

## Jeux éducatifs et savoirs ludiques dans l'Europe médiévale

**Veranstalter:** Vanina Kopp, Deutsches Historisches Institut Paris; Francesca Aceto, École des Hautes Études en Sciences Sociales

**Datum, Ort:** 23.11.2015–24.11.2015, Paris

**Bericht von:** Constanze Buyken / Guillaume Bureaux, Deutsches Historisches Institut Paris

Unter dem Titel „Jeux éducatifs et savoirs ludiques dans l'Europe médiévale“ veranstalteten Vanina Kopp (Deutsches Historisches Institut Paris) und Francesca Aceto (École des Hautes Études en Sciences Sociales) vom 23. bis 24. November 2015 am Deutschen Historischen Institut Paris eine internationale Tagung zu mittelalterlichen Lehr- und Lernspielen.

Nach der Begrüßung des Direktors des DHIP, Thomas Maissen, formulierten Vanina Kopp und Francesca Aceto eine thematische Einführung und stellten hierin die soziale und edukative Funktion von Spielen in der mittelalterlichen Gesellschaft heraus. In 11 Vorträgen, die nicht nur einen großen Zeitraum der mittelalterlichen Epoche abdeckten (von der Karolingerzeit bis ins 16. Jahrhundert), sondern auch einen interdisziplinären Zugang zur Thematik präsentierten, wurden verschiedene Formen, Funktionen und Implikationen von Lehr- und Lernspielen im Mittelalter diskutiert. Die Tagung wurde von einer Round-Table-Diskussion abgeschlossen, die die Perspektive über den mittelalterlichen Rahmen hinaus auf eine anthropologische Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex lenkte.

Im ersten Vortrag widmete sich MICHELE FERRARI (Erlangen-Nürnberg) der schwierigen Beziehung der Kirche zum Spiel und hierbei insbesondere monastischen Auseinandersetzungen mit ludischen Aktivitäten. Denn in einem Umfeld, in dem das Lachen als Quelle der Sünde verpönt gewesen sei, scheine zumindest vordergründig auch das Spiel keinen Platz gehabt zu haben. Ferrari führte zunächst Reflexionen über das Spiel sowie den Begriff und das Verständnis von *ludus* und *ludere* bei Isidor von Sevilla, Agobard von Lyon und Rabanus Maurus aus. Obwohl das Spiel in diesen Beispielen durchaus negativ belegt sei, sei der Bezug zum Spiel im klerikalen

und monastischen Zusammenhang viel komplexer und Spiele unter Mönchen durchaus ein bekanntes Phänomen. Ferrari präsentierte verschiedene Formen ludischer Aktivitäten und vor allem pädagogische Spiele in monastischen Milieus der Karolingerzeit, stellte dabei jedoch auch die Frage, inwiefern ihre Bewertung als „Spiel“ zuträfe. Damit eröffnete sie bereits zu Beginn der Tagung die Diskussion um mögliche Definitionen und Klassifizierungen des Spiels, die im Verlauf immer wieder aufgegriffen wurde.

VANINA KOPP (Paris) verdeutlichte in ihrem Vortrag anhand der sogenannten *Demandes d'amour*, wie stark höfische Gesellschaften von ludischen Aktivitäten durchdrungen und geprägt waren. Die *Demandes d'amour*, eine Art Frage-Antwort-Spiel, das um das Thema der höfischen Liebe konstruiert wurde, seien sowohl im adligen, als auch im städtisch-bürgerlichen Milieu bekannt und beliebt gewesen. In den *Demandes d'amour* zeige sich die integrative und kommunikative Kraft des Spiels, das die Teilnehmerinnen und Teilnehmer für den Moment der Handlung miteinander verbinde. V. Kopp betonte aber auch, dass die *Demandes d'amour* möglicherweise vor allem pädagogischen Zielen dienten, wie etwa dem Erlernen von höfischer Konversation und Konvention sowie sozialer Disziplin und Loyalität. Diese Dimension wird in den handbuchartigen Verschriftungen dieser Dialoge deutlich. Anhand des Beispiels eines spätmittelalterlichen Manuskripts, in dem die *Demandes d'amour* einem Fürstenspiegel folgten, zeigte Kopp die Verbindung zwischen der Erziehung zum höfischen Leben und zur höfischen Liebe einerseits und zu gesellschaftlichen Konventionen andererseits.

