die Gegenüberstellung dieser beiden Beispiele erlaubt die Vermutung, dass die in Frage stehende Beziehung von Philosophie und Spiel zur Zeit Pomponazzis auf komplexeren Diskurszusammenhängen beruht haben dürfte. In der Philosophiegeschichtsschreibung ist jedoch bislang der Umstand, dass mittelalterliche Gelehrte sogar einen Philosophen zum Erfinder des Schachspiels erkoren, kaum beachtet worden.¹⁰ Auch die verschiedenen spielphilosophischen Ansätze während der Renaissance waren in der Forschung bisher nicht Gegenstand näherer Betrachtung.¹¹ Und über das von Pomponazzi als Identität gedeutete Verhältnis von Spielen und Philosophieren in diesen Zeiträumen lassen sich nur, wie anfangs durchexerziert, wenig fundierte Vermutungen anstellen. Eben diesen vernachlässigten Bereichen der Geschichte des Spielens und der Spielkonzepte widmet sich die vorliegende Arbeit. Sie setzt bei der Beob-

⁹ Ascham (2002), *Toxophilus*, S. 49.

¹⁰ Zu philosophischen Spielerfindern vgl. KAPITEL 1 dieser Arbeit.

¹¹ Wenn in dieser Arbeit von *Renaissance*, *Mittelalter* und *Früher Neuzeit* die Rede ist, so in rein temporalem, nicht qualitativem Sinn. »Mittelalter« bezeichnet im Folgenden also etwa die Zeit von 600 bis 1500, »Frühe Neuzeit« die Periode ab 1500 bis zu Beginn des 19. Jahrhunderts, »Renaissance« den Zeitraum von circa 1400–1600, den Übergang zwischen Spätmittelalter und Früher Neuzeit.

achtung an, dass rinascimentale Philosophen methodisch und interdisziplinär experimentierend ausgesprochen heterogene Beschreibungen ludischer Praktiken entwarfen. In dieser Studie wird verhandelt, ob sich charakteristische Elemente dieser *philosophischen* Diskurse um Spiele benennen lassen, welche Fragen die Philosophen an Schach, Tennis oder das Würfeln gestellt und welche Antworten sie in ihren spezifischen Lebenssituationen vorgelegt haben. Ich ergänze hier ›Lebenssituationen‹, weil ein philosophiehistorischer Nachvollzug ihrer Ansätze zugleich die Offenlegung derjenigen diskursiven und soziokulturellen Artikulationsbedingungen bedeutet, die zur Formation unterschiedlicher Spielphilosophien beigetragen haben. Erst auf diese Weise wird eine historisch adäquate Situierung der Äußerung Pomponazzis möglich, wobei im Folgenden vor dem Hintergrund seiner Bemerkung und den Ausführungen Aschams besonders das Verhältnis von *Philosophieren* und *Spielen* in den Fokus rücken soll. Um diese Untersuchung methodisch konzipiert in Angriff nehmen zu können, werde ich auf den folgenden einleitenden Seiten die forschungsleitenden Koordinaten vorliegender Studie entwickeln. Hierfür werden zunächst im Ausgang einer Darstellung der bisherigen Forschungslage die grundlegenden Thesen der Arbeit entworfen und der Untersuchungsgegenstand eingegrenzt. Ein methodischer Grundriss skizziert sodann die Vorgehensweise in den folgenden Kapiteln, bevor zuletzt die Struktur der Arbeit erläutert wird.

Forschungsstand und Fragestellung

Bislang hat die Philosophiehistoriographie wie auch die Ideen- und Intellektualgeschichtsschreibung den mittelalterlichen und rinascimentalen Spielphilosophien wenig bis gar keine Aufmerksamkeit zugestanden. Exemplarisch in dieser Hinsicht fasst ein knappes Verdikt, das jegliche weitere Nachforschung obsolet erscheinen lässt, aus dem Artikel ›Spiel‹ des *Historischen Wörterbuchs der Philosophie* zusammen:

Erst bei Kant, Schiller und im *Deutschen Idealismus*, vor allem im Rahmen der Fragen nach der menschlichen Freiheit und der Seinsweise des Ästhetischen, wird ›Spiel‹ philosophisch relevant.¹²

