

*Otium prodimur* –  
Zum Spiel als Mittel der Charakterzeichnung in der „Cena Trimalchionis“

von KAREN AYDIN, Saarbrücken

ABSTRACT: In the „Cena Trimalchionis“ the character of the rich freedman is introduced playing a ball game in the thermal baths. At the cena proper he ostensibly resumes a board game after having briefly and rudely greeted his guests. Prima facie, these two scenes show a clumsy display of wealth with a simultaneous exposure of the parvenu's vulgarity and lack of education and the games played seem rather trivial. The purpose of this paper is to reconsider and analyze the games in the „Cena“ in the context of the contemporary discourse on otium and against the background of a revaluation of ball- and board-games during the Principate.

In seiner Lobrede auf den Kaiser Trajan<sup>1</sup> widmet sich Plinius zunächst dem Werdegang des Kaisers (c. 4-24), sodann seinen militärischen und politischen Leistungen (c. 25-80) und schließt mit Einblicken in sein Privatleben (c. 81-89). Der Lobredner betont, dass gerade die Gestaltung des *otium* aufschlussreich für den Charakter einer Person sei: *Otium prodimur*<sup>2</sup>. Man muss Plinius' Ausführungen zum Privatleben des Kaisers vor dem Hintergrund des Paradigmenwechsels betrachten, in dessen Rahmen das *otium* eine Neubewertung erfuhr und ihm ein neuer Stellenwert im Selbstbild und im Habitus der Mitglieder der römischen Oberschicht beigemessen wurde.<sup>3</sup>

In der späten Republik wurde der Gegensatz zwischen *otium* und *negotium* intensiv diskutiert. Bei Ciceros Ausführungen zu diesem Thema muss das Leistungsideal der römischen Republik berücksichtigt werden, nach dem die aktive Teilnahme am politischen Leben (*negotia publica*) im Vordergrund steht. Die Gestaltung der Mußezeit dient für ihn primär dazu, Kraft zu sammeln oder die Zeit auszufüllen, in der aus unterschiedlichen Gründen keine anderen Tätigkeiten möglich sind, sie hat aber keinen eigenen Wert. Der Mensch sei nicht zum Spiel geschaffen, sondern zu ernsteren Angelegenheiten und Studien, führt Cicero in seiner Schrift über die Pflichten aus.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Zum Panegyricus vgl. FELL 1992; zur Kommunikationsabsicht v.a. SEELENTAG 2004 sowie RONNING 2007.

<sup>2</sup> Plin. paneg. 82,9. „Was uns verrät, ist die Gestaltung der Mußezeit“ (Ü: KÜHN 1985).

<sup>3</sup> Vgl. dazu v.a. STEIN-HÖLKESKAMP 2003 sowie grundlegend ANDRÉ 1966.

<sup>4</sup> Cic. off. 1,103ff. So erklärt Cicero in der staatstheoretischen Schrift über die Gesetze, dass er der Aufforderung, mit der Atticus an ihn herantritt, er möge sich der Geschichtsschreibung widmen, gern nachkäme, dass ihm allerdings durch seine Gerichtstätigkeit kaum freie Zeit für Studien bliebe (Cic. leg. 1, 3, 8-9). Selbst die Zeit, die er sich für Studien nimmt, bedarf einer Rechtfertigung. Freizeit – im Sinne des modernen Begriffs einer Zeitspanne, die frei von Verpflichtungen ist – existiert in diesem Diskurs nicht.

In der Kaiserzeit verändert sich die Haltung dem *otium* gegenüber, und die private Lebensführung rückt in Literaturgattungen, wie z.B. der Gelegenheitsdichtung und der Biographie, in den Vordergrund.<sup>5</sup> Während Cicero als Beispiele für ehrenvolle Tätigkeiten während der Mußezeit neben den Studien nur das Marsfeld und die Jagd anführt,<sup>6</sup> können nunmehr auch Beschäftigungen zum Ansehen eines Mannes beitragen, die im Diskurs der Republik als Zeitverschwendung bewertet oder sogar zu den *vitia* gezählt wurden.<sup>7</sup>

Das wohl prominenteste Beispiel für die neue positive Bewertung der kulturellen Praktiken ist die so genannte „Laus Pisonis“, ein Lobgedicht in Hexametern, das für einen Calpurnius Piso verfasst wurde<sup>8</sup>, in dessen Kreis der Verfasser aufgenommen werden wollte. Der Panegyricus datiert mit einiger Sicherheit in die Regierungszeit Neros.<sup>9</sup> Unter den Tätigkeiten, in deren kunstvoller Beherrschung sich die *facultates* und *virtutes* des Piso offenbaren, werden auch das Ball- und das Brettspiel genannt. Etwa zeitgleich zur „Laus Pisonis“ entstand Petronius' „Satyricon“. <sup>10</sup> In der „Cena Trimalchionis“ stehen diese Arten von Freizeitbeschäftigung an prominenter Stelle. Der erste Eindruck, den Encolpius (und damit auch der Rezipient des Romans) von Trimalchio erhält, wird durch dessen eigenartiges äußeres Erscheinungsbild sowie durch sein eigenwilliges Ballspiel konstituiert. Encolpius erspätet belustigt einen älteren Mann beim Spielen mit jungen Burschen (27,1), noch nicht wissend, dass es sich bei diesem um den kurz zuvor von einem Sklaven genannten Trimalchio handelt, bei dem er, Askyltos und Giton am gleichen Abend als *umbræ* des Agamemnon speisen werden. Auch der pompös inszenierte Auftritt des Gastgebers bei der *cena* selbst, der bei Orchestermusik in den Speisesaal getragen wird, bildet den Auftakt zu einem Spiel. Trimalchio richtet knapp das Wort an die Gäste und nimmt dann eine vorgeblich nur widerwillig unterbrochene Partie eines Brettspiels scheinbar wieder auf (33,1). In beiden Fällen ist der Zeichencharakter der Handlung schon durch den narrativen Kontext evident, da zwei Spielszenen gleich einer Exposition dazu dienen, den Charakter vorzustellen. Sie verweisen zugleich auf die Bedeutung, die Spielen in der „Cena Trimalchionis“ zukommt.

<sup>5</sup> Vgl. dazu RÜHL 2006, 33ff. sowie PAUSCH 2004, 32f. 318.

<sup>6</sup> Cic. off. 1,104.

<sup>7</sup> Cic. Arch. 13.

<sup>8</sup> Der mit großer Sicherheit mit dem Haupt der Verschwörer gegen Nero zu identifizieren ist (SEEL 1969, 118) und damit in den gleichen zeitlichen Kontext wie Petrons „Satyricon“ gehört. Vgl. dazu vor allem auch: LEPPIN 1992, 222.

<sup>9</sup> LEPPIN 1992, 222.

<sup>10</sup> Zur Datierung des „Satyricon“ SCHMELING 2011, xiiiiff.

Neben dem Ball- und dem Brettspiel wird das *morra*-Spiel erwähnt (64,12), das dem heutigen Schere-Stein-Papier ähnelt, sowie eine Verlosung von Apophoreta (56,8).

Für die Erforschung der kulturellen Praktiken im Rahmen eines *convivium* des 1. Jh. n. Chr. gehört der komisch-realistische Roman zu den wertvollsten Quellen.<sup>11</sup> Die Gesellschaftsspiele finden jedoch in der Petron-Forschung im Vergleich zu den anderen unterhaltenden Elementen nur wenig Beachtung; berücksichtigt werden sie zumeist von Spielhistorikern, da die vergleichsweise detaillierten Schilderungen Rückschlüsse auf Equipment, Spielverlauf und -ziel zulassen,<sup>12</sup> während diese Formen von Unterhaltung in anderen Quellen meist nur cursorisch erwähnt werden. Auch im Rahmen von Gesamtdeutungen dieses Teils des „*Satyricon*“ werden die Spiele nur am Rande thematisiert.

PANAYOTAKIS, der die „*Cena*“ als theatralische Inszenierung liest und Parallelen zum *minus* herausstellt, betont, dass die Spielszenen primär dazu dienen, Trimalchios Vulgarität und Ostentation zu betonen, verzichtet aber auf eine detaillierte Analyse.<sup>13</sup> SAYLOR betrachtet die Spiele als agonales Element im Rahmen seines Vergleichs zwischen der „*Cena*“ und Leichenspielen im Epos.<sup>14</sup> Die Spiele evozieren seiner Auffassung nach den epischen Agon, unterscheiden sich dabei durch ihren Charakter jedoch signifikant von den in der „*Aeneis*“ beschriebenen Wettkämpfen, da sie vergleichsweise trivial und gänzlich ungeeignet seien, noble Charakterzüge zu portraituren.<sup>15</sup>

Die Ball- (27,1-6) und die Brettspielszene (33,1-2) in der „*Cena*“ sollen einer erneuten Analyse unterzogen und mit den zeitgenössischen Quellen zum Spiel verglichen werden. Dabei soll unter anderem dargelegt werden, dass das Spiel in dem Roman, wenn auch sicher nicht mit den in der „*Aeneis*“ beschriebenen heroischen agonalen Spielen (Regatta, Wettlauf, Kampf und Bogenschießen) vergleichbar, so doch auf ein Motiv rekurriert, das im zeitgenössischen *otium*-Diskurs dazu dient, gerade durch diese Arten von Spiel exemplarisch besondere Fähigkeiten und positive Eigenschaften herauszustellen. Im Folgenden sollen die Spielszenen daraufhin untersucht werden, um welche Spiele es sich genau handelt, welche Besonderheiten Trimalchios Verhalten aufweist, und wie diese Spiele im zeitgenössischen Diskurs konnotiert wurden. Ziel der Untersu-

<sup>11</sup> “[...] it is surely time to return once again to the text of the *Satyricon*, recognizing that it sometimes faithfully reflects, sometimes comically distorts contemporary Roman institutions and social realities” D’ARMS 1981, 99.