SOPHIE CAFLISCH (Zürich) erörterte die Verbindung zwischen dem Erlernen von Sprachen und Bewegung im Spiel. Mittelalterliche Erziehungsstrakate etwa, so Caflisch, weisen nicht nur auf den positiven Effekt von Ball- und anderen Bewegungsspielen auf die Gesundheit der Heranwachsenden hin, sondern insbesondere auch auf den Nutzen von physischer Aktivität im Spiel für die Konzentration beim Fremdspracherwerb. Diese Verbindung zeige sich in den Quellen vor allem im Erlernen der lateinischen Sprache –

---

einem Grundpfeiler der mittelalterlichen Erziehung. Im Traktat des Humanisten Juan Luis Vives zu den Methoden und Zielen christlicher Erziehung aus dem Jahr 1531 heie es beispielsweise, Kinder sollten beim Spielen Latein sprechen. Das Lernen und Anwenden von Fremdsprachen in alltglichen und spielerischen Situationen verglich Caflich (mit aller gebotener Vorsicht) mit dem modernen linguistischen Prinzip der Immersion und zeigte anhand der Universittsstatuten von Angers 1494 und des *Weisskunigs Maximilians I.*, dass dieses Lernprinzip ebenso auch im universitren, wie im hfischen Kontext zur Anwendung kam.

BENOT GREVIN (Paris) widmete sich der Verbindung von Spiel und Kompetenzerwerb in der Rhetorik und fragte nach dem ludischen Potential der Gattung der *Ars dictamini*. Dabei stellte er heraus, dass es sich bei diesen rhetorischen Unterweisungen keineswegs um rein theoretische Traktate handele, sondern betonte ihre edukative und besonders spielerische Dimension: Die *Ars dictamini* beinhalteten praktische bungen, die laut B. Grevin hufig spielerischer und komischer Natur waren und anhand derer die Redaktion von Texten einstudiert werden sollte. In einem Versuch, dieses Phnomen zu quantifizieren, schtzte der Redner, etwa ein bungstext von 100 sei eine Parodie gewesen. Diese htten mitunter auf einen recht derben Humor und insbesondere sexualisierte Komik zurckgegriffen. B. Grevin betonte, diese unterhaltenden Spielereien seien durchaus auch in prestigereichen Kanzleien (z.B. an der Kurie) zum Einsatz gekommen und skizzierte somit eine berraschend weitreichende ludische Konzeption und Praxis der Rhetoriklehre.

Im Vortrag von FRANCESCA ACETO (Paris) ging es um Lehr- und Lernspiele des 15. Jahrhunderts im Milieu italienischer Hndler und Kaufleute. Wie die Handbcher fr diese Berufszweige verrieten, sei, hnlich wie Benot Grevin es fr die Rhetoriklehre dargestellt hatte, auch in dieser Domne die unabdingbare (in diesem Fall mathematische) Ausbildung durchaus von einem spielerischen Umgang geprgt gewesen. Dies verdeutlichte Aceto am Beispiel mathematischer Traktate des italienischen Franziskaners Luca Pacio-

li. Diese Traktate enthielten eine ganze Reihe von Zahlenrtseln und anderen mathematischen Spielen, die ein Lernen durch Spielen favorisierten. Dabei betonte Aceto jedoch, dass dieses Lehrmodell nicht nur der unmittelbaren Aneignung konkreter mathematischer Fhigkeiten diene, sondern in einem allgemeineren Sinne im Zeichen einer intellektuellen und sozialen Ausbildung stand.