12 Corbineau-Hoffmann, Angelika: *Spiel*. In: *HWdPh* Band 9 (1995), 1383–1390, hierzu 1384. Bei den hiermit exponierten Texten handelt es sich um Kants *Kritik der Urteilskraft*, in der ein ›freies Spiel der Erkenntniskräfte‹ eingeführt wird (vgl. etwa *KU* § 9 [AAV, S. 217]), und Schillers auf diesen Überlegungen basierenden Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, vgl. Schiller, Friedrich: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. In: *Schillers Werke*. Nationalausgabe. Band 20: *Philosophische Schriften*. Erster Teil. Hrsg. von Benno von Wiese unter Mitwirkung v. Helmut Koopmann. Weimar: Böhlau, 1962, S. 309–412.

Neben wenigen Zeilen zu antiker Spieltheorie firmieren allein Thomas von Aquin und Nicolaus Cusanus als Zeugen dafür, dass es dem Mittelalter und der Renaissance doch nicht gänzlich an ludischer Sensibilität gemangelt habe.¹³ Die nicht gerade zahlreichen philosophischen Arbeiten zur Geschichte der Spieltheorien ziehen denn auch überwiegend Kant und Schiller als erste neuzeitliche Heroen einer philosophischen Erschließung des Ludischen heran. So hat Mihai Spariosu in seiner Studie zum Spiel in modernen philosophischen und wissenschaftlichen Diskursen, obgleich er die durch den Untersuchungsfokus bedingte Begrenztheit seiner Analysen durchaus anerkennt, dennoch festgestellt, dass »play as a major *explicit* philosophical topic resurfaces with the rise of German idealism and may be connected with the aesthetic turn in Western metaphysics.«¹⁴ Seiner Rede vom Wiederauftauchen als philosophische Thematik, die man schon angesichts des Titels *Dionysus Reborn* auf die Antike beziehen darf, hat Spariosu kurze Zeit später mit einer Aufarbeitung des Zusammenhangs von Spiel, Politik und Poetik im griechischen Denken eine nachträgliche Grundlage verliehen, die Mittelalter und Renaissance gekonnt unbeachtet zwischen zwei große spielgeschichtliche Diskursformationen einkeilt.¹⁵ Ähnliches gilt für Alexander Aicheles eingehende und wichtige Analysen des Spielbegriffs, die zunächst bei einem berühmten Heraklitfragment über die Zeit als spielendes Kind und Platons *Phaidros* ihren Ausgang nehmen, dann jedoch umgehend mit Kant und Nietzsche die modernen Dimensionen von *Spiel*

13 Allerdings wird Thomas' Ansatz wenig Verdienstvolles abgewonnen, vgl. Corbineau-Hoffmann (1995), 1384: »Für das *christliche Verständnis* des Menschen und der Welt gewinnt ›S.‹ ebenfalls keine systematische Bedeutung. Thomas von Aquin nimmt die Meinung des Aristoteles auf; die Frage nach der ethischen Beurteilung des S. steht im Kontext der aristotelischen Mesotes Lehre und vermag einen tieferen Sinn des S. für den Glauben nicht zu begründen.«

14 Spariosu, Mihai: *Dionysus Reborn. Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. Ithaca und London: Cornell University Press, 1989, S. 30, dem es in seiner auf Nietzsche gerichteten Studie vor allem um eine Geschichte des Rationalen und Prärationalen über das Spielkonzept geht, vgl. S. 22–24. Die Existenz nicht-philosophischer Konzepte gesteht er dabei auch vor dem 18. Jahrhundert zu, vgl. S. 23: »This does not mean, however, that before that time there were no play concepts operative in post Hellenic thought. On the contrary, the Middle Ages, the Renaissance, and the Baroque can be seen as some of the most playful ages in Western History (...).« Allerdings versagt er sich deren Berücksichtigung wegen Platz- und Zeitbeschränkungen. Seine Studie greift erheblich zurück auf Heidemann, Ingeborg: *Der Begriff des Spieles und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*. Berlin: De Gruyter, 1968 (was er selbst anmerkt, vgl. Spariosu (1989), *Dionysus*, S. 2), die ebenfalls nichts über Mittelalter und Renaissance zu berichten weiß und sich zentral mit Kant und Heidegger auseinandersetzt.