<sup>12</sup> So z.B. MENDNER 1956, 89f.; HARRIS 1972, 95; VÄTERLEIN 1976, 42f. zum Ballspiel.

<sup>13</sup> PANAYOTAKIS 1995, 58f. 66f.

<sup>14</sup> SAYLOR 1987, 594.

<sup>15</sup> SAYLOR 1987, 601.

chung ist es, zu prüfen, wie das Spiel als Mittel zur Charakterzeichnung verwendet wird. Zu diesem Zweck muss auch ein Blick auf den weiteren Verlauf der *cena* gerichtet werden. Trimalchio engagiert sich zunehmend in Spielen, die sich von den eingangs genannten vor allem dadurch unterscheiden, dass sie keinen Regeln unterliegen und kein kompetitives Element aufweisen. Während die Spielszenen zu Beginn der „Cena“ rein dem Zweck zu dienen scheinen, den Typus eines bildungsfernen Neureichen zu präsentieren, gewinnt der Charakter des Trimalchio durch die weiteren Spielszenen deutlich an Tiefenschärfe.

## I

Das erste, was Encolpius über Trimalchio hört, ist, dass er eine Uhr im Speisesaal hat sowie einen Trompeter, der ihm ansagt, wie viel Zeit seines Lebens verstrichen ist (26,9). Die darauf folgende Ballspielszene besticht durch ihre deutlichen visuellen Gegensätze und ihre Körperlichkeit.<sup>16</sup> Die jungen langhaarigen Spieler werden mit dem alten kahlköpfigen Mann kontrastiert, der in Sandalen und roter Tunika spielt. Die Beschreibung seines Aufzugs ist ungewöhnlich detailliert.<sup>17</sup> Die Kleidung steht in farbllichem Kontrast zum grünen Ball,<sup>18</sup> und die Kombination verweist auf die Vulgarität des Trimalchio durch seine Vorliebe für grelle Farben.<sup>19</sup> Die Virilität der Jungen wird durch die beiden Eunuchen noch schärfer gezeichnet, von denen der eine die Bälle zählt, die zu Boden fallen,<sup>20</sup> der andere einen silbernen Nachttopf bereithält, in den Trimalchio auch mitten während des Spiels uriniert (27,5)<sup>21</sup> und der seine visuelle Parallele in dem silbernen Zahnstocher findet, mit dem Trimalchio demonstrativ sein Gebiss säubert, bevor er seine Gäste begrüßt (33,1). Die Auswahl kostbarer Materialien für nicht nur profane Gegenstände, sondern Utensilien

<sup>16</sup> Siehe dazu: PLAZA 2000, 94f.

<sup>17</sup> ROEMER 1961, 27.

<sup>18</sup> Bälle konnten bunt sein (Ovid. met. 10,262).

<sup>19</sup> Grün war die Farbe der Jugend und der Vitalität. Auf die Farbsymbolik verweist GRANT 2004, 245. Vgl. grundlegend zu den Farben in der „Cena“ auch BERAN 1973. Es mag sich um die Hausfarben des Trimalchio gehandelt haben, da diese in verschiedenen Zusammenhängen immer wieder erwähnt werden (SCHMELING 2011, ad loc.) Die Farben mit den Zirkusparteien in Zusammenhang zu bringen, scheint etwas weit hergeholt. VÄTERLEIN 1976, 43 geht davon aus, dass er die grüne Partei unterstützte, später wird jedoch deutlich, dass er Gegner der grünen Partei war (70,10).

<sup>20</sup> *alter numerabat pilas, non quidem eas quae inter manus lusu expellente vibrabant, sed eas quae in terram decidebant.* (27,3). „[...] der andere die Bälle zählte, aber nicht die, die im Prellspiel von Hand zu Hand flogen, sondern die, die zu Boden fielen“ (Ü: MÜLLER/EHLERS).

<sup>21</sup> SMITH 1975, ad loc. sieht in dem Mitführen der *matella* nichts Ungewöhnliches, nur in dem Material. Er verweist auf Mart. 1,37: *Ventris onus misero, nec te pudet, excipis auro, / Basse, bibis vitro: carius ergo cacas.* „Die Last deines Leibes fängst du in einem erbarmungswürdigen Goldnapf auf – und schämst dich nicht dabei; doch du trinkst, Bassus, aus einem Glas: Teurer kackst du also“ (Ü: BARIÉ/SCHINDLER).

aus dem Bereich der Körperhygiene, verweist bereits auf seinen ostentativ zur Schau getragenen Reichtum bei gleichzeitiger Ermangelung von Anstand und Geschmack. Insgesamt präfiguriert die Szene in ikonologischer Verdichtung Leitmotive der „Cena“, Reichtum und Kultur, Sexualität, Jugend und Alter, Leben und Tod.

*nec tam pueri nos, quamquam erat operae pretium, ad spectaculum duxerant, quam ipse pater familiae, qui soleatus pila prasina exercebatur (27,2).*<sup>22</sup> Der Humor dieser Passage wurde vor allem in dem lächerlichen Outfit des Trimalchio,<sup>23</sup> seinem vulgären, unpassenden Verhalten sowie in der Tatsache als solcher gesehen, dass er als älterer Mann in der Öffentlichkeit Ball spielt.<sup>24</sup>

Meines Erachtens ist weder sein Ballspiel als solches ungewöhnlich noch die Tatsache, dass er sich in fortgeschrittenem Alter entsprechend betätigt.<sup>25</sup> Üblicherweise spielte man auf dem Campus Martius,<sup>26</sup> in privatem Rahmen und in

<sup>22</sup> „Dabei hatten nicht so sehr die Burschen, obwohl es sich gelohnt hätte, unsere Augen auf sich gezogen als der Hausvorstand selbst, der in Sandalen mit grünen Bällen übte“ (Ü:MÜLLER/EHLERS).

<sup>23</sup> ROEMER 1961, 27. Auch STÖCKER 1969, 68 und PANAYOTAKIS 1995, 58 sehen den Humor vor allem in der unangemessenen Kleidung. Dem *soleatus* ist im Kontext des Bads nicht unbedingt zuviel Bedeutung beizumessen, da die *calcei* für die Thermen eher ungeeignet waren. Sandalen wurden in den Thermen nach dem Badevorgang wieder angezogen. So beschreibt Martial in einem Epigramm Menogenes, der sich im Bad aufhält, um an eine Esseneinladung zu kommen: *et si iam lotus, iam soleatus erit* (Mart. 12,82,6). Das Tragen dieses Schuhwerks in einer Situation, in der andere Spieler barfuß waren, kann eher als Hinweis auf Trimalchios verweichlichte Dekadenz oder Effemination gelesen werden, die auch in 28,2 zum Ausdruck gebracht werden. Das Tragen von *soleae* in der Öffentlichkeit wurde zumindest für Senatoren als unschicklich erachtet (Gell. 13,22,1).

<sup>24</sup> SMITH 1975, ad loc.: „[...] he still plays ball at an age when a respectable man would have given up such a pursuit [...]“. SMITH verweist dabei auf Sidon. epist. 1,8. In diesem Brief, der 400 Jahre nach der „Cena“ verfasst wurde, wird zwar eine verkehrte Welt präsentiert, doch werden im gleichen Kontext auch junge Menschen genannt, die dem Glücksspiel (*alea*) frönen, was ebenfalls kaum als ungewöhnlich zu bezeichnen ist. In einem sehr temporeichen Ballspiel konnte es natürlich sein, dass ein älterer Spieler mit den jungen Teilnehmern nicht mehr mithalten konnte (Sidon. epist. 5,17,5-7). In diesem Zusammenhang geht es aber nicht um Trigon, ein Spiel, bei dem es auf Technik und Geschicklichkeit ankam, sondern vermutlich um *harpastum*, bei dem ein Ballspieler in einen Kreis gestellt wurde, der die Bälle abfangen, sich aber gleichzeitig nicht von den anderen Spielern treffen lassen sollte (THUILLIER 1999, 92).

<sup>25</sup> Martial erklärt, mit dem *folles*, also dem luftgefüllten, größeren Ball, dürften nur Kinder und alte Herren spielen (14,47). Das schließt aber nicht aus, dass sie nicht mit der *pila* spielen durften. Mir ist außer dem Brief des Sidonius (1,8) kein weiterer Hinweis bekannt, der darauf schließen lässt, dass das Ballspiel in fortgeschrittenem Alter als unschicklich erachtet wurde. WEILER 1981, 267, geht jedoch etwas zu weit, den *trigon* als ‚Altherrenspiel‘ zu bezeichnen.