ILARIA TADDEI (Grenoble) widmete sich der Jugenderziehung in Florenz im 15. Jahrhundert, die sie als eine vorrangige soziale Herausforderung bezeichnete, die gleichermaen von Humanisten, gelehrten Kaufleuten, Predigern usw. diskutiert worden sei. Sie stellte dabei die besondere Bedeutung der Jugend als Zukunftstrger in der florentinischen Gesellschaft heraus, was diese umfangreichen Anstrengungen zu begrnden scheine. Das Spiel sei ein wichtiges Instrument dieser Erziehung gewesen, die sich in Gemeinschaften, den sogenannten *societates puerorum adolescentium et iuvenum*, vollzogen habe. Ein Element dieser Erziehung durch ludische Aktivitten seien etwa religise Schauspiele gewesen. Gleichzeitig seien aber andere Formen von Spielen (vor allem Glcksspiele) als teuflischer Zeitvertreib verboten gewesen. Taddei warf mit ihrem Vortrag die Beziehung von Spiel und Lebensalter auf, da sich am Beispiel der Jugendgemeinschaften eine gewissermaen mit dem Spiel verknpfte gesellschaftliche Trennung zwischen Jugend und Alter aufzuzeigen scheint. Zugleich sprach auch sie die unterschiedliche gesellschaftliche Bewertung und (De-)Valorisierung verschiedener Spiele an, die auch in anderen Vortrgen bereits thematisiert wurden.

IOLANDA VENTURA (Orlans), die per Videokonferenz aus Durham zugeschaltet war, bereicherte die Tagung mit einem Vortrag ber die ludische Dimension von Wissensvermittlung in den Enzyklopdien des Sptmittelalters und der Renaissance. Ab dem Sptmittelalter, so Ventura, habe sich das Genre der Enzyklopdie an literarische Dialogformen angenhert, die als pdagogische Methode auf Rtsel, mathematische Probleme usw. zurckgegriffen haben, um ein Universalwissen zu vermitteln. Auch Ventura wies erneut auf die Komplexitt des Konzept des Ludischen hin: Bei den von ihr vorgestellten Enzy-

klopädien ginge es weder um eine reine philosophische Diskussion, noch um pures Diversissement. Das Ludische ist laut Ventura nicht zwangsläufig mit Lachen und Amusement zu verbinden, sondern habe im Falle der Enzyklopädien vor allem als pädagogisches Instrument gedient.

In NOELLE-LAETITIA PERRETS (Fribourg) Auseinandersetzung mit dem Werk *De regimine principum* Gilles de Rome und seiner Übersetzung ging es um die Rolle des Spiels in der fürstlichen Erziehung. Der um 1279 an den zukünftigen Philipp den Schönen gerichtete Fürstenspiegel sei von der Wiederentdeckung der Schriften Aristoteles' geprägt gewesen und stütze sich in der Erörterung der Rolle des Spiels in der fürstlichen Erziehung maßgeblich (wenn auch nicht ausschließlich) auf aristotelische Ideen. Das Spiel bei Gilles de Rome sei kein Selbstzweck, so Perret, sondern als Gegenstück oder Ausgleich zur Arbeit ein Moment des aktiven Ausruhens und Kräftesammelns verstanden worden, und so zum Instrument zur Vermeidung von Faulheit und Müßiggang gemacht worden. Zudem sei es ein wichtiges Mittel zur Kanalisierung von Energie und Emotionen und somit zur sozialen und moralischen Erziehung des Kindes gewesen. Die französische Übersetzung des lateinischen *De regimine principum* durch den Dominikaner Guillaume um 1330 aktualisierte den Text Gilles de Romes, so Ventura, indem der Übersetzer mit dem Autor dialogisch in Verbindung getreten sei und das Werk kommentiert und erweitert habe.

ALESSANDRA RIZZI (Venedig) fokussierte in ihrem Vortrag die Überlegungen religiöser Schreiber in Italien über das Konzept des *ludus licitus* vom Ende des 13. bis zum 16. Jahrhundert. Dieser zeitlich breite Überblick macht eine Entwicklung deutlich, in der sich immer stärker die Idee eines zwar durch Vorschriften regulierten, aber doch tolerierten und zulässigen Spiels bei den italienischen Gelehrten herauskristallisiert habe. Rizzi ging aber noch weiter: das Spiel sei nicht nur geduldet, sondern regelrecht in die religiöse Moralphädagogik integriert worden. So sei dem didaktischen, gemäßigten und in die richtigen Bahnen gelenkten *ludus licitus* sogar ein Potential zur moralischen Verbesserung der