15 Vgl. Spariosu, Mihai: *God of Many Names. Play, Poetry, and Power in Hellenic Thought From Homer to Aristotle*. Durham und London: Duke University Press, 1991, die Beziehung zu *Dionysus Reborn* stellt Spariosu auf S. X selbst her.

ausloten.¹⁶ Sogar wo erklärtermaßen eine Genealogie des Spiels das Ziel ist, wie bei Mechthild Nagel, wird nach den Vorsokratikern, Platon und Aristoteles sofort zu Kant und Schiller übergegangen: »I will leap over the medieval period, dominated by Catholic intellectual thought and indebted to Aristotelian philosophy.«¹⁷ Überblicksmäßige Darstellungen spielphilosophischer Ansätze wie Stephan Grätzels publizierte Vorlesungen über Spielphilosophie setzen ebenfalls bei Kant oder, wie Renata Viti Cavalieres *Filosofia del gioco*, bei Heidegger, Kant und Schiller ein.¹⁸ Im jüngst erschienenen Sammelband *Spiel: Facetten seiner Ideengeschichte* widmet sich nur ein einziger Artikel zu Cusanus' *De ludo globi* einem mittelalterlichen spielphilosophischen Text.¹⁹ Eine ähnliche Fokussierung auf neuzeitliche Ansätze findet sich gleichermaßen in der Aufsatzsammlung *The philosophy of play*, in der vormodernen Entwürfen gar keine Behandlung zubilligt wird.²⁰ Als Jörg Neuenfeld seine ausführliche Geschichte des Spiels im

16 Vgl. Aichele, Alexander: *Philosophie als Spiel. Platon Kant Nietzsche*. Berlin: Akademie Verlag, 2000, es handelt sich um das Heraklitfragment B 52, vgl. S. 15; die Arbeit ist ihrer Konzeption nach allerdings auch auf Nietzsche hin ausgerichtet und versucht, eine für sein Denken konstitutive philosophische Tradition nachzuvollziehen, vgl. S. 9–13.

17 Nagel, Mechthild: *Masking the Abject: A Genealogy of Play*. Lanham: Lexington Books, 2002, S. 59.

18 Vgl. Grätzel, Stephan: *Der Ernst des Spiels*. Vorlesungen zu einer »Philosophie des Spiels«. Hrsg. von Joachim Heil und Astrid Schollenberger. London: Turnshare, 2004, zum Beginn bei Kant mit einer expliziten Abgrenzung zu Wittgenstein vgl. S. 13–19; Cavaliere, Renata Viti: *Filosofia del gioco*. Neapel: SEN, 1983, das erste Kapitel zu Heidegger auf den S. 9–44, zu Kant und Schiller S. 129–150. Auch aktuellere Werke philosophischer Begriffsbestimmung von »Spiel« greifen selbstverständlich zuerst zu Kant, vgl. etwa Bencivenga, Ermanno: *Filosofia in gioco*. Rom/Bari: Laterza, 2013, S. 5, der hier ebenfalls mit einem Zitat aus der *Kritik der Urteilskraft* einsetzt.

19 Vgl. Kowalewicz, Michel Henri (Hrsg.): *Spiel. Facetten seiner Ideengeschichte*. Münster: Mentis, 2013, der Sammelband verfolgt eine Begriffsgeschichte mit dezidiert modernem Schwerpunkt, wobei wieder das 18. Jahrhundert Ansatzpunkt ist, vgl. S. 10: »Es sollten gerade die Divergenzen im Wort- oder Begriffsgebrauch und die sehr unterschiedlichen Kontexte deutlich werden, in denen »Spiel« seit dem 18. und besonders im 20. Jahrhundert eine wachsend große Bedeutung erlangte. Denn nur dadurch kann der Frage nachgegangen werden, warum der Begriff des Spiels stets an Faszination gewonnen hat.«

