

Alte Geschichte

Irving L. Finkel (Hrsg.), **Ancient Board Games in Perspective**. Papers from the 1990 British Museum colloquium, with additional contributions. British Museum Press, London 2007. 284 Seiten mit zahlreichen Schwarzweißabbildungen.

Mit einer, wie der Herausgeber selber anmerkt, rekordverdächtigen Verspätung von siebzehn Jahren erschien dieser Band, der nicht nur Vorträge des 1990 am Britischen Museum abgehaltenen Kolloquiums, sondern auch elf zusätzliche Beiträge ausgewiesener Experten versammelt. Die Bedeutung von Kolloquium und Publikation liegt vor allem in der Tatsache, dass beide auf die stiefmütterliche Behandlung des Themas der Brettspiele in der archäologischen, althistorischen, anthropologischen und soziologischen Forschung aufmerksam machen. Im Allgemeinen werden Spiele mit Spielzeug zusammen behandelt und somit zur Welt der Kinder gehörig, ja leider oft sogar als »kindisch« betrachtet und deshalb nicht als seriöser Forschungsgegenstand aufgefasst (S. 1). Dabei wird leicht übersehen, dass Brettspiele bis in die jüngste Vergangenheit eigentlich nahezu immer Erwachsenenspiele waren.

Zu Nicholas Purcells Forderung »we must abandon this essentially puritan idea that play is not a fit subject for study« (S. 96) hat das Londoner Kolloquium einen nicht zu unterschätzenden Anstoß geliefert und eine

bemerkenswerte Forschungsdynamik ausgelöst. Seit 1995 findet regelmäßig (zunächst alle zwei Jahre, seit 2001 jährlich) das internationale Kolloquium »Board Game Studies« statt, und aus dem Kreis der Mitwirkenden wurde inzwischen eine Vielzahl einschlägiger Studien angeregt, durchgeführt und veröffentlicht. Dieser von ihm selbst eingeleiteten und mitgetragenen Entwicklung fiel der Herausgeber nun in gewissem Maße zum Opfer. Er hat immerhin mit viel Engagement die neueren Publikationen wenigstens in den Fußnotenapparat und die Bibliographie eingearbeitet, während leider nicht alle Autoren die aktuellen Forschungen verfolgt haben. Manche Beiträge stellen Überarbeitungen oder Zusammenfassungen früherer Studien dar oder wurden in ähnlicher Form in der Zwischenzeit anderweitig publiziert. Dennoch liefert der Band einen unverzichtbaren Beitrag zur Spielforschung. Dabei ist der Bogen weiter gespannt, als der Titel vermuten lässt. Zeitlich reicht die Spanne vom Neolithikum bis in die frühe Neuzeit, kulturgeographisch von germanischen über römische Spiele, Spiele aus Afrika, dem alten Mesopotamien, Ägypten und Zentralasien bis zu Spielen in Indien und China. An Spielen kommen neben anderen das »Royal Game of Ur«, Mehen, Senet, das Spiel mit den Acht- und fünfzig Löchern, das Zwanzigfelderspiel, XII Scripta, Mühle, Schach, Backgammon, Mancala, Hnefatafl, Go und sogar die Rhythmomachie zur Sprache.

Auf alle Beiträge einzeln einzugehen, kann nicht der Sinn einer Besprechung sein. Ich möchte daher nur einige Perspektiven und Fragestellungen aufgreifen, die für die Forschung meines Erachtens von Bedeutung sind. Gleich zu Anfang werfen die Beiträge von St. John Simpson über neolithische Brettspiele (S. 5–10), Andrea Becker über das »Royal Game of Ur« (S. 11–15) und Irving Finkel über ein Keilschriftdokument mit Spielregel und Orakeltext (S. 16–32) bezeichnendes Licht auf die offensichtlich enge Verwandtschaft von Divination, Mathematik und Brettspiel, die sich sowohl im verwendeten Material als auch in den Verfahren ausdrückt. Gleichzeitig eröffnen sie die Debatte über das Problem, Brettspiele im archäologischen Denkmälerbestand eindeutig als solche zu identifizieren, was dem Rezensenten vor allem auch in Bezug auf die neolithischen Objekte kaum möglich erscheint. Deutlich wird diese Problematik auch in Charlotte Rouechés Dokumentation der in das Pflaster eingeritzten spät-römischen und byzantinischen Spiele in Aphrodisias (S. 100–105) und der zusammen mit Robert C. Bell auf dieser Grundlage erarbeiteten Typologie (S. 106–109), die durch eine ganze Reihe weiterer Typen zu ergänzen wäre. Solche häufig geometrischen Formen bezeichnet Roueché nur als »pavement signs« (S. 106), denn nach ihrem Interpretationsmodell waren keineswegs alle diese Muster Spielbretter für Brettspiele. Eine Analyse der von Carl Blümlein 1918 eingeführten hypothetischen Spielregel für eine römische »Rundmühle«, die seitdem in den Radmustern (Kreis mit acht Speichen) erkannt und auf Grund von deren Häufigkeit bisweilen gar als beliebtestes römisches Brettspiel betrachtet wird, erweist, dass diese Spielregel schlichtweg nicht funktioniert und deshalb massive Zweifel an der Existenz einer solchen »Radmühle« angebracht sind.