<sup>26</sup> Cic. off. 1,104.

den Thermen vor dem Badevorgang.<sup>27</sup> Das Ballspiel wurde insgesamt als förderlich für die Gesundheit erachtet, Galen verfasste eine Abhandlung „De parvae pilae exercito“,<sup>28</sup> und Plinius führt die Tatsache, dass Spurinna auch mit 77 Jahren noch körperlich und geistig fit ist, auf seinen gesunden Lebensstil und sein tägliches Fitnessprogramm zurück, in dem das Ballspiel einen festen Platz hatte.<sup>29</sup> Auch Cato Uticensis war fast 50 Jahre alt, als er im Jahr 52 v. Chr. nach seinem Scheitern in der Bewerbung um den Konsulat in stoischer Gelassenheit in der Öffentlichkeit Ball spielte.<sup>30</sup> Die Bedeutung des Ballspiels als Freizeitaktivität zeigt sich schon allein an den unterschiedlichen Balltypen, die auf eine Reihe unterschiedlicher Spielvarianten schließen lassen und sich durch Größe und Füllmaterial unterscheiden.<sup>31</sup>

In der römischen Antike gab es zwei Grundtypen von Ballspiel mit mehreren Beteiligten, bei einem handelt es sich um ein gegenseitiges Zuwerfen nach mehr oder weniger freien Regeln, bei dem anderen um ein Prellspiel, bei dem der Ball nicht gegriffen, sondern zurückgeschlagen und möglichst lange im Spiel gehalten wird.<sup>32</sup> Diese beiden Varianten werden auch mit den Begriffen *datatim ludere*<sup>33</sup> und *expulsim ludere*<sup>34</sup> beschrieben. Eine besondere Variante des Spiels war der so genannte *trigon*. Die genauen Spielregeln entziehen sich unserer Kenntnis. Fest steht, dass der Ball geschlagen, also vermutlich mit der flachen Hand oder der Faust geprellt wurde, wobei sowohl die rechte als auch die linke Hand verwendet werden konnten.<sup>35</sup>

<sup>27</sup> Mart. 7,32,7.

<sup>28</sup> 5.899-910 KÜHN.

<sup>29</sup> Plin. ep. 3,1,8.

<sup>30</sup> Plut. Cato Minor 50,1.

<sup>31</sup> Der *follis* (bzw. *folliculus*, dieser offenbar etwas kleinere Typ ist nur belegt bei Suet. Aug. 83,1) war mit Luft gefüllt, die *paganica* mit Federn. Bälle konnten auch mit Haaren gefüllt sein (Anth. Lat. 286,59 [R]). Bei der *pila* handelt es sich um einen kleinen, harten Ball (Mart. 14,45), der *follis* war weicher (Mart. 4,19,5-7). Martial erwähnt ferner an zwei Stellen das *harpastum* (Mart. 7,32,10; 7,67,4). Vgl. zum *harpastum*, das von als männliches, rauhes Spiel charakterisiert wird (VÄTERLEIN 1976, 41).

<sup>32</sup> WEGNER 1938, 12, unterscheidet nach ihrem Ziel vier Arten von Ballspiel, simple Spiele ohne großen körperlichen Einsatz, die der Erholung oder Entspannung dienten, Wettkampf- und Kunstballspiele sowie das Ballspiel zu medizinischen Zwecken.

<sup>33</sup> Plaut. Curc. 296f. Es handelt sich um ein wechselseitiges Geben. Vgl. dazu MENDNER 1956, 81. Die einfache Spielvariante, bei der der Ball nur gefangen wurde, das eher dem Zwecke der Erholung diente und keinen Wettkampfcharakter aufwies, wird bei Seneca von dem Prellspiel unterschieden, das nur mit Personen gespielt werden sollte, die über ähnliche Erfahrung verfügen. (benef. 2,17,3-4).

<sup>34</sup> Varr. ap. Non. 104,29; Mart. 14,46.

<sup>35</sup> Macr. sat. 2,6,5; Mart. 7,72,9ff.; 12,82,3 (*captabit tepidum dextra laevaue trigonem*). VÄTERLEIN 1976, 41, deutet den Gebrauch des Adjektivs *tepidus* in diesem Falle so, dass die Bälle so heftig geschlagen wurden, dass die Handflächen heiß wurden. Man könnte den Begriff

Auch wenn das Spiel bei Petron nur als *lusus expellens* bezeichnet wird, ist davon auszugehen, dass es sich um *trigon* handelt.<sup>36</sup> Die Bälle werden von Hand zu Hand geprellt oder geschlagen,<sup>37</sup> und die am Spiel beteiligten Personen entsprechen den in anderen Quellen beschriebenen *pilicrepus* und *pilicarpus*.<sup>38</sup>

Trimalchio lehnt es nicht nur ab, die *pilae*, die einmal den Boden berührt haben, weiterzuverwenden, sondern er lässt diejenigen, die zu Boden fallen, zählen.

BLOCH sieht in dieser Tätigkeit einen Beleg für die Verbindung von Protzigkeit und Knauserei. Er postuliert, dass das Komische zwar in Trimalchios Protzerei liegt, dieser aber nicht so verschwenderisch war, wie er vorgibt, da der *pilicarpus* nur zum Schein seinen Dienst tut. Er zählt die Bälle, um sie hernach wieder zusammenzusuchen.<sup>39</sup>

Der Geiz als Motiv ist wenig überzeugend. Dies würde nur in dem Fall Sinn machen, dass viele Spieler gleichzeitig *Trigon* spielen, und mehrere Gruppen hinterher ihre Bälle wieder einsammeln möchten. Da Trimalchio ohnehin mit leicht erkennbaren grünen Bällen spielt, ließen sie sich hinterher leicht von denen anderer Spieler unterscheiden.

„warm“ jedoch auch so interpretieren, dass er den Ball fängt, während er noch „warm“, d.h. im Spiel befindlich ist.

<sup>36</sup> MENDNER 1956, 89 interpretiert Trimalchios Spiel als einfachen „Prellball“ und unterscheidet es vom *Trigon*. WEGNER 1938, 23ff. nimmt an, dass sich Trimalchio im Glasballspiel (*pila vitrea*) übte. Der einzige Vorteil dieser Interpretation liegt darin, dass das *soleatus* durch sie einen handfesten Sinn ergäbe. Das Spielen mit einem Glasball wird in der Inschrift CIL VI 9797 erwähnt. *Ursus togatus, vitrea qui primus pila/ lusi decenter cum meis lusoribus/ laudante populo maximis clamoribus/ thermis Traiani(!), thermis Agrippae et Titi./ multum et Neronis, si tamen mihi creditis,/ ego sum*. SCHMIDT verweist zu Recht darauf, dass häufig der scherzhafte Ton übersehen wird. Es handelt sich bei der Inschrift um ein Spott-epigramm und nicht um eine „Ehreninschrift“ (SCHMIDT 1999, 242).

<sup>37</sup> *Expellere* bedeutet, dass der Ball nicht gefangen, sondern zurückgeschlagen wurde. SMITH 1975 ad loc.

<sup>38</sup> Ein *pilicrepus* wird bei Seneca erwähnt (Sen. epist. 56,1). Dass einem weiteren Teilnehmer die Aufgabe zugewiesen wurde, die Bälle einzusammeln, zeigt das Graffito CIL IV 1936 (Basilica Pompeii). Neben den drei Kernspielern Aminathus, Epaphra und Tertius sowie einem Ersatzspieler namens Hedystus fungiert ein gewisser Iucundus aus Nola als Balljunge und ein Citus zählt die Bälle. Siehe dazu BENEFIEL 2008, die die zweite Erwähnung des Namens Amianthus, die zur Problemen bei der Interpretation der Inschrift geführt hat (vgl. dazu VÄTERLEIN 1976, 41) als eine zweite, getrennte Inschrift betrachtet.

<sup>39</sup> „Petron, dem der Luxus ein Leberelement war, zeigt hier durch einen epigrammatisch feinen Zug, wie unorganisch das emporgekommene Protzenthum Verschwendung und Knauserei verbindet“ (BLOCH 1897, 542f.). Er wendet sich damit gegen Friedländers Ansicht, dass Trimalchio die Bälle zu Boden wirft, ohne die zurückspringenden zu fangen: „Eine dertige Kinderei würde selbst Trimalchio schlecht anstehen“. Dass der Charakter des Trimalchio sehr wohl kindische Züge trägt, zeigt sich in seiner Begeisterung für das Huckepack-Spiel (64,12) sowie für die Imitation.

Während BALSDON die Szene realistisch deutet und aus ihr ableitet, dass beim *trigon* generell eben die zu Boden gefallenen Bälle gezählt werden und der Gewinner derjenige mit der niedrigsten Punktzahl ist,<sup>40</sup> sieht SCHMELING darin eine Variation des Trimalchio, der hier nach seinen eigenen Regeln spielt.<sup>41</sup> Als genereller Modus des Ballzählens kann die Variante des Trimalchio jedoch nicht betrachtet werden, da der Erzähler das von der Norm abweichende Verhalten explizit benennt: *non quidem eas quae inter manus lusu expellente vibrabant, sed eas quae in terram decidebant*.<sup>42</sup> BALSDON verweist in diesem Zusammenhang auf ein Epigramm Martials,<sup>43</sup> in dem ein gewisser Menogenes, der durch übertriebene Schmeichelei versucht, eine Essenseinladung zu ergattern, nach dem *trigon* greift, bevor er auf den Boden fällt, damit der potentielle Gastgeber keine Negativpunkte erhält.<sup>44</sup>

Das Problem, warum bei dieser heftigen Einmischung von außen die anderen Teilnehmer nicht protestieren, kann BALSDON nicht lösen und schlägt an der Stelle nur vor, dass diese möglicherweise eine ähnliche Unterstützung erhielten. Er geht damit davon aus, dass Menogenes sich nur als eine Art Balljunge andient, aber nicht am Spiel teilnimmt. Das Fangen des Balls, was für ein schnelles Spiel kontraproduktiv ist, weil es den zügigen Spielverlauf hemmt (unterstützt in diesem Fall durch das Adjektiv *tepidus*), kommt in Zusammenhang mit *trigon* nur an dieser Stelle vor, ansonsten ist vom Prellen oder Schlagen des Balls die Rede.<sup>45</sup> Nimmt man nun doch eine Positivzählung an und dass Menogenes mitspielt und die Bälle fängt, anstatt sie zurückzuschlagen, würde dies bedeuten, dass er bewusst verliert, um sich anzubiedern. Dies macht inhaltlich durchaus Sinn und könnte tatsächlich auf eine Negativzählung verweisen. Menogenes ist kein *pilicrepus*, da er selbst am Spiel beteiligt ist, und *imputare* ist kein *terminus technicus* für die Ballzählung. Wenn man von einer übertragenen Bedeutung des Verbs *imputare* ausgeht, im Sinne von „to lay (to the credit of)“ (OLD), dann impliziert es nicht direkt eine Zählung, sondern kann in dem Sinne interpretiert werden, dass der Schmeichler es so aussehen lässt, als schlage der Adressat des Epigramms häufig derart gekonnt, dass Menogenes den Ball

<sup>40</sup> BALSDON 1969, 165, ebenso WEILER 1981, 266.