christlichen Gesellschaft zugeschrieben worden. Christliche Tugenden wie Selbstbeherrschung, Bescheidenheit, Mäßigung etc. sollten durch das Spiel erlernt werden. Es sei zudem als Möglichkeit begriffen worden, den Körper ausruhen zu lassen, ohne dem Müßiggang anheim zu fallen. Für Fragen nach Transgressionspotentialen des Spiels, die in der Beschäftigung mit dem Ludischen im Mittelalter zwangsläufig gestellt werden müssen, ist A. Rizzis Hinweis auf die Regulierungen des Spiels insofern besonders interessant, als diese auch darauf abzielten, stets den sozialen Status einer Person erkennbar zu lassen.

MARIE ANNE POLO DE BEAULIEU (Paris) trug ein gemeinsam mit JACQUES BERLIOZ (Paris) ausgearbeitetes Paper über das Konzept von Lehr- und Lernspielen in mittelalterlichen *Exempla* vor. Dabei nähert Polo de Beaulieu die *Exempla* selbst dem Spiel an, da diese auf ludische Elemente zurückgegriffen hätten, um didaktische Inhalte zu vermitteln. Der performative Charakter der Interaktion mit dem Publikum etwa im Rahmen einer Predigt, trage zu dieser Verbindung bei. Polo de Beaulieu wies darauf hin, die Begriffe *ludus* und *ludere* würden jedoch mehrdeutig verwendet, was auch hier auf die Komplexität der zeitgenössischen Auseinandersetzungen mit dem Spielerischen hindeutet. So sei z.B. bei dem Dominikaner Jean Gobi le Jeune (gest. 1348) das Spiel mit Sünde und Gotteslästerung verbunden, wohingegen bestimmte Spiele (z.B. Schach), durchaus positiv als Allegorien in didaktischen Diskursen verwendet worden seien. Polo de Beaulieu stellte zuletzt eine ludische Praktik aus der Exempelasammlung Etiennes de Bourbon (um 1250-61) vor, bei der Kinder (wahrscheinlich zur Strafe) durch furchterregende Masken erschreckt wurden. Möglicherweise amüsierten sich Kinder aber auch untereinander auf diese Weise, um zu lernen, Ängste zu überwinden.

Im letzten Vortrag der Tagung beschäftigte sich DARWIN SMITH (Paris) mit der Entwicklung des volkssprachigen Theaters an der Universität Paris im 14. und 15. Jahrhundert. Diese „jeux de roles“, wie Smith sie bezeichnete, hätten im universitären Kontext (neben Paris etwa auch in Orléans) als pädagogisches Instrument gedient, seien jedoch nur durch wenige Quellen überliefert. An-

---

hand einiger Beispiele wie der *Moralité du Jour Saint Antoine* (1426) oder dem *Mystère de la Passion* (1452) und der Rekonstruktion ihrer zeitgenössischen Inszenierung, illustrierte Smith, wie theatrale Texte konstruiert waren, welche Rolle die praktische Umsetzung spielte und inwiefern diese volkssprachige Praxis als paralleles Phänomen zum lateinischen Spracherwerb zu sehen sei.

In der abschließenden Round-Table-Diskussion wurden die vor allem historischen Auseinandersetzungen der Tagung durch die Beiträge von ROBERTE HAMAYON (Paris) und THIERRY WENDLING (Paris) um eine anthropologische und dezidiert nicht mittelalterliche Perspektive erweitert. Hier wurden insbesondere Fragen, die im Laufe der gesamten Tagung immer wiederkehrten, erneut aufgegriffen und diskutiert. Dazu gehörte vor allem die Frage nach der Definition von Spiel, *ludus*, *ludere*, *jocus* etc. und den Möglichkeiten einer Klassifikation von ludischen Aktivitäten im Mittelalter. Auch wurde erneut die große Komplexität des Feldes betont, das mit den Begriffen *ludus* und *ludere* in dieser Epoche verbunden werden kann, sowie die Diversität der Auseinandersetzungen und Beurteilungen der Zeitgenossen.