20 Vgl. Ryall, Emily; Russell, Wendy und MacLean, Malcolm (Hrsg.): *The Philosophy of Play*. New York: Routledge, 2013, eine kleine Geschichte philosophischer Spielkonzepte explizit nach Spurius, die Antike und Deutschen Idealismus bespricht, findet sich in der Einleitung auf den S. 2–4. Auch der unter anderem pädagogische Schwerpunkt der Sammlung ändert an der Auslassung vormoderner Ansätze nichts, obwohl etwa der Pädagoge Scheuerl, Hans (Hrsg.): *Das Spiel*. Band 2: *Theorien des Spiels*. Weinheim und Basel: Beltz, 1991, S. 13–16, schon auf die lange theoretische Geschichte von Spielen hingewiesen hatte. Allerdings setzt seine Theoriensammlung trotzdem mit der Aufklärung ein. Die ebenfalls pädagogisch orientierte italienische Aufsatzsammlung *Il gioco in Occidente* hingegen spricht Mittelalter und Renaissance zwar mannigfaltige ludische Praktiken zu. Doch selbst Franco Cambi, der durchaus spielpädagogische Ansätze der Renaissance wie bei Vittorino da Feltre berücksichtigt, begreift die Geschichte seiner (pädagogischen) Theorie als auf Kant hingebundene Progressionsgeschichte: »Sono approfondimenti – tutti quanti: da Vittorino a Kant – di quel

Sinne einer modernen Utopie mit einer Darstellung der ästhetischen Begründung des Spielbegriffs um 1800 und Kant begann, legitimierte er den späten Anfang damit, dass eine philosophische Sicht auf das Phänomen Spiel über Jahrhunderte schlicht durch dessen Selbstverständlichkeit erschwert worden sei. Und wenn auch mitunter jemand einen Blick darauf geworfen habe, so »verhinderte eine unterschwellige, aber stets greifbare Geringschätzung des Spiels als reiner und kurzweiliger Zeitvertreib die mühsame philosophische Begriffsarbeit.«²¹ Mindestens bei einem Blick auf die dezidiert philosophische Sekundärliteratur muss also überraschen, wie verbreitet die Einschätzung einer nicht existierenden mittelalterlichen und rinascimentalen philosophischen Auseinandersetzung mit Spielen ist.

Obwohl Geschichts- und LiteraturwissenschaftlerInnen die Vielfalt vormoderner Spielpraktiken ausführlicher als die Philosophen und Philosophinnen dargelegt haben, konnten diese Arbeiten aus benachbarten Disziplinen die philosophiegeschichtlichen Mängel doch nur punktuell beheben. So hat etwa der Mediävist Arno Borst die Geschichte der mittelalterlichen *Rythmomachia*, des Spiels der Philosophen, gründlich aufgearbeitet und nachdrücklich auf die Komplexität mittelalterlicher Spieltheorien hingewiesen, ohne jedoch deren Zusammenhänge weiter erforscht zu haben.²² In seiner einschlägigen Studie zu Literatur als Rekreation im Mittelalter bezog Glending Olsen zwar ebenfalls Reflexionen über das Spiel bei Thomas von Aquin ein, ließ aber deren philosophiehistorische Implikationen außen vor.²³ Ebenfalls aus literaturwissen-

concetto di *ludus* che poi anche il razionalismo e l'empirismo hanno, a loro modo, interpretato. (...) Possiamo dire – allora – che tutto l'arco filosofico della Modernità produce una, via via, più sensibile e più alta (di più alto significato e simbolico e teoretico) *attenzione al gioco* (...).« (Cambi, Franco: *Il gioco nella Modernità: le prassi e le teorie*. In: Cambi, Franco und Staccioli, Gianfranco (Hrsg.): *Il gioco in Occidente. Storie, teorie, pratiche*. Rom: Armando, 2007, S. 49–61, hierzu S. 59).

- 21 Vgl. Neuenfeld, Jörg: *Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005, S. 16, der an gleicher Stelle fortfährt: »Daher ist es nicht ungewöhnlich, dass das Spiel in der Philosophiegeschichte bis in das 18. Jahrhundert hinein nur am Rande erwähnt wird, und zwar zumeist in pejorativer Absetzung zur Erkenntnistätigkeit und zu den Anforderungen der alltäglichen Lebenswelt. Obwohl jeder Mensch spielte, tat er dies doch zuweilen mit einem schlechten Gewissen.«
- 22 Vgl. Borst, Arno: *Das mittelalterliche Zahlenkampfspiel*. Heidelberg: Carl Winter, 1986, sowie ders.: *Was uns das Mittelalter zu sagen hätte. Über Wissenschaft und Spiel*. In: *Historische Zeitschrift* 244 (1987), S. 537–555, der hier zwar besonders die Ansätze von Gelehrten der Pariser Universität wie Roger Bacons oder des Thomas von Aquin knapp herausstellt, vgl. S. 547–552. Wenn er jedoch behauptet, Thomas von Aquin stelle sich mit seiner Spieltheorie gegen seinen Lehrer Albertus Magnus, durchschaut er den Zusammenhang beider Ansätze nicht, wie wir im Kapitel VORSPIEL sehen werden. Bei der *Rythmomachia* handelt es sich um ein Spiel basierend auf boethianischer Mathematik, zur philosophischen Dimension vgl. auch Moyer, Ann E.: *The Philosopher's Game. Rithmomachia in Medieval and Renaissance Europe*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2001.
- 23 Vgl. Olsen, Glending: *Literature as Recreation*. Ithaca und London: Cornell University Press,

