

the circumstance that some reviewers have been left behind in utter confusion (s. U. LOBBEDEY in *Bonner Jahrb.* 213, 2013, 503–509). Given the size and the quality of the building, most archaeological observations point toward a building date around AD 800 under the reign of Charlemagne and the same is supported by comparisons to known architecture of this time. In contrast, a consecration date of 873 is much more difficult to “prove” by archaeological analysis, since hardly any architecture from the second half of the 9th century survived. Thus, indeed the question arises whether or not church buildings of the early and the late period between 800 and 900 can be distinguished from each other? Given the present state of knowledge, this aim is currently not achievable. Yet it will certainly not have taken seven decades to consecrate a cathedral build around the year 800. Therefore, the main contradiction remains despite a weighty attempt to solve this riddle by the authors of this volume. This is neither a flaw nor a setback of this work. It simply demonstrates a basic problem every scholar of historical archaeology is confronted with: material and written sources may provide different data and different views on the same object. In this case, the question is not about “right” or “wrong” data. The main aim of historical archaeology is not to retell narratives already established by historians but to shape its own, new tale. Although it might not have been among the main objectives of the authors, the present volume successfully offers an alternative view in contrast to the testimonial of the written sources. The final question therefore is, whether this alternative view will eventually prevail in the light of new research carried out on other Carolingian churches in the future.

D – 69117 Heidelberg
 Marstallhof 4
 E-Mail: Roland.Prien@zaw.uni-heidelberg.de

Roland Prien
 Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg
 Zentrum für Altertumswissenschaften
 Institut für Ur- und Frühgeschichte und
 Vorderasiatische Archäologie

ANNE WIDURA, SpielRäume. Kulturhistorische Studien zum Brettspiel in archäologischen Kontexten. Bochumer Forschungen zur Ur- und Frühgeschichtlichen Archäologie Band 7. Verlag Marie Leidorf GmbH, Rahden / Westf. 2015. € 49,80. ISBN 978-3-86757-287-3. 202 Seiten mit 64 Abbildungen.

Die Arbeit widmet sich einer seitens der Archäologie etwas vernachlässigten Fundgattung, den materiellen Überresten von Brettspielen, und sie nimmt dabei, wie schon dem Titel abzulesen ist, eine dezidiert kulturhistorische Perspektive ein. Mit ihr sollen „die interpretatorischen Verkrustungen“ (S. 14) aufgebrochen werden, wie sie sich in den bisherigen Deutungen dieser Objekte seitens der Ur- und Frühgeschichtsforschung finden, die sie entweder ignorierte oder einseitig als Indikatoren für die Existenz sozialer Eliten wertete.

Die Studie gliedert sich in sechs Abschnitte, deren erster, nach einer kurzen allgemeinen Einleitung (S. 13–15), die Forschungsgeschichte zum Thema behandelt (S. 17–22). Gemäß dem selbstgesetzten Anspruch wird dabei zwischen (im weitesten Sinne) kulturtheoretischen Annäherungen an das Phänomen „Spiel“ einerseits und altertumswissenschaftlichen andererseits unterschieden.

An die forschungsgeschichtlichen Erörterungen schließt sich eine Diskussion der systematischen kulturtheoretischen Grundlagen an, die im Folgenden als Heuristik der Untersuchung fungieren (S. 23–54). Drei Bereiche werden besprochen, die sich nach Ansicht der Verfasserin wechselseitig bedingen: Zunächst die Semiotik, insbesondere die sich mit den Namen Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce und Umberto Eco verbindenden Theorien, dann der Komplex

der materiellen Kultur als eigenlogische Quellengattung, die sich semiotisch „als Zeichen für ehemals kommunizierte Inhalte, die (...) in ihrer Materialität bis in die heutige Zeit überdauert haben“ (S. 45), ansprechen lasse, sowie schließlich Theorien sozialer Räumlichkeit. Aus der Triangulierung dieser drei Bereiche resultiert der theoretische Fokus der Studie, der nicht die Rekonstruktion der semantischen Gehalte archäologischer Relikte in den Blick nimmt, „sondern ihre veränderlichen topologischen Relationen an benennbaren Orten und somit ihre kontextuelle Verwendung in verschiedenen archäologischen Befunden“ (S. 54).