<sup>41</sup> SCHMELING 2011, ad loc.

<sup>42</sup> Petron. 27,3. „[...] aber nicht die, die im Prellspiel von Hand zu Hand flogen, sondern die, die zu Boden fielen“ (Ü: MÜLLER/EHLERS).

<sup>43</sup> Mart. 12,82,3f.

<sup>44</sup> BALSDON 1969, 165.

<sup>45</sup> MENDNER 1956, 92. WEILER 1981, 266, nimmt auf der Grundlage des Epigramms folgenden Spielverlauf an: „Dabei bildeten drei Teilnehmer ein Dreieck und warfen, prellten oder schlugen sich, je schneller, desto besser, mit der einen Hand den Ball zu, den die Partner mit der anderen dann fangen sollten“. Nach dieser Variante müsste es entweder unterschiedliche Spielertypen gegeben haben (oder zumindest wechselnde Funktionen) oder die Schnelligkeit würde in diesem Fall nur durch den Schwung beim Abschlag hervorgerufen.



eben nicht im Spiel halten kann, sondern ihn z.B. auffängt oder auf andere Art und Weise aus dem Spiel befördert. Es geht in diesem Fall also nicht um eine formale Zählung, sondern Menogenes zeigt großen Einsatz dabei, die Bälle zu ergreifen, möglicherweise auch eben die, die von einem anderen Teilnehmer hätten gespielt werden können, und trägt in seiner übertrieben servilen Weise dazu bei, es so aussehen zu lassen, als wäre der Adressat ein hervorragender Spieler. Dies erklärt auch die Einschränkung *saepe*, die nicht nur die Funktion haben kann, das Versmaß an dieser Stelle zu erfüllen. In diesem Fall werden also die Bälle nicht immer zu seinen Gunsten gerechnet, tragen aber eben häufig zum Ansehen als Ballspieler bei.

Insgesamt schlage ich folgende Rekonstruktion des Spielverlaufs vor: Drei Spieler prellen sich gegenseitig (in beliebiger Reihenfolge) nach rechts und links den Ball zu, dabei muss es Verständigungen darüber gegeben haben, wie ein Ball zurückzuschlagen sei (z.B. durch ein abgegrenztes Feld), andernfalls könnte man die Bälle einfach mit großer Kraft in unerreichbare Weiten schicken und dem Gegenspieler so der Chance berauben, ihn zu erreichen. Der Ball muss geschlagen und nicht gefangen werden. Da das Spiel aber sehr schnell war, wurden vermutlich nicht alle Schläge als Punkte gezählt, sondern nur diejenigen gewertet, in denen der Ball in vorgegebenem Rahmen zurückgeprellt, vom Mitspieler aber nicht gekontert wird.<sup>46</sup> Die Punkte wurden von dem *pilicrepus* lautstark ausgerufen,<sup>47</sup> so dass auch in der „Cena“ der Eindruck erweckt werden konnte, dass Trimalchio beständig Punkte erzielt.

Es handelt sich somit in dem Roman nicht um eine belegte Variante der Zählung beim *trigon*-Spiel, das einiges an Geschicklichkeit und Fähigkeiten der Ballbeherrschung erfordert. Die Szene wird auch nicht allein dadurch lächerlich, dass Trimalchio etwa ein schlechter Spieler sei (wenngleich impliziert wird, dass er den *trigon* nicht beherrscht), sondern dadurch, dass er eigentlich nicht spielt. Das Spiel ist eine reine Show,<sup>48</sup> die jedoch (zumindest beim Erzähler) nicht den gewünschten Effekt erzielt.

---

<sup>46</sup> Eine solche Zählung würde auch das Problem mit der Anzahl der *pilicrepi* lösen. MENDNER 1956, 91 geht davon aus, dass jeder Spieler einen eigenen *pilicrepus* hatte. Er bezieht sich dabei auf die Inschrift CIL IV 1936, übersieht aber den Plural beim Spielen *ludant* und den Singular *numeret*. Eine Zählung aller korrekten Ballkontakte der drei beteiligten Spieler würde wohl selbst den besten Zähler überfordern, eine Zählung der Punkte nach dem vorgeschlagenen System, z.B. 6:15:9 oder ähnlich, funktioniert.

<sup>47</sup> Sen. epist. 56,1.

<sup>48</sup> „Even before the start of the Cena proper, T. has begun to present a *spectaculum* to his guests, which will continue to the end of the Cena“ (SCHMELING 2011, ad loc.).

Bevor weitere Aspekte der Ballspielszene herausgestellt werden und damit der Versuch unternommen wird, zu erklären, warum gerade diese zur Vorstellung des Charakters des Trimalchio ausgewählt wurden, soll der Blick auf das Brettspiel gerichtet werden, da beide Passagen auffällige Parallelen aufweisen.

## II

Auch Trimalchios Auftritt beim Mahl selbst wird von einem Spiel begleitet. Die Vorspeise ist bereits aufgetragen, als der Gastgeber unter Orchestermusik hineingetragen wird. Wieder ist es die Kleidung, welche die Blicke der Gäste auf sich zieht. Beschrieben werden der Scharlachmantel, aus dem der kahle Kopf hervorragt, und die Serviette mit breiter, roter Borte.<sup>49</sup> Vor diesen Rottönen stehen die goldenen Schmuckstücke und die Elfenbeinspange noch stärker hervor (32,2-4). Nachdem er sich mit dem silbernen Kiel in den Zähnen gestochert hat,<sup>50</sup> wendet er sich mit folgenden Worten an die Gäste: ... *„amici‘ inquit ,nondum mihi suave erat in triclinium venire, sed ne diutius absens morae vobis essem, omnem voluptatem mihi negavi. permittitis tamen finire lusum.’* (33,1).<sup>51</sup>

Trimalchios Entrée ist aufgrund mehrerer Aspekte komisch. Seine Ansprache ist der Situation sprachlich<sup>52</sup> und inhaltlich unangemessen. Mit dem Hinweis darauf, dass er eigentlich lieber seine Partie beendet hätte, sich aber aus Anstandsgründen diese *voluptas* versagt habe, beleidigt er seine Gäste in ähnlicher Weise wie beim Servieren des 100jährigen Weins (34,7). Trimalchio möchte sich als versierter Gastgeber darstellen, doch sein Versuch, dies mit Zurschaustellung seines Reichtums zu kombinieren, missglückt.<sup>53</sup>

<sup>49</sup> Sinnbild des Senatorenstands, zu dem er keinen Zugang hat, hier transferiert in die Sphäre des Mahls. (TIETZ 2013, 205f.). Martial (4,46,17) erwähnt ein Tuch mit Purpursaum als Saturnaliengeschenk für den Anwalt Sabellus.

<sup>50</sup> BALDWIN 1988, 40 verweist auf den häufig übersehenen Wortwitz durch den Gebrauch des Wortes *perfodio*. „The gross humour of this compound in context has not always been sufficiently appreciated, *perfodio* being usually employed in military or building contexts of excavating through large objects“.

<sup>51</sup> „Liebe Freunde, ich hatte noch keine Lust, in den Speisesaal zu kommen, aber um nicht länger auszubleiben und euch warten zu lassen, habe ich mir alle Annehmlichkeit versagt. Ihr erlaubt trotzdem, dass zu Ende gespielt wird“ (Ü MÜLLER/EHLERS).

<sup>52</sup> Vgl. dazu SMITH 1975, ad loc.

<sup>53</sup> „Trimalchio’s entrance with the game of draughts he cannot endure to leave unfinished – his men were gold and silver, not the usual black and white – his garish dress, his very dinner menu, cue his character. But his speech is the final betrayal. Full of clumsy, ostentatious verbiage, inaccuracy, ponderous triviality, it shows the poor pretender behind the magnificence“ SCHRAIDT 1939, 156.

Nach der Einführung wird das Spielbrett hereingetragen (33,2). Es handelt sich um ein Spiel, das mit Spielsteinen auf einem Brett unter Zuhilfenahme mehrerer Würfel gespielt wird. Zunächst wird der Blick auf die Utensilien gerichtet.<sup>54</sup> Das Brett ist aus Terebinthe gefertigt, einem dunklen Holz, das besonders für seine feine Maserung geschätzt wurde.<sup>55</sup> Anstelle der Spielsteine, die üblicherweise schwarz und weiß waren und vorrangig aus Glas oder aus Bein hergestellt wurden,<sup>56</sup> verwendet Trimalchio goldene und silberne Münzen. Wieder sind die deutlichen farblichen Kontraste und die Schilderung der Details auffällig. Durch das dunkle Holz des Spielbretts werden die Würfel und das Edelmetall der Spielfiguren farblich noch stärker hervorgehoben. Da nicht belegbar ist, dass zu diesem Zeitpunkt schon häufiger mit Münzen gespielt wurde,<sup>57</sup> liest sich diese Stelle als ungeschickte Zurschaustellung von Reichtum. Statt kunstvoll geschnittener oder aus besonderem Material hergestellter Figuren, ist es schlicht Geld, das eingesetzt wird.