Diese Komplexität des Themas und die quasi unerschöpfliche Diversität der Ansatzpunkte machen den Reichtum des Forschungsfeldes um ludische Phänomene in mittelalterlichen Gesellschaften aus, in das sich diese Veranstaltung einbettete. Im Rahmen der Thematik der Lehr- und Lernspiele im Mittelalter, die die Tagung am DHI Paris fokussierte, hat die Veranstaltung einen breitgefächerten Einblick in aktuelle Forschungen gegeben und Perspektiven auf weitere mögliche Themenbereiche eröffnet.

Der Bericht wurde von Constanze Buyken und Guillaume Bureaux verfasst. Die Verfasserin und der Verfasser sind Mitglieder der Forschungsgruppe „Die Performanz von Spielen und Wettkämpfen in der mittelalterlichen Soziabilität“ am DHI Paris. Constanze Buyken forscht zu Genderkonfigurationen und -repräsentationen im spätmittelalterlichen Turnier, Guillaume Bureaux zu den *Pas d'armes* in Anjou und der Bourgogne.

## Konferenzübersicht:

*Sektionsleitung: Jacques Verger (Académie française/AIBL, Paris)*

Michele Ferrari (Universität Erlangen-Nürnberg): *Le moine et les mots. Jouer au Haut Moyen Age*

Vanina Kopp (DHI Paris), *Les recueils de demandes d'amour. Manuels éducatif de savoir-vivre au bas Moyen Âge ?*

Sophie Caflisch (Universität Zürich), *Latine inter ludendum loquentur : Language Immersion through Mouvement Games in Late Medieval Europe*

*Sektionsleitung: Didier Lett (Université Paris 7)*

Benoît Grévin (CNRS-LAMOP, Paris), *La rhétorique est-elle un jeu ? Aspects ludiques et agonistiques de l'entraînement à la composition latine aux xiii<sup>e</sup> et xiv<sup>e</sup> siècles*

Francesca Aceto (EHESS/GAHOM, Paris), « *Problèmes pour aiguïser l'esprit des jeunes* ». *Quelques observations sur le jeu en tant que technique intellectuelle dans le milieu italien du xve siècle*

Ilaria Taddei (Université Pierre-Mendès-France, Grenoble), *Jouer dans la cité des humanistes. Les confréries de jeunesse à Florence au xve siècle*

*Sektionsleitung: Laura Kendrick (Université Versailles St-Quentin-en-Yvelines)*

Iolanda Ventura (CNRS-IRHT, Orléans), *Curiosité, plaisir et enseignement dans les encyclopédies entre Moyen Âge et Renaissance*

Noelle-Letitia Perret (Université de Fribourg), *Quid est iocunditas ? La place accordée au jeu dans l'éducation du prince d'après Gilles de Rome et son traducteur Guillaume (xiii<sup>e</sup>-xiv<sup>e</sup> s.)*

*Sektionsleitung: Ardis Butterfield (Yale University)*

Alessandra Rizzi (Università Ca' Foscari Venezia), *Educare col gioco/rieducare al gioco: predicatori e uomini di Chiesa fra medioevo ed età moderna*

Marianne Polo de Beaulieu/Jacques Berli-

oz (EHESS/CNRS, Paris), Les prédicateurs connaissaient-ils la notion de jeux éducatifs ? Enquête dans quelques collections exemplaires (xiii<sup>e</sup>-xv<sup>e</sup> s.)

Darwin Smith (Université Paris 1/CNRS), Hypothèse sur le développement du théâtre vernaculaire dans l'université de Paris aux xi<sup>e</sup> et xve siècles.

*Round-Table-Diskussion, geleitet von Élisabeth Belmas (Université Paris 13)*

Thierry Wendling (CNRS/EHESS, Paris ) et  
Roberte Hamayon (EPHE, Paris)

Tagungsbericht *Jeux éducatifs et savoirs ludiques dans l'Europe médiévale*. 23.11.2015–24.11.2015, Paris, in: H-Soz-Kult 18.05.2016.