Daraus ergibt sich, dass bei der archäologischen Aufnahme der Überreste von Brettspielen (S. 55–101) nicht die Objekte als solche im Mittelpunkt stehen, sondern vielmehr ihre geographischen und sozialen Kontexte, differenziert nach Gräbern sowie sakralen, urbanen und militärischen Orten.

Es folgen Erläuterungen zu antiken Spieltypen aus Ägypten und dem Vorderen Orient sowie griechischer und römischer Provenienz (S. 103–129), die aufgrund vergleichsweise günstiger materieller und schriftlicher Dokumentationen rekonstruiert werden konnten. Allerdings sei kein Regelwerk überliefert, so dass diese Rekonstruktionen spekulativ blieben, außerdem ließen sich Spielvarianten oder andere Spiele, die unter Verwendung derselben Objekte gespielt wurden, nicht erfassen.

Der fünfte Abschnitt (S. 131–148) hat kulturwissenschaftliche Theorien über Spiele zum Gegenstand, insbesondere die beiden prominentesten Theorien auf diesem Gebiet, die von Johan HUIZINGA (*Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [Basel 1938]) und Roger CAILLOIS (*Les jeux et les hommes* [Paris 1958]) stammen; vor diesem Hintergrund werden mimetische, rituelle, repräsentative und metakommunikative Aspekte des Spieles diskutiert.

Die Studie wird beschlossen von einer „Archäologische Spielkontexte in kulturwissenschaftlicher Perspektive“ betitelten Synthese sowie einem Fazit (S. 149–164). Neben allgemeineren Erwägungen zu Spielen als expressiven Medien und zur Einbettung von Spielen in den gebauten Raum enthält dieser Abschnitt auch eine exemplarische Analyse der kaiserzeitlichen Spielbeigaben der Haßleben-Leuna-Gruppe.

Die Bedeutung der Arbeit wird nach Ansicht des Rezensenten vor allem dann deutlich, wenn man sich vergegenwärtigt, welche Fallstricke, die zu einer Überforderung der archäologischen Zeugnisse von Brettspielen geführt hätten, Verfasserin zu vermeiden verstand. Spiele, verstanden im Sinne von „game“ (und im Unterschied zu „play“) basieren auf konstitutiven Regeln, welche einen Sachverhalt überhaupt erst als solchen hervorbringen. Außerhalb der Regelgeltung würde es ihn gar nicht geben, anders als im Falle von regulativen Regeln, die, wie etwa Verkehrsregeln, einen schon vorhandenen, regelungsbedürftigen Sachverhalt strukturieren (vgl. J. SEARLE, *Speech Acts. An Essay in the Philosophy of Language* [Cambridge 1969] 33–42). Diesen konstitutiven Aspekt haben Spielregeln mit der humanen Sozialität gemeinsam, die wesentlich eine sprachlich vermittelte und regelgeleitete ist, und daher verwundert es nicht, dass, wie die Entwicklungspsychologie zeigt, der sozialisatorische Erwerb der Fähigkeit zu sozialem Handeln mit dem der Fähigkeit zu regelbefolgendem Spielen einhergeht (vgl. J. PIAGET, *Das moralische Urteil beim Kinde* [Stuttgart 1983] 23–134). Aus diesem Grund drängt sich das Spiel als Metonymie von Sozialität geradezu auf, und mit ihr das Bestreben, die Struktureigenschaften historisch konkreter Ausformungen der Sozialität aus den ihnen korrespondierenden Spielen deduzieren zu wollen. Dieser Versuchung erliegt Verfasserin nicht, sie beschränkt sich auf kurze Anmerkungen hierzu in einem Unterkapitel („Gesellschaftsstrukturen – Spielstrukturen“, S. 141–143). In ihnen bezieht sie sich auf eine ethnologische Untersuchung (J. M. ROBERTS / M. J. ARTH / R. R. BUSH, *Games in culture*. *Am. Anthr.* 61, 1959, 597–605), der zufolge eine gewisse Korrelation zwischen dem Vorhandensein