schaftlicher Perspektive verfolgte Stefan Matuschek literarische Spieltheorien zwischen Petrarca und den Brüdern Schlegel und gab einige wichtige Hinweise zu philosophischen Konzepten des Spielens in der Renaissance samt ihren relevanten Quellen. Dabei widmete er allerdings einer Philosophie des Spielens naheliegenderweise nicht sein Hauptaugenmerk.²⁴ Jüngst bereicherte Jörg Sonntag die Historiographie des Spielens um einen Sammelband zur bislang vernachlässigten klösterlichen Spielkultur, wobei auch theoretische Ansätze angesprochen, allerdings nicht eingehender analysiert wurden.²⁵ Diese wichtige Erweiterung der Spiel- und Sportgeschichtsschreibung (deren Forschungsgegenstände sich selbstverständlich nicht streng gegeneinander abgrenzen lassen) verweist auf deutliche Lücken in beiden Disziplinen, die, soweit ich sehe, ebenfalls philosophische Beschäftigungen mit Spielen betreffen.²⁶ Nicht zuletzt hat auch George McClure im Zuge einer Untersuchung der Rolle von Frauen in Konversationsspielen der Renaissance einen kleinen Überblick zur Spieltheorie gegeben, der sich jedoch auf *giochi di conversazione* des italienischen Cinquecento und literarische Quellen beschränkt.²⁷ All diese Arbeiten waren für die vorliegende Studie zwar von eminenter Bedeutung, doch das Spiel als eigenständiges philosophisches Thema hat keine von ihnen näher beachtet.

Eine eingehende Würdigung philosophischer Ansätze fehlt selbst dort, wo sich WissenschaftlerInnen verschiedenster Disziplinen *ausschließlich* dem

1982, zu philosophischen Spieltheorien vor allem S. 90–100, wo sich Olsen auf die Rezeption der *Nikomachischen Ethik* des Aristoteles bei Thomas von Aquin konzentriert.

24 Vgl. Matuschek, Stefan: *Literarische Spieltheorien von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*. Heidelberg: Winter, 1998, zur Spielphilosophie bei Platon und Aristoteles S. 25–32. In einer ebenfalls literaturwissenschaftlichen, von Klaus W. Hempfer und Helmut Pfeiffer herausgegebenen Aufsatzsammlung zu rinascimentalen *Spielwelten* finden sich auch Behandlungen der Philosophen Nicolaus Cusanus und Girolamo Cardano, deren erkenntnistheoretische Nutzbarmachung von Spielen explizit angesprochen wird, vgl. Hempfer, Klaus W. und Pfeiffer, Helmut (Hrsg.): *Spielwelten. Performanz und Inszenierung in der Renaissance*. Stuttgart: Franz Steiner, 2002, zur Einordnung der Aufsätze Mark Föckings zu Cusanus und Stefan Hartungs zu Cardano vgl. das Vorwort S. IX–XI.

25 Vgl. Sonntag, Jörg (Hrsg.): *Religiosus ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*. (=Arbeiten zur Kirchengeschichte Band 122) Berlin und Boston: De Gruyter, 2013, mit der Untersuchung der Klöster und Orden kommt diesem Aufsatzband zugleich das Verdienst zu, andere Sozialräume als den bislang fokussierten Hof für eine Geschichte des Spielens zu erschließen, vgl. *ibid.*, S. 2–3.

26 Zu aktuellen Entwicklungen der Spielgeschichtsschreibung vgl. die Zeitschrift *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco* 1 (1995) ff., sowie die dazu gehörige, gleichnamige Monographienreihe, zur Sportgeschichte vgl. etwa den Sammelband von McClelland, John und Merrilees, Brian (Hrsg.): *Sport and Culture in Early Modern Europe / Le sport dans la civilisation de l'Europe pré-moderne*. Toronto: Centre for Reformation and Renaissance Studies, 2009, in dem sich Yvan Morin (S. 391–408) zwar mit Ficinos Sicht auf körperliche Ertüchtigung, jedoch nicht eingehender mit Verbindungen zu philosophischen Diskussionen von Spielen beschäftigt.

27 Vgl. McClure, George: *Parlour Games and the Public Life of Women in Renaissance Italy*. Toronto/Buffalo/London: University of Toronto Press, 2013, zur Spieltheorie S. 3–28.

Spielen in der Renaissance gewidmet haben. Die nach wie vor umfangreichste Aufsatzsammlung zu diesem Thema haben Phillipe Ariès und Jean-Claude Margolin herausgegeben. Unter dem Titel *Les jeux à la Renaissance* versammelten sie im Jahre 1982, basierend auf einem 1980 abgehaltenen Kolloquium, eine beeindruckende Auswahl an Perspektiven auf rinascimentales Spielen.²⁸ Ohne im Rahmen dieser Arbeit die zahlreichen und wichtigen Ansätze des Bandes erschöpfend darstellen zu können, muss doch attestiert werden, dass philosophische Auseinandersetzungen mit dem Spiel hier allenfalls randständig behandelt werden. Gleiches gilt für den von Paolo Febbraro herausgegebenen, aus einem Kongress im Jahre 1991 entstandenen Sammelband zur Literatur des Spiels und der Vergnügungen zwischen dem 12. und 16. Jahrhundert, der die philosophische Literatur gänzlich vernachlässigt.²⁹ Dagegen benennt Alessandro Arcangeli Studie über *Recreation in the Renaissance* zwar zahlreiche für die folgenden Analysen höchst relevante Diskurse und war für die vorliegende Arbeit unverzichtbar.³⁰ Doch versteht sich die Arbeit ausdrücklich auch als Ausarbeitung eines Hinweises Peter Burkes, der in einem Aufsatz Ende des letzten Jahrhunderts eine auf Norbert Elias' Zivilisationsprozess basierende These von der Entstehung einer eigenständigen *leisure culture* im frühneuzeitlichen Europa vertrat.³¹ Sie ist daher weniger an detaillierteren Einzelanalysen von Kon-

28 Vgl. Ariès, Philippe und Margolin, Jean-Claude (Hrsg.): *Les jeux à la Renaissance*. (=De Pétrarque a Descartes XLIII) Paris: Vrin, 1982. Der Band enthält knappe Aufsätze zu Nicolaus Cusanus (S. 354–366), Juan Luis Vives (S. 469–487) und Michel Montaigne (S. 325–341), aber kaum Hinweise auf eine spezifisch philosophische Diskussion um Spiele.

29 Vgl. Febbraro, Paolo (Hrsg.): *Passare il tempo. La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*. Atti del convegno di Pienza, 10/14 settembre 1991, 2 Bände. Rom: Salerno, 1993.

30 Vgl. Arcangeli, Alessandro: *Recreation in the Renaissance. Attitudes Towards Leisure and Pastimes in European Culture, c. 1425–1675*. Houndmills/New York: Palgrave, 2003.

31 Vgl. *ibid.*, S. VIII, zum Ansatz Burkes vgl. Burke, Peter: *The Invention of Leisure in Early Modern Europe*. In: *Past & Present* 146 (1995), S. 136–150. Der These widersprach Marfany, Joan Lluís: *The Invention of Leisure in Early Modern Europe*. In: *Past & Present* 156 (1997), S. 174–191, worauf wiederum Burke, Peter: *The Invention of Leisure in Early Modern Europe. Reply*. In: *Past & Present* 156 (1997), S. 192–197 antwortete. Burkes Annahme, im Zuge zunehmender Disziplinierung der Gesellschaft und der immer weniger spielerischen Arbeit sei *leisure* zu einem Bereich ernsthaften Interesses geworden, setzt Marfany unter anderem den Hinweis entgegen, dass es *leisure* wenigstens in der Oberschicht, aber wohl auch bei einfachen Menschen schon immer gegeben habe. Sie sei in den grundsätzlichen Formen darüber hinaus gleich geblieben. Burke wiederum widersetzte sich dieser (nach seiner Meinung) Gleichsetzung von Natur und Kultur und betonte, dass das handlungsleitende Konzept *leisure* nicht vor dem 18. Jahrhundert aufgetreten sei. Insofern beide jedoch übereinstimmen, dass *leisure* als Konzept im Untersuchungszeitraum der folgenden Analysen ganz offenbar nicht existierte, werde ich den Begriff im Folgenden auch nicht verwenden. Zu Elias' These eines Zivilisationsprozesses, der eine zunehmende Selbstkontrolle von Individuen seit dem Mittelalter bedinge, vgl. Elias, Norbert: *Über den Prozeß der Zi-*

zepten interessiert, als vielmehr am Nachweis diskursiver Tendenzen in einem breiteren Kulturpanorama. Dass man sich bei der Identifikation philosophischer Stimmen zum Spiel dabei mit spezifischen Problemen konfrontiert sieht, beweist Manfred Zollingers grundlegende und umfangreiche *Bibliographie der Spielbücher*, die verständlicherweise nur Publikationen versammelt, deren *zentraler* Fokus auf Spielen liegt.³² Der Umstand, dass unter den 165 in der Rubrik »Theoretische Texte« versammelten Drucken fast keine philosophischen Werke zu finden sind, erklärt sich nicht zuletzt aus der Eingebundenheit philosophischer Spielanalysen in größere, eben nicht spielspezifische Werkkontexte – etwa, wie wir sehen werden, in die Kommentartradition zur *Nikomachischen Ethik* des Aristoteles.

Als letzte Stimme aus der bisherigen Forschungsliteratur, bevor ich die Thesen der vorliegenden Arbeit skizziere, sei noch derjenige Philosophiehistoriker genannt, der sich, soweit ich sehe, bislang als einziger etwas ausführlicher zur philosophischen Geschichte des Spielens zwischen Antike und Deutschem Idealismus geäußert hat: Colas Duflos Untersuchung *Le jeu. De Pascal à Schiller* ist sicherlich nicht die fehlende Beachtung spielphilosophischer Entwürfe des Mittelalters und der Renaissance vorzuwerfen, und allein deswegen gebührt ihr schon eine herausgehobene Stellung als Orientierungspunkt für die folgenden Analysen. Allerdings reduziert auch Duflo die Komplexität nachantiker Spielphilosophie auf eine allein moralphilosophische Dimension. Seine Analyse nimmt ihren Ausgang von der Feststellung, dass Schiller als »le moment significatif« zu sehen sei, in dem sich ein moderner Begriff von Spiel herausgebildet habe.³³ Doch entstehe dieser Ansatz nicht *ex nihilo*, insofern ihm einerseits anthropologische Diskussionen des 18. Jahrhunderts, andererseits die Erwähnungen des Spielens in theoretischen Texten von Theologen, Philosophen, Moralisten oder Wissenschaftlern von der Antike bis zur Neuzeit vorausgehen. Dabei sei letztere, ausgesprochen repetitive Geschichte im Grunde kurz erzählt: Entweder habe man das Spiel auf seinen ethischen Wert hin befragt, oder aber, sehr spät in der Geschichte, einige seiner epistemisch gewinnbringenden Elemente erkannt. Erstere Linie, in der dem Spiel nur rekreativer Wert zugesprochen und eine *eutrapelia* genannte Tugend des Maßhaltens im Ludischen vorgeschrieben worden sei, setze nach Duflo schon mit Aristoteles und seiner *Nikomachischen Ethik* ein, werde im europäischen Mittelalter durch Thomas von

vilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. 2 Bände. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1976.

32 Vgl. Zollinger, Manfred: *Bibliographie der Spielbücher des 15.–18. Jahrhunderts*. Erster Band: 1473–1700. Stuttgart: A. Hiersemann 1996, zum Spiel-Verständnis darin vgl. ders.: *Aspekte des Spiels. Bemerkungen zur Eingrenzung des für die Bibliographie zu verwendenden Spiel-Verständnisses*. In: Bauer, Günther G. (Hrsg.): *Homo ludens. Der spielende Mensch*. Band 3. München/Salzburg: Katzbichler, 1993, S. 279–286.

33 Duflo, Colas: *Le jeu. De Pascal à Schiller*. Paris: Presses Universitaires de France, 1997, S. 13.

Aquin vermittelt und bestehe bis ins 18. Jahrhundert fort.³⁴ Ein tugendhaft geregeltes Spiel habe man dem Aquinaten nach vor allem zur Erholung des Geistes nach anstrengenden Studien gebrauchen dürfen.³⁵

Mit der mathematischen Beschreibung aleatorischer Spiele im 17. Jahrhundert, der Entwicklung der Stochastik also, beginne jedoch eine Wertschätzung der erkenntnistiftenden Aspekte von Spielen.³⁶ Bei Gottfried Wilhelm Leibniz etwa beschränke sich diese neue Dimension wissenschaftlicher Spielbetrachtung nicht nur auf mathematische Analyse. Er betone zudem den kreativen Aspekt ludischer Praktiken, wenn er etwa feststelle: »Die Menschen sind niemals einfallsreicher als bei der Erfindung von Spielen; der Geist fühlt sich hier am wohlsten.«³⁷ Hingewiesen hat Duflo dabei auch auf einen bemerkenswerten Text des Universalgelehrten, in dem dieser unter dem Titel *Drôle de pensée* im Jahre 1675 eine Sozietät von Gelehrten imaginiert, die allerlei Kuriositäten präsentieren und Vorführungen veranstalten solle, von Feuerwerken, *Laterna-Magica*-Vorstellungen bis zu Maschinendarbietungen, Glücksspielen und Tennisspielen, ja die sogar eine eigene *Academie des jeux* unterhalten müsse.³⁸ In dem von Leibniz unter den Eindrücken einer Paris-Reise skizzierten Gelehrtenprojekt sind die so zusammenwirkenden zahllosen Perspektiven und Einsichten nicht nur Anlass, die Menschen über nutzbringende Neuheiten zu informieren, sondern geben Anregungen zu stetig neuen Erfindungen.³⁹ Spiele haben hierbei einen festen Platz innerhalb vielfältiger Erkenntnissuche, zumal Leibniz selbst neben der Überschrift seiner handschriftlichen Notiz über den *Drôle de pensée* vermerkt: »plus tost Academie des Jeux.«⁴⁰ Entsprechend ließe sich die philosophische Geschichte des Spielens nach Duflo folgendermaßen erzählen: Im Mittelalter bei Thomas von Aquin war das Spiel noch allein Erholungsmittel für

34 Vgl. *ibid.*, S. 14–23.

35 Vgl. *ibid.*, S. 19.

36 Vgl. *ibid.*, S. 24.

37 C.J. Gerhardt (Hrsg.): *Die philosophischen Schriften von Gottfried Wilhelm Leibniz*. Band III. Hildesheim: Olms, 1960, S. 667 (Brief an Rémond de Montmort): »Les hommes ne sont jamais plus ingénieux que dans l'invention des jeux; l'esprit s'y trouve à son aise.« Den Brief zitiert Duflo (1997), *Le jeu*, auf den S. 28–29. Zum mathematischen Spielinteresse von Leibniz vgl. auch Leibniz, Gottfried Wilhelm: *L'estime des apparences. 21 manuscrits de Leibniz sur les probabilités, la théorie des jeux, l'espérance de vie*. Ed., übers., engl. und mit Anm. versehen von Marc Parmentier. Paris: Vrin, 1995, S. 267–281.

38 Vgl. Leibniz, Gottfried Wilhelm: *Drôle de pensée, touchant une nouvelle sorte de représentations*. In: Ders.: *Sämtliche Schriften und Briefe*. Vierte Reihe, Band 1. Berlin: Akademie Verlag, 1983, S. 562–568.

39 Vgl. *ibid.*, S. 565, hierzu Lazardzig, Jan: *Die Maschine als Spektakel. Funktion und Admiration im Maschinendenken des 17. Jahrhunderts*. In: Schramm, Helmar et al. (Hrsg.): *Instrumente in Kunst und Wissenschaft. Zur Architektonik kultureller Grenzen im 17. Jahrhundert*. Berlin: De Gruyter, 2006, S. 167–193.

40 Vgl. Leibniz (1983), *Drôle de pensée*, S. 562 Anm. 1.