Die Frage, welches Spiel Trimalchio in dieser Situation gespielt hat, ist kaum zu beantworten, allein der Spieltypus lässt sich näher bestimmen. Obgleich in den letzten 15 Jahren einige Ergebnisse zum römischen Brettspiel erzielt werden konnten, bestehen für die Spiele der Republik und frühen Kaiserzeit im-

<sup>54</sup> Es gab durchaus kostbare Spielbretter. So führte Pompeius bei seinem dritten Triumph ein großes und kostbares Spielbrett aus Edelsteinen mit sich. (Plin. nat. 37,13). Wahrscheinlich handelt es sich auch bei den elfenbeinernen Quadrigen des Nero um Spielsteine für ein nicht mehr näher identifizierbares Spiel (Suet. Nero 22). VÄTERLEIN 1976, 79, schlägt vor, dass es sich um den *ludus duodecim scripta* handelt, da der U-förmige Lauf der Steine über das Spielbrett eine schöne visuelle Parallele zum Kurs im Circus aufweist.

<sup>55</sup> Die Terebinthe (*Pistacia terebinthus*) stammt laut Plinius (nat. 24,22) ursprünglich aus Syrien. Das Holz weist eine feine Maserung auf, war wohlriechend und wurde für die Herstellung kleinerer Gegenstände gebraucht wie z.B. für Messergriffe (Theophr. h. plant. 5,3,2) oder für Gefäße (Plin. nat. 16,205). Zudem wurde es als Furnier für Möbel verwendet (Verg. Aen. 10,136), ähnlich wie Buchsbaum (ULRICH 2007, 259). Ob Petron hierbei einen Scherz intendiert, der auf die „Aeneis“ rekurriert oder ob es sich um ein Holz handelt, das tatsächlich für Spielbretter verwendet wurde, lässt sich nicht sagen, da keine (kaum) Spielbretter aus vergänglichem Material erhalten sind und in den literarischen Quellen Hinweise auf die verwendeten Holzarten fehlen. Martial erwähnt einen aus Elfenbein gefertigten Becher (13,1,8).

<sup>56</sup> Spielsteine wurden aus Glas hergestellt (Ov. ars 2,207; Mart. 7,72; Laus Pisonis 193) oder aus Bein (Ov. trist. 2,477; Mart. 14,17). Vgl. zu den archäologischen Funden auch MURRAY 1952, 30; EMERY 1948, 46; SCHÄDLER 2007 sowie die jüngste Untersuchung zu diesem Thema WIDURA 2015.

<sup>57</sup> ESDAILE 1908, 90, geht davon aus, dass es normal war, Münzen als Spielsteine einzusetzen. Sie verweist in diesem Zusammenhang auf die Kontorniaten. Die These, dass es sich bei diesen um Spielsteine handelte, hat FROEHNER 1894 vertreten. Ihm sind in dieser Annahme viele gefolgt (siehe auch GNECCHI 1895 mit einer Interpretation der Kontorniate als Spielfiguren unterschiedlicher Wertung und einem Vergleich mit Karten). Vgl. zu den Kontorniat-Medaillons ALFÖLDI/ALFÖLDI 1990. In jedem Fall ist eine solche Verwendung im 1. Jh. über die „Cena“ hinaus nicht belegt.

mer noch einige Unsicherheiten über die Varianten, was am unpräzisen Vokabular und an den verstreuten Quellenhinweisen liegt; erst in der Spätantike wird ein Brettspiel namens *tabula* bzw. *alea* an mehreren Stellen so ausführlich beschrieben, dass es in seinem Vokabular, dem Spielverlauf und -ziel einigermaßen klar zu rekonstruieren ist.<sup>58</sup> In der Moderne wurde häufig nach dem Spielprinzip zwischen Kriegs- (*war games*), Jagd- (*hunt games*) und Rennspielen (*race games*) unterschieden.<sup>59</sup> Für die römische Antike sind zwei Grundtypen von Brettspielen belegt, ohne und mit Würfeln, d.h. reine Strategie- und kombinierte Strategie- und Glücksspiele. Zu den ersten zählt eines, das nur bei Ovid erwähnt wird und das bisweilen mit dem modernen Mühlespiel verglichen wird,<sup>60</sup> und der vergleichsweise häufig erwähnte *ludus latruncularum*, der erstmals literarisch bei Varro bezeugt ist<sup>61</sup> und der nach MURRAYs Definition einem *war game* entspricht. Da bei Trimalchio sowohl Würfel als auch Figuren zum Einsatz kommen, muss es sich um ein Spiel aus der so genannten Backgammon-Gruppe handeln, wahrscheinlich um den seit der späten Republik bezeugten *ludus duodecim scriptorum*,<sup>62</sup> bei dem es sich um eine Mischung aus Glücks- und Strategiespiel des Typs *race game* handelt. Ziel ist es, mit seinen Steinen möglichst schnell das Spielfeld zu durchlaufen. Würfelglück und geschicktes Setzen der Steine sind gleichermaßen von Bedeutung.<sup>63</sup>

Der Gastgeber fährt mit seinem Spiel fort, während die Gäste die Vorspeisen verzehren. Rätselhaft ist an dieser Stelle, gegen wen Trimalchio eigentlich antritt. Es wird kein weiterer Spieler explizit genannt. Aus diesem Grund wird häufig angenommen, dass Trimalchio allein spielt.<sup>64</sup> Dass das Spiel eine reine Farce ist und unter anderem dem Zwecke dient, das teure Inventar zu präsentieren, steht außer Frage, dies wird schon allein daran deutlich, dass er, beim Auftragen des nächsten Ganges, sein Spiel fahren lässt (34,1). WHITTAKER stellt einen Zusammenhang zur Begräbnissymbolik her, die in der „Cena“ immer

<sup>58</sup> Isid. orig. 18,60ff.; Ant. Pal. 9,482. Dieses Spiel behielt die lateinische Bezeichnung im Englischen bis in die Neuzeit bei. Noch bei Shakespeare findet sich die Bezeichnung *tables* („Love’s Labour’s Lost“ [v. 2]). Vgl. zum spätantiken *tabula* AUSTIN 1934a; AUSTIN 1935, 76-79.

<sup>59</sup> MURRAY 1952 und BELL 1960.

<sup>60</sup> Ov. ars 3,365-6; trist. 2, 481-2. Vgl. dazu AUSTIN 1935, 79f.

<sup>61</sup> Varro, ling. 10,22. Eine zuverlässige Rekonstruktion des Spielverlaufs bietet SCHÄDLER 1994.

<sup>62</sup> Cic. orat. 1,217; Ov. ars 3,363f. Als *ludus duodecim scriptorum* bezeichnet es Quintilian (inst. 11,2,38). Die Bedeutung des Wortes *scripta* ist ungeklärt, da es sowohl die Markierungen auf dem Brett (Ov. ars 3,363f.) als auch die Punkte auf dem Würfel bezeichnen kann (Non. 170,22). Vgl. zur Diskussion v.a. SCHÄDLER 1995, 83f.

<sup>63</sup> Das Spiel wird häufig mit dem in der Spätantike überlieferten *tabula* in Verbindung gebracht. (BALSDON 1969, 156, setzt sie gleich, AUSTIN 1934, 202, sieht das von Agathias (Ant. Pal. 9,482) beschriebene Spiel *tabula* als eine Weiterentwicklung des *duodecim scripta* an. Die Verbindung zu den zahlreichen Inschriften (FERRUA 1946; FERRUA 1948; 1964), ist reine Mutmaßung. Siehe dazu sowie zu dem Namen und einem Forschungsüberblick SCHÄDLER 1995.

<sup>64</sup> COURTNEY 2002, 83; SAYLOR 1987, 597; PACK 1974, 214f.

wieder begegnet. Sie vergleicht das Motiv mit ägyptischen Darstellungen, in denen der Tote gegen einen unsichtbaren Gegner bzw. den Tod selbst antritt, verweist auf das Brettspiel in römischen Grabkontexten und interpretiert die Münzen dementsprechend als Charonspfennige.<sup>65</sup> Dass Trimalchio mit jemanden von den Gästen spielt, ist auszuschließen, schon allein weil er vorgibt, eine Partie zu beenden. Dass er jedoch gegen sich selbst antritt, für beide Seiten setzt und dann auch noch in Rage gerät, weil das Würfelglück ihm nicht hold ist, erscheint auch in dem satirischen Kontext unwahrscheinlich oder wäre von dem Erzähler Encolpius sicher deutlicher kommentiert worden. Es bleibt, im Vergleich mit der Ballspielszene, nur die Möglichkeit, dass er gegen einen seiner *pueri* antritt, der möglicherweise identisch mit dem ist, der das Brett hereingetragen hat.

Während des Spiels verliert Trimalchio seine Selbstbeherrschung und lässt sich zu allerlei unpassenden Äußerungen hinreißen (*interim dum ille omnium textorum dicta<sup>66</sup> inter lusum consumit ...*)<sup>67</sup>, bevor er schließlich das Spiel abrupt beendet.

Das Würfel- oder Brettspiel konnte Bestandteil einer *cena* sein<sup>68</sup> und diente dazu, sowohl den Gastgeber als auch die Gäste zu unterhalten. Da Trimalchio entweder allein oder mit einem seiner Sklaven spielt, ist es in diesem Zusammenhang ähnlich wie das Ballspiel nur Mittel zur Selbstinszenierung und Teil des *spectaculum*, wobei er – zumindest bei Encolpius – nur das Gegenteil von dem erreicht, was er beabsichtigt.

<sup>65</sup> WHITTAKER 2004, 298f.

<sup>66</sup> Die Stelle ist problematisch. PACK 1974, schlägt statt *textorum* das Wort *tesserariorum* vor, das dann (da kurz zuvor der Begriff *tesseris* auftaucht) zu *tessorum* oder *testorum* (L Memm) abgekürzt wurde. Dies würde bedeuten, dass Trimalchio statt der Sprüche der Weber die Sprüche der Würfler (das Spiel kommentierend oder das Glück anrufend) verwendet. Pack bezieht sich dabei auf das Wort *tesserarius* (statt *aleator*) für Würfler, das bei Amm. 28,4,21 verwendet wird. Er deutet die Aussage dahingehend, dass Trimalchio sich des Vokabulars der Würfler bedient, um seine Expertise auf diesem Gebiet zu demonstrieren. Auszuschließen ist diese Lesart nicht, es ist jedoch fraglich, ob es beim *ludus duodecim scriptorum* ein so spezifisches Vokabular gegeben hat, dass diese Beschreibung an dieser Stelle Sinn machen würde und ob Trimalchio dieses dann tatsächlich auch für eine Demonstration seiner Bildung nutzen würde. Ovid zählt es zu den Voraussetzungen, die eine Frau mitbringen muss, die Würfe beim *talis*-Spiel benennen zu können (Ov. ars 3,353f.), doch macht es in diesem Kontext mehr Sinn. Die einzelnen Würfe hatten unterschiedliche Namen und es war keine Selbstverständlichkeit, dass eine Frau diese benennen konnte. ÖBERG 1999, liest *exterorum*, (*exteri sensu peregrini*) mit Verweis auf Plin. nat. 18,22; BALDWIN 1988, 40, schlägt *textus* oder eine Variante dieses Substantivs vor, trägt durch den Hinweis auf die Vielschichtigkeit der Bedeutung aber nicht wesentlich zur Klärung der Stelle bei.

<sup>67</sup> Petron. 33,3: „Während der Gastgeber inzwischen beim Spiel die Sprüche sämtlicher Handwerksburschen erschöpfte [...]“ (Ü: MÜLLER/EHLERS).

<sup>68</sup> Suet. Aug. 71,2; Iuv. 11,176ff.; Hist. Aug. 29,13,2.

## III

Als veritables *spectaculum* kann der Hundekampf zwischen der Schoßhündin des Croesus und dem Kettenhund Scylax bezeichnet werden (64,7-10), der in einer chaotischen Szene endet, in der ein Leuchter umfällt, Kristallgeschirr zerschmettert wird und Gäste mit heißem Öl bespritzt werden. Trimalchio ignoriert den Schaden demonstrativ und beginnt mit Croesus zu spielen.<sup>69</sup> *Trimalchio ne videretur iactura motus, basiaovit puerum ac iussit supra dorsum ascendere suum. Non moratus ille usus est equo manumque plena scapulas eius subinde verberavit, interque risum proclamavit: „bucca, bucca, quot sunt hic?“*<sup>70</sup>. Es handelt sich hierbei um das *micare*-Spiel<sup>71</sup>, das bei keinem antiken Schriftsteller in seinem Verlauf beschrieben wird. In einigen Zusammenhängen wird es alternativ zum Los genannt,<sup>72</sup> oder sprichwörtlich für das Vertrauen zu einer Person gebraucht (jemand, mit dem man auch im Dunkeln *morra* spielen kann).<sup>73</sup> Rekonstruktionen dieses Spiels basieren auf bildlichen Darstellungen,<sup>74</sup> häufig auf Vergleichen mit dem Spiel in heutigen südeuropäischen Ländern. Das Grundprinzip des Spiels scheint jedoch klar, zwei Spieler zeigen gleichzeitig eine Anzahl von Fingern, und die gezeigte Zahl des jeweils anderen wird erraten.

BREWSTER sieht in der Petron-Stelle ein vergleichbares, aber mit dem *micare* nicht identisches Spiel, das bis ins 20. Jh. in einigen europäischen Ländern gespielt wurde. Das Spiel verlief so, dass ein Spieler die Anzahl der Finger des „Reiters“ errät und die beiden dann die Rollen tauschen. Er sieht einen kulturellen Transfer des Spiels bis in die Neuzeit und belegt dies mit Varianten, die in der Mitte des 20. Jh. noch in Belgien, Estland, den Niederlanden und Italien gespielt wurden.<sup>75</sup> Im anglophonen Bereich wurde das Spiel durch die Formel „Buck, Buck, how many horns do I have up?“ (oder ähnlich) begleitet.<sup>76</sup> Das zentrale Problem bei der Interpretation ist das Wort *bucca*, das in der Bedeu-

<sup>69</sup> PLAZA 2000, 149. PANAYOTAKIS 1995, 93, bezeichnet diese Szene als „one of the most amusingly described spectacles in the Cena“ und verweist zu Recht auf die deutlichen Parallelen zum Mimus (94f.).

<sup>70</sup> Petron. 64,11-13. „Trimalchio wollte sich keine Verstimmung über den Schaden anmerken lassen, küsste den Knaben und hieß ihn auf seinen Rücken klettern. Ohne Umstände machte der den Reiter, klatschte ihm in einemfort mit freigiebiger Hand auf die Schulterblätter und kreischte unter Lachen: „Rumpeldipumpel, wie viel Finger stehen?““ (Ü: MÜLLER/EHLERS).

<sup>71</sup> Es wurde als *micatio* oder *micare digitis* bezeichnet (*διὰ δακτύλων κλήρος*) Nonn. Dion. 33,77-78.

<sup>72</sup> Suet. Aug. 13,2.

<sup>73</sup> Ganymedes sagt in der „Cena“ über seinen Freund Safinius, dass er ein solcher Kamerad gewesen sei, dass man mit ihm im Dunkeln hätte spielen können (Petron. 44,7). Auch Cicero verwendet es sprichwörtlich (off. 3,77; fin. 2,52).

<sup>74</sup> Überblick bei SCHNEIDER 1932, 1516f.

<sup>75</sup> BREWSTER 1943.

<sup>76</sup> BREWSTER 1943. Weitere Beispiele, die auf eine weite Verbreitung des Spiels in Europa verweisen, führt ULLMAN 1943, 94ff., an.

tung „Ziegenbock“ oder männliches Exemplar des Damwilds in der angelsächsischen Literatur seit dem Mittelalter belegt ist (OED). ULLMAN schlägt vor, dass es auch ein lateinisches Wort in der Bedeutung „Ziegenbock“ gegeben hat,<sup>77</sup> das aber in Zusammenhang mit dem *usus equo* nicht wirklich Sinn ergibt, es sei denn, es handelt sich dabei um einen feststehenden Ausdruck für das Reiten auf dem Rücken.<sup>78</sup> Trimalchio kann die Zahl der gezeigten Finger des Croesus nicht sehen und ein wirklicher Spielverlauf wird auch nicht beschrieben. Da das Spiel in der „Cena“ gleichzeitig auch sprichwörtlich für das Bestehen eines Vertrauensverhältnisses gebraucht wird (44,7), mag es sich in dem Kontext eher um eine Anspielung auf das Verhältnis zwischen Trimalchio und Croesus handeln, das eine Parallele im Spiel der Quartilla mit Askyltos haben mag.<sup>79</sup> Das gebieterische Verhalten des Gastgebers seinen *putidissimi servi* (34,5) gegenüber wird im Verlauf der „Cena“ als reine Show entlarvt. Er wischt seine Hände im Haar des Eunuchen ab (27,5), lässt einen Jungen ohrfeigen, der eine Schüssel fallengelassen hat (34,2), fordert einen weiteren wegen eines heruntergefallenen Kelchs auf, dies selbst zu tun (52,4), und lässt den Knaben auspeitschen, der ihn mit weißer statt mit purpurfarbener Wolle verbunden hat (54,4). Zugleich ehrt er seinen Koch jedoch mit einem Silberkranz (50,1) und streift mit fortgeschrittener Trunkenheit alle Prätentionen ab (64,13; 71,1-2; 74,6-7). Sein Verhältnis zu den Sklaven wird nur, solange er den großen Mann spielt, durch eine aristokratische Haltung bestimmt.<sup>80</sup> Auch Trimalchios Spielverhalten verändert sich im Verlauf des Romans. So imitiert er den Schauspieler Syrus (52,9) und die Trompeter (64,5). Um die Spieltypen näher zu charakterisieren, wird im folgenden CAILLOIS' Kategorisierung unterschiedlicher Spieltypen verwendet. Er unterscheidet vier Typen: *alea*, *agôn*, *mimicry* und *ilinx*.<sup>81</sup> *Alea* erhält seinen Namen von dem lateinischen Wort für Würfel, bei diesem fällt die Entscheidung unabhängig vom Spieler, Fähigkeiten und Qualifikationen sind irrelevant und das Verhalten des Spielers bleibt passiv. Der Vergleichspunkt zwischen den Spielern ist das Glück. *Agôn* hingegen bezeichnet alle Spieltypen, in denen sich zwei Spieler in einer oder mehreren Fertigkeiten oder Fähigkeiten messen, so z.B. Geduld, Erfahrung, Geschicklichkeit, strategisches Denken, Kraft etc. Für beide Spielkategorien sind feste Regeln unerlässlich. Zusätzlich verortet CAILLOIS seine unterschiedlichen Typen zwischen zwei Polen, die er als *ludus* und *paidia* bezeichnet. Das Ball- und das Brettspiel lassen sich nach CAILLOIS' Schema näher am Pol *ludus*<sup>82</sup> verorten, mit dem er Spiele kennzeichnet, die formal, organisiert, kompetitiv sind. *Ilinx* als Rauschzustand, der bei-

<sup>77</sup> ULLMAN 1943, 96.

<sup>78</sup> SMITH 1975, ad loc.

<sup>79</sup> Petron. 24,4.

<sup>80</sup> STÖCKER 1969, 115f.

<sup>81</sup> CAILLOIS 2001, 12ff.

<sup>82</sup> CAILLOIS 2001, 27f.

spielsweise durch rasches Drehen hervorgerufen wird, spielt in diesem Zusammenhang keine Rolle, *mimicry* meint das freie Spiel, sein Wert liegt nicht im Wettbewerb, sondern im Handeln selbst. Damit wird es nahe am entgegen gesetzten Pol *paidia* verortet. Diese beiden Pole entsprechen in ihrer Bedeutung weitgehend den englischen Begriffen *game* and *play*.

Während zu Beginn der „Cena“ zwei Spieltypen präsentiert werden, die zum *agôn* bzw. zur Mischkategorie *agôn-alea* gehören, da es beim *ludus duodecim scriptorum* auf beides, Glück und taktisches Geschick ankommt, nimmt im Verlauf der *cena* die Bedeutung des *mimicry*, des freien Spiels, zu, in dem sich der Spieler keiner Wettbewerbssituation aussetzt.

#### IV

SAYLOR sieht den satirischen Charakter der Spielszenen vor dem Hintergrund des Vergleichs mit den epischen Leichenspielen vor allem in der Banalität der ausgewählten Spiele.<sup>83</sup> Die Quellen zur Bewertung des antiken Ball- und Brettspiels sind rar. Das reine Glücksspiel mit Würfeln oder Astragalen war in jeder Hinsicht verpönt, seit dem 3. Jh. v. Chr. gesetzlich reglementiert und offiziell nur während der Saturnalien gestattet,<sup>84</sup> wiewohl sich diese Verbote in der Praxis nicht durchsetzen ließen, da es sich in Republik und Kaiserzeit in allen sozialen Schichten großer Beliebtheit erfreute.<sup>85</sup> Dabei wurde zwischen dem reinen Glücksspiel (*in pecuniam ludere*) und anderen Spielen, die *virtutis causa* praktiziert wurden, differenziert.<sup>86</sup> Das Brettspiel wird in diesem Zusammenhang nicht erwähnt. Im sittlichen Diskurs der Umbruchszeit zwischen Republik und Prinzipat wurde der Terminus *aleator* verwendet, um jemanden als moralisch dubios zu kennzeichnen.<sup>87</sup> Ciceros Haltung dem Ball- und Brettspiel gegenüber ist ambivalent. Während er einerseits die Fähigkeiten des P. Mucius Scaevola im Ballspiel und im *XII-scripta* lobt,<sup>88</sup> nennt er an anderer Stelle den Ball (*pila*) und das Spielbrett (*alveolus*) in einem Zusammenhang mit einem liederlichen Lebenswandel.<sup>89</sup>

<sup>83</sup> SAYLOR 1987, 601.

<sup>84</sup> Plaut. Mil. 164f.; Cic. Phil. 2,56 (Verurteilung); Mart. 14,13; Suet. Aug. 71; zum juristischen Kontext vgl. KURYŁOWICZ 1985.

<sup>85</sup> Siehe zum Würfelspiel besonders PURCELL 1995.

<sup>86</sup> Genannt werden sportliche Aktivitäten wie Speer- oder Wurfspeerwerfen, Laufen, Springen, Ringen oder Boxen. Das Gesetz wird Sulla zugeschrieben (D 11,5,2,1). Vgl. dazu BALTRUSCH 1988, 103f.

<sup>87</sup> Cic. Catil. 2,10,23; Att. 14,5; Phil. 2,56. Auch Plinius nennt unter den *vitia* der Vorgänger, von denen Trajan abgegrenzt wird, das Würfelspiel (Paneg. 82,9).

<sup>88</sup> Cic. orat. 1,217. Ähnlich auch Val. Max. 8,8,2.

<sup>89</sup> Cic. Arch. 13.



In der Mitte des 1. Jh. n. Chr. wurden beide Arten von Spielen aufgewertet, wie sich deutlich an der „Laus Pisonis“ zeigen lässt. Der Verfasser verwendet 24 Zeilen auf die Fähigkeiten des Calpurnius Piso beim Ball- und beim Brettspiel (185-208).<sup>90</sup> Zunächst wird Piso als ein Kämpfer präsentiert, der sich durch körperliche Stärke und Geschicklichkeit auszeichnet, was sich im Fechten sowie im Ballspiel zeigt; im Anschluss wird sein virtuosos und gekonntes Brettspiel näher gekennzeichnet, in dem er seine taktischen und strategischen Fähigkeiten unter Beweis stellen kann. Der *ludus latruncularum* dient dazu, was sich vor allem durch die metaphorische Verwendung kriegerischen Vokabulars zeigt, seine Fähigkeiten als Feldherr und Kommandant herauszustellen.<sup>91</sup> Die Gesamtkomposition der „Laus Pisonis“, auch wenn in diesem Fall ein „notorisch unpoetischer und unheroischer Stoff in die Höhe eines panegyrischen Kleinepos gehoben wird,“<sup>92</sup> verhindert dabei eine Interpretation dieses Abschnitts als *mock epic*.

Die sich offenbarenden Tugenden sind dabei die traditionellen der Republik, in Sport und Spiel zeigen sich *virtus, gravitas, nobilitas*,<sup>93</sup> nur die Betätigungsfelder, in denen diese Charaktereigenschaften zum Ausdruck kommen, haben sich verändert.<sup>94</sup>

Auch Martial nimmt in einem Epigramm für den Rechtsanwalt Paulus dieses Motiv auf. So wünscht er ihm, Novius und Publius, die vermutlich für ihre Fähigkeiten im *ludus latruncularum* berühmt waren, in eben diesem Spiel zu besiegen und einen Sieg im *trigon* über einen Polybius, der für seine Schläge mit der linken Hand gerühmt wurde.<sup>95</sup> Während sich Valerius Maximus Scaevola dafür, dass er sich im Ball- und Brettspiel auszeichnet, noch rechtfertigen muss und erklärt, dass er sich nur damit beschäftigte, weil er entweder neue Kraft sammelte, wenn er durch seine Anwaltstätigkeit ermüdet war, oder sich nach vollbrachtem Werk belohnen konnte,<sup>96</sup> erhielt diese Betätigung immer mehr einen eigenen Wert.

<sup>90</sup> SEEL 1969, 102.

<sup>91</sup> Laus Pisonis 190-208. Komm. SEEL 1969, ad loc. (102-109). Ausführlich sowohl zum Spiel als auch zu den einzelnen Elementen und dem spezifischen Vokabular, Anlehnung an Kriegssprache, s. auch DI BRAZZANO 2004, 334ff.

<sup>92</sup> Laus Pisonis 190-208; SEEL 1969, ad loc.

<sup>93</sup> LEPPIN 1992, 225.

<sup>94</sup> „In ihr [der „Laus Pisonis“] dient das *otium* genauso wie das *negotium* der Bewährung der *virtus*, einer *virtus* allerdings, die sich durch ihre Vielseitigkeit auszeichnet und die sich daher gerade im *otium*, das freiere Gestaltungsmöglichkeiten bot als das *negotium*, bewähren konnte“ LEPPIN, 1992, 227.

<sup>95</sup> Mart. 7,72.

<sup>96</sup> Val. Max. 8,8,2.

## V

„Mehr Schein als Sein“ ist ein zentrales Motiv der „Cena“. Der reiche Emporkömmling Trimalchio lässt keine Gelegenheit aus, sein ökonomisches Kapital (BOURDIEU) zu präsentieren, schafft es durch seinen Mangel an kulturellem Kapital aber nicht, dieses in soziales Kapital zu verwandeln.<sup>97</sup> Unter den Distinktionsmerkmalen besitzt die Bildung den größten Stellenwert. Trimalchio bemüht sich beständig, kulturelles Kapital zu präsentieren. Da er dieses aber nicht besitzt, wird sein Verhalten lächerlich.<sup>98</sup> Auch die beiden Spielszenen zu Beginn der „Cena“ sind in diesem Kontext zu betrachten. Die Grundlage des Spiels im Sinne von CAILLOIS' *ludus* ist der Wettbewerbgedanke, im Spiel misst der Spieler sich mit anderen Teilnehmern oder Teams. „Da die Fähigkeit des Spielers ihn selbst und seinen Status repräsentiert, läuft das typische Regelspiel auf einen Vergleich der Personen hinaus. Letztlich ist die ganze Persönlichkeit des Gewinners „besser“ als die des Verlierers. Der Gewinner erhebt sich über den Verlierer und kostet, solange der Spielrahmen besteht, oft auch darüber hinaus, den Status der Selbsterhöhung aus. Unter diesem Aspekt ist der eigentliche Gegenstand des Regelspiels der soziale Vergleich, auch in Ernstsituationen ein wichtiger Vorgang.“<sup>99</sup>

Trimalchio versucht sich zum Schein in zwei Disziplinen (Ball- und Brettspiel), in denen eine gekonnte Beherrschung des Spiels im zeitgenössischen Verständnis zur Mehrung des Ansehens einer Person beitragen konnte. Es ist dabei nicht das Spiel als solches, das den Humor der Szene ausmacht und auch nicht, dass der Parvenü trotz Bemühung nicht die erforderlichen Kenntnisse oder Fähigkeiten besitzt, die einen Novius, Publius oder Piso auszeichnen, sondern sein Spielverhalten, das von SAYLOR als „exaggerated competitiveness“ bezeichnet wird.<sup>100</sup> Trimalchio ist aber eben gerade nicht kompetitiv. Im ersten Spiel bricht er nicht nur bestehende Regeln, sondern er konstruiert eigene, bei den Mitspielern handelt es sich um seine Sklaven, nicht um veritable Gegner, das zweite Spiel nimmt er zu einem völlig unpassenden Zeitpunkt (scheinbar wieder) auf, auch hier misst er sich eben nicht mit einem ebenbürtigen Mitspieler, sondern spielt entweder allein oder ebenfalls gegen einen seiner Sklaven. Die *trigon*-Szene in der „Laus Pisonis“ wird ebenso als *spectaculum* bezeichnet wie das Ballspiel

<sup>97</sup> BOURDIEU 1982. Zur römischen Kaiserzeit SCHMITZ 1997.

<sup>98</sup> „Trimalchio wird deswegen als Karikatur wahrgenommen, weil er von einem Standpunkt geschildert wird, dessen Inhaber in jeder Beziehung über mehr soziales und vor allem kulturelles Kapital verfügt. Trimalchio lebt in einer Welt, die parallel zu der des Establishments existiert und deswegen wie ein Spiegel derselben wirkt“ RÜHL 2006, 35. Siehe z.B. zu den Verwechslungen ausführlich HORSFALL 1989, 80ff.

<sup>99</sup> OERTER 1993, 101.

<sup>100</sup> SAYLOR 1987, 597.

des Trimalchio in den Thermen. Während Pisos Spiel jedoch so bemerkenswert ist, dass es Zuschauer anlockt, ist das Spiel in der „Cena“ abermals Teil der Show, mit der Trimalchio sich selbst inszeniert, gleichzeitig aber auch – zumindest dem Erzähler gegenüber – entlarvt. Bei ihm wird das Spiel, das nach CAILLOIS' Kriterien eigentlich der Kategorie *agôn* zuzurechnen wäre, zu *mimicry*, er spielt den *trigon* und den *XII-scripta* in gleicher Weise wie er später den Schauspieler oder die Trompeter (64,5) imitiert.

In seinen Spielszenen greift Petron somit ein aktuelles Motiv auf, das im zeitgenössischen Diskurs dazu dient, exemplarisch Tugenden und Fähigkeiten herauszustellen.<sup>101</sup> Sie dienen als Auftakt dazu, Trimalchio mit seinen hilflos-komischen Versuchen der Bildungsostentation als Karikatur eines neureichen Parvenüs zu zeichnen.

*Nudaque per lusus pectora nostra patent* – im Spiel offenbart sich der Charakter.<sup>102</sup> Im Verlauf der *cena* erhält das Spiel eine neue Funktion. Trimalchio engagiert sich zunehmend im freien Spiel und entwickelt eine geradezu kindliche Freude an ihm. Während der Gastgeber zu Beginn des Abends bestrebt ist, mit allen Mitteln eine Rolle zu spielen, und sich von seinem Personal sowie von den Teilnehmern des Gastmahls ostentativ abzugrenzen, legt er diese Rolle im weiteren Verlauf ab. Die Spiele, denen er sich nicht nur zum Schein, sondern tatsächlich widmet, sind die freien Spiele, in denen es keine Wettbewerbssituation gibt. Gerade anhand der Spielszenen wird deutlich, dass Petron mit Trimalchio keinen *stock character* präsentiert, sondern einen komplexen und grundsympathischen Charakter geschaffen hat,<sup>103</sup> der maßgeblich dazu beiträgt, dass sich der Roman einer klaren Einordnung als *delectatio* oder *fabula docet* entzieht. Am Ende kulminiert Trimalchios Spiel sogar in einer Inszenierung seines Todes: *„fingite me‘ inquit ‚mortuum esse. dicite aliquid belli‘* (78,5).<sup>104</sup> Damit wird ringkompositorisch auf die Uhr in seinem Speisesaal und das Motiv seiner Todesangst zurückverwiesen und noch einmal abschließend gezeigt, wie Trimalchio in den Szenen, in denen er spielt, ganz Mensch ist.

<sup>101</sup> Zur intendierten oder tatsächlichen Leserschaft am Hof, aber auch *in circulis et conviviis* vgl. RUDICH 1997, 197.

<sup>102</sup> Ov. ars 3,372.

<sup>103</sup> Petron. 53,12. SCHMELING 2011, ad loc.: „This child-like nature of T.'s games slowly wins over the reader: what starts as scoffing by the reader slowly turns into sympathy for the old freedman by the end of the *Cena*. Over time T. becomes a warmer character than any other the reader meets in the S.“.

<sup>104</sup> „Tut so, als ob ich tot wäre: tragt etwas Nettes vor!“ (Ü: MÜLLER/EHLERS).

### Textausgaben

- BARIÉ / SCHINDLER 2002 = M. Valerius Martialis, Epigramme, lat./dt., hrsg. u. übers. v. P. BARIÉ und W. SCHINDLER, Düsseldorf.
- KÜHN 1985 = Plinius der Jüngere, Panegyricus, hrsg., übers. u. erl. v. W. KÜHN, Darmstadt.
- MÜLLER/EHLERS 1978 = Petronius, Satyrice, lat./dt. v. K. MÜLLER und W. EHLERS, 2. Aufl. München.
- ÖBERG 1999 = J. ÖBERG, Petronius. Cena Trimalchionis. A New Critical Edition, Stockholm.
- SCHMELING 2011 = G. SCHMELING, A Commentary on the Satyrice of Petronius, Oxford.
- SEEL 1969 = A. SEEL, Laus Pisonis. Text, Übersetzung, Kommentar, Erlangen/Nürnberg.
- SMITH 1975 = Petronii Arbitri Cena Trimalchionis, ed. with commentary and notes by M. SMITH, Oxford.

### Sekundärliteratur

- ALFÖLDI/ALFÖLDI 1990 = A. ALFÖLDI/E. ALFÖLDI, Die Kontorniat-Medaillons, Bd. 2, Berlin.
- ALFÖLDI-ROSENBAUM 1971 = E. ALFÖLDI-ROSENBAUM, The Finger Calculus in Antiquity and in the Middle Ages (Studies on Roman Game Counters I), in: FMS 5, 1-9.
- ANDRE 1966 = J.-M. ANDRE, L'otium dans la vie morale et intellectuelle des origines à l'époque augustéenne, Paris.
- AUSTIN 1934a = R.G. AUSTIN, Zeno's Game of *τάβλη*, in: JHS 52.2, 202-205.
- AUSTIN 1934b = R.G. AUSTIN, Roman Board Games I, in: G & R Vol. 4, No. 10, 24-34.
- AUSTIN 1935 = R.G. AUSTIN, Roman Board Games II, in: G & R Vol. 4, No. 11, 76-82.
- BALDWIN 1988 = B. BALDWIN, Editing Petronius. Methods and Examples, in: Acta Classica 31, 37-50.
- BALSDON 1969 = J.P.V.D. BALSDON, Life and Leisure in Ancient Rome, London.
- BALTRUSCH 1988 = E. BALTRUSCH, Regimen Morum. Die Reglementierung des Privatlebens der Senatoren und Ritter in der römischen Republik und frühen Kaiserzeit, München.
- BELL 1979 = R.C. BELL, Board and Table Games from Many Civilisations, New York.
- BENEFIEL 2008 = R. BENEFIEL, Amianth. A Ball-Game and Making One's Mark. CIL IV 1936 and 1936a, in: ZPE 167, 193-200.
- BERAN 1973 = Z. BERAN, The Realm of Sensory Perception and Its Significance in Petronius' *Satyricon*, in: Živa Antika 23, 227-251.
- BLOCH 1897 = L. BLOCH, *Vindiciae Petronianae*, in: Philologus 56, S. 542-550.
- BOURDIEU 1982 = P. BOURDIEU, Die feinen Unterscheide. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt (Orig. La Distinction. Critique sociale du jugement, Paris 1979).
- CAILLOIS 2001 = R. CAILLOIS, Men, Play and Games, Urbana and Chicago (Orig. Lex jeux et les hommes, Paris 1958).
- COURTNEY 2002 = E. COURTNEY, A Companion to Petronius, Oxford 2002.
- D'ARMS 1981 = J. D'ARMS, Commerce and Social Standing in Ancient Rome, Harvard.
- DE VOOGT 1995 = A.J. DE VOOGT, (Hg.), New Approaches to Board Games Research. Asian Origins and Future Perspectives, Leiden.

- DI BRAZZANO 2004 = S. DI BRAZZANO, *Laus Pisonis*. Introduzione, edizione critica, traduzione e commento a cura di Stefano Di Brazzano, Pisa.
- EMERY 1948 = W.B. EMERY, *Nubian Treasure*, London 1948.
- ESDAILE 1908 = K. ESDAILE, *On Contorniates*, in: *The Burlington Magazine for Connoisseurs*, Vol. 13, No. 62, 90-95+99.
- FELL 1992 = M. FELL, *Optimus princeps? Anspruch und Wirklichkeit der imperialen Programmatik Traians*, München.
- FERRUA 1946 = A. FERRUA, *Tavole lusorie scritte*, in: *Epigraphica* 8, 53-73.
- FERRUA 1948 = A. FERRUA, *Tavole lusorie scritte*, in: *Epigraphica* 10, 21-62.
- FERRUA 1964 = A. FERRUA, *Nuove tabulae lusoriae iscritte*, in: *Epigraphica* 26, 3ff.
- FRIEDLÄNDER 1957 = L. FRIEDLÄNDER, *Sittengeschichte Roms*, 2. Aufl. 1957.
- FROEHNER 1894 = W. FROEHNER, *À quoi ont servi les contorniates?*, in : *Annuaire de la Société de numismatique* 18, 83-88. 83-88.
- GNECCHI 1895 = F. GNECCHI, *Cos'Erano I Contorniatii*, *Rivista Italiana di