von Strategiespielen und sozialer Stratifizierung zu konstatieren ist. Mit dieser Zurückhaltung ist auch die zunächst etwas überraschend erscheinende Tatsache zu erklären, dass Verfasserin nicht eine etablierte und bewährte Theorie des Spieles wie etwa die von Caillois als Heuristik zugrunde legt. Caillois' Anspruch war es, nicht nur eine Soziologie des Spieles, sondern vielmehr eine von den Spielen einer Gesellschaft ausgehende Soziologie dieser Gesellschaft zu verfassen (R. CAILLOIS, Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch [Frankfurt am Main et al. 1982] 78), doch er selbst qualifiziert dabei die Absicht, „eine Kultur nur allein von ihren Spielen aus zu definieren“, ausdrücklich als ein „kühnes und vermutlich trügerisches Unterfangen“ (ebd. 76 f.). Zu diesem Zweck nämlich müsste nicht nur die Beschaffenheit der Gesellschaft, sondern auch die Gesamtheit der in ihr praktizierten Spiele bekannt sein, weil sich erst dann Affinitäten identifizieren ließen. Sind aber nur die Spiele bekannt, so wäre es müßig, aus ihnen auf die spezifische Form der Gesellschaftlichkeit schließen zu wollen, denn es lässt sich nicht entscheiden, ob die Spiele symptomatischen oder aber kompensatorischen Charakter haben – bei einem Spiel mit stark kompetitiven Komponenten beispielsweise wäre nicht ohne Weiteres zu entscheiden, ob sich darin auch eine Kultur spiegelt, in der Konkurrenz eine wichtige Rolle spielt, oder aber eine solche, in welcher Konkurrenz im Gegenteil verpönt ist und das Spiel eine Art Ventilfunktion zur geregelten und sozial legitimierten Abfuhr kompetitiver Tendenzen erfüllt. Und so versteht Verfasserin konsequenterweise Brettspiele zwar einerseits als „Mimesis der gesellschaftlichen Struktur“, die aber gleichwohl „in einem dialektischen Verhältnis zueinander stehen“ (S. 157).

Aus diesem Grund tut Verfasserin auch gut daran, mit dem Dreiklang von Semiotik, materieller Kultur und Raumtheorie eine eigene, dem archäologischen Material angemessene Heuristik zu entwickeln, deren Darlegung im Übrigen knapp und präzise erfolgt und nicht zu einem selbstgenügsamen „Theorieschaulaufen“ wird. Augenmaß beweist sie ferner darin, dass sie in realistischer Einschätzung des Aussagewertes der Überreste von Brettspielen deren Kontexte in den Mittelpunkt der Untersuchung stellt – ist der primär interessierende Text, hier die Spielregeln und die Praxis des Spielens, einer Rekonstruktion nicht zugänglich, muss man versuchen, sich ihm über eine genaue Betrachtung der jeweiligen Kontexte zu nähern: „Da in vielen verschiedenen geographischen und sozialen Räumen Spiele auftreten, stellt sich die Frage nach einem übergeordneten Prinzip, das die Darstellung dieser Objekte in so unterschiedlichen Kontexten wie Bestattungen und Theatern, religiösen Stätten und Siedlungen ermöglichten, legitimierten oder förderten. In diesem Sinne wurden die Befunde nach sozialen Räumen und nicht nach Region oder Datierung gegliedert“ (S. 58).

Den Charakter eines Fallbeispiels haben die Ausführungen zu der Beigabe von Spielen in Gräbern der Haßleben-Leuna-Gruppe, die in der Forschungsgeschichte zumeist als Hinweise auf die Existenz sozialer Eliten gewertet wurden: Zum einen, so die gängige Annahme, handelte es sich um Importgüter, um die zu erlangen eine Person eine besondere Position eingenommen haben musste, zum anderen musste sie Mußezeit für die Tätigkeit des Spielens erübrigen können und daher von den Mühen der Lebensbewältigung zumindest zeitweise dispensiert sein. Diese Deutung stellt Verfasserin in Frage, indem sie auf das Phänomen der kulturellen Aneignung verweist, denn die Spielsteine bieten für sich keine Anhaltspunkte dafür, „ob und was mit ihnen gespielt wurde“ (S. 153). Neben der Lesart, sie seien als Exotika ins Grab gelangt, sei auch die Möglichkeit zu bedenken, dass sie von den „Barbaren“ dazu verwendet wurden, nicht römische, sondern eigene Spiele zu spielen. Verwiesen wird in diesem Zusammenhang auf die erheblichen Transformationen, die das Schachspiel im Zuge seiner Vermittlung von Asien nach Mitteleuropa durchlief und die es verböten, die „Nuance gehobener Intellektualität“, die ihm auch gegenwärtig noch eigne, umstandslos auf seine Ursprungskontexte zu projizieren (S. 154). Und schließlich gibt Verfasserin zu bedenken, dass die Beigabenkonstellationen, wie sie in den Gräbern angetroffen werden, keine unmittelbaren Rückschlüsse auf die vergangene Lebenspraxis des Toten erlaubten, sondern die kul-