Mit Material, Form und räumlicher Verbreitung von Brettspielen in römischen Städten befasst sich Nicholas Purcell (S. 90–97) und stellt Betrachtungen über die Transformation öffentlicher Räume (seien es Straßen, Plätze oder Katakomben) durch Spiele und Spielende an – ein bisher kaum je vorgetragener Aspekt. Purcells Beitrag ist anzumerken, dass die Sicht vielleicht zu sehr von der zur Zeit der Abfassung des Vortrags noch mangelhaften Kenntnis von Spielfunden aus dem römischen Kleinasien geprägt ist. Diese hat sich inzwischen erheblich verbessert, sind doch zahlreiche Beispiele bekannt geworden, etwa aus Aphrodisias (siehe die Beiträge von Bell und Roueché S. 100–105 und 106–109) und Ephesos.

Diese bestätigen das Bild, dass die Verbreitung der mit Buchstaben oder Hexagrammen versehenen Spielbretter für XII scripta und Alea sich, von wenigen Ausnahmen abgesehen, auf den lateinischen Teil des römischen Reiches beschränkt. Die Inschriften beziehen sich mehrheitlich auf das Spielen selber, den Circus sowie militärische Unternehmungen (Rieche, S. 88 f.; Purcell, S. 94–96) und reflektieren damit, so Purcell, nicht nur die Bedeutung von Schriftlichkeit, sondern auch eine schichtenübergreifende Ideologie und urbane

Kultur. Diesbezüglich können die Spiele interessante Aufschlüsse darüber geben, inwieweit sich im Übergang von der paganen zur christlichen Gesellschaft Veränderungen bemerkbar machen. Denn Purcell und Rieche sehen sich mit dem Befund konfrontiert, dass viele der Spielzeugnisse, gerade wenn man an die in Fußböden oder Marmorplatten eingeritzten Spielbretter denkt, erst aus spätantiker, ja byzantinischer Zeit stammen (siehe den Beitrag von Roueché, S. 100–105). Dies wirft die Frage nach der Bedeutung des Spiels, und zwar besonders des in beiden Aufsätzen hauptsächlich diskutierten (frühkaiserzeitlichen) Ludus XII scriptorum beziehungsweise (spätantiken) Alea in der frühchristlichen Gesellschaft auf. Jedenfalls datieren die aufwendig gearbeiteten und in manchen Fällen nachweislich in öffentliche Gebäude gestifteten Alea-Spieltische allesamt in spätantik-frühbyzantinische Zeit (für Aphrodisias siehe Beitrag Roueché S. 101). In diesem Zusammenhang wäre Anita Rieches Frage (S. 88) eine gründlichere Untersuchung wert, ob etwa die zahlreichen als Verschlussplatten von Grabstätten in den Katakomben verwendeten marmornen Spielbretter in diesem Kontext wegen ihres Symbolgehalts Verwendung fanden – man denke an Isidors Schilderung (orig. 18, 64), dass das Spiel als Darstellung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sowie der Menschenalter angesehen wurde. Die zusätzliche Frage drängt sich auf, ob es sich denn tatsächlich, wie Rieche (S. 88) und Purcell (S. 94) annehmen, um eine Wiederverwendung (»catacomb re-use«) von Spielbrettern handelt oder nicht vielmehr um Grabplatten, die in der Form von Alea-Spielbrettern gestaltet sind (wofür es auch eindeutige Beispiele gibt, wie etwa die Sabatis-Tafel bei A. Ferrua, *Tavole lusorie scritte 1*, *Epigraphica* 1948, Taf. 1, 2, Beschreibung in *Epigraphica* 1946, 61 Nr. 12).

Die Beiträge von Timothy Kendall, John W. Tait, Peter A. Piccione, Alfred J. Hoerth und Edgar Pusch über die bekanntesten ägyptischen Brettspiele Mehen, Senet, das Spiel mit den Achtundfünfzig Löchern sowie das dem »Royal Game of Ur« entsprechende Zwanzigfelderspiel stellen einen Fortschritt gegenüber dem Marseiller Katalog »Jouer dans l'Antiquité« von 1991 dar. Grigori Semenovs Kapitel über »Board Games in Central Asia and Iran« entspricht weitgehend seinem in deutscher Sprache veröffentlichten Aufsatz »Das Brettspiel in Mittelasien und im Iran« (in: W. Heissig / H.-J. Klimkeit [Hrsg.], *Studien zur sogdischen Kultur an der Seidenstraße*, Stud. Oriental Religions 36 [Wiesbaden 1996] S. 11–24 mit Abb. S. 127–132). Ausgesprochen hilfreich sind die beiden Beiträge (S. 125–132; 232–234) von Andrew Lo, der nicht leicht zugängliche frühe chinesische Quellen zu Spielen erschließt. Wer sich ausführlicher über Mancala-Spielregeln informieren möchte als anhand von Larry Russ' Übersicht (S. 242–244), greife auf sein im Selbstverlag 1995 publiziertes »Mancala Games« zurück.

Indiens reiche, doch noch immer schlecht erforschte traditionelle Spielkultur ist Gegenstand eines Beitrags von John Fritz und David Gibson (S. 110–115). Zu diesem

Thema haben in jüngerer Zeit neben dem Ausstellungskatalog der New Yorker Asia Society »Asian Games. The Art of Contest« (hrsg. von Colin Mackenzie und Irving Finkel, 2004), Nirbed Ray und Amithaba Ghosh (Sedentary Games of India [Kalkutta 1999]), V. Balambal (Folk Games of Tamilnadu [Chennai/Madras 2005]) und Andrew Topsfield (The Art of Play. Board and Card Games of India [Bombay 2006]) zusätzliche Informationen geliefert.

Lange erwartet war Micaela Soars wichtige Studie (S. 177–231), in der sie Spielszenen in indischen Reliefs vom ersten vorchristlichen Jahrhundert bis in das zwölfte nachchristliche untersucht. Zu diesem Thema hatte sie bereits ein Kapitel unter dem Titel »Shiva and Parvati at play. Backgammon in Ancient India« zu dem von Andrew Topsfield herausgegebenen »The Art of Play« (s. o.) beige-steuert. Sie kommt zu dem überzeugenden Ergebnis, dass, anders als Don Handelman und David Shulman (God Inside Out [Oxford 1997] 32) glauben, in vielen dieser fast ausnahmslos den hinduistischen Gott Shiva und seine Gattin Parvati beim Spiel zeigenden Darstellungen nicht Chaupar beziehungsweise Pachisi, sondern Spiele der Backgammonfamilie wiedergegeben sind. Damit wirft sie Fragen zu Ursprung und Verbreitung sowie zur Einführung des Backgammon in Indien auf, die sie dann auch anhand der literarischen Quellen in der Folge diskutiert. Zu diesen Fragen gehört freilich auch, ob das Spiel, das offenbar auf Grund seiner kosmologischen Symbolik als das für Shiva und Parvati geeignete Spiel in die Kunst eingeführt wurde, auch als »favoured game in Indian courts and temples« bezeichnet werden kann (S. 226), wenn materielle Hinterlassenschaften aus dieser Zeit fehlen.

Insgesamt fällt auf, dass die Beiträge sich hauptsächlich der archäologischen und schriftlichen Überlieferung einzelner Spiele oder der Spiele in einzelnen Kulturen widmen. Dass griechische Spiele kaum zur Sprache kommen, ist kein Versäumnis des Herausgebers, sondern spiegelt das weitgehende Desinteresse der griechischen Archäologie an diesem Thema und den damit verbundenen Mangel an Materialvorlagen. Die Verbreitung von Spielen über Kulturgrenzen hinweg, die sich etwa zwischen Ägypten und dem Vorderen Orient beobachten lässt, nicht aber von Ägypten oder dem Vorderen Orient nach Griechenland, und deren Implikationen werden in diesem Band nicht thematisiert.

Auch wenn nicht alle hier versammelten Beiträge den aktuellen Stand der Forschung widerspiegeln, die, das muss betont werden, gerade von Irving Finkels Initiative wesentliche Impulse erfuhr, so stellt der vorliegende Kolloquiumsband insgesamt einen bedeutenden Fortschritt in der Spielforschung dar. Welche Fülle an Material, Themen und Fragen die Spielforschung noch aufzuarbeiten hat, visualisiert ein kleiner Terrier auf dem Schutzumschlag, der an einer übergroßen Schachfigur hochzuspringen versucht.