turspezifischen Bestattungssitten eine Umrahmung der Objekte bedeuteten: „Es muss daher gelten, dass die römischen Spiele aufgrund einer spezifisch kulturellen, eben *römischen* Sozial- und Spielstruktur für den germanischen Raum unpassend waren und bei einer Übernahme modifiziert wurden oder das Material für gänzlich andere (Spiel)Ideen genutzt wurde“ (S. 158).

Wenn, wie oben ausgeführt, Spiele Metonymien der menschlichen Sozialität sind, so ist die vorliegende Studie über den von ihr konkret behandelten Gegenstand hinaus für die Ur- und Frühgeschichtswissenschaft von forschungsstrategischer Bedeutung, insofern ihr methodisches Vorgehen auch für Versuche, handlungsleitende Regeln, Werte und Normen vergangener Gesellschaften auf der Grundlage archäologischer Quellen rekonstruieren zu wollen, beispielgebend sein kann – diese sind eben nicht im Sinne eines „best guess“ einfach zu interpolieren, sondern bedürfen einer behutsamen kontextuellen Analyse der materiellen Hinterlassenschaften. An ihnen hat sich überhaupt erst zu erweisen, welche sozialarchäologischen Fragestellungen sie möglicherweise zulassen. Diese Konsequenz zieht auch Verfasserin: „Dies bedeutet für die Forschung, dass nicht ein rekonstruierter semantischer Gehalt materieller Artefakte im Vordergrund stehen sollte, sondern ihre veränderlichen topologischen Relationen an benennbaren Orten und somit ihre kontextuelle Verwendung in verschiedenen archäologischen Befunden“ (S. 54). In dieser Formulierung stellt dies allerdings eine gewisse Übergeneralisierung dar, denn zahlreiche Artefakte sind durchaus einer Analyse ihrer Funktion zugänglich, die im Normalfall in einer Relation zu ihrem semantischen Gehalt stehen wird und durch geeignete hermeneutische Methoden rekonstruiert werden kann.

Fazit: Eine ungewöhnliche, in Konzeption und Durchführung kluge Studie, die modellhaft für eine Beschäftigung mit archäologischen Gegenständen aus einer kulturtheoretischen Perspektive stehen kann und die sich, durchaus keine Selbstverständlichkeit, darüber hinaus durch das hohe Niveau ihrer sprachlichen Gestaltung auszeichnet.

D – 60629 Frankfurt am Main
Campus Westend
Norbert-Wollheim-Platz 1
E-Mail: ma.jung@em.uni-frankfurt.de

Matthias Jung
Goethe-Universität Frankfurt am Main
LOEWE-Schwerpunkt
„Prähistorische Konfliktforschung“
Institut für Archäologische Wissenschaften
Abt. III Vor- und Frühgeschichte

ARTHUR ASA BERGER, What Objects Mean: An Introduction to Material Culture. 2. Ausgabe. Left Coast Press, Walnut Creek 2014. £ 21,99. ISBN 978-1-61132-904-9 (Softcover). £ 15,39. ISBN 978-1-61132-906-3 (E-Book). 272 Seiten mit zahlreichen Abbildungen.

STEFANIE SAMIDA / MANFRED K. EGGERT / HANS PETER HAHN (Hrsg.), Handbuch Materielle Kultur. Bedeutungen, Konzepte, Disziplinen. J. B. Metzler Verlag, Stuttgart, Weimar 2014. € 69,95. ISBN 978-3-476-02464-0 (Hardcover). ISBN 978-3-476-05346-6 386 (E-Book). 378 Seiten.

Zwei Bücher – ein Thema. Ein Autor dort, drei Herausgeber hier, die 60 Autorinnen und Autoren mit 53 Beiträgen um sich scharen. Zahlreiche Abbildungen dort, keine Abbildung hier. Ein Professor für „Broadcast and Electronic Communication Arts“ als Autor dort, eine Gruppe, die nahezu die gesamte Bühne der Kultur- und Geisteswissenschaften bespielt, hier. Und die haptischen Unterschiede könnten auf den ersten Blick nicht größer sein, denn die „Introduction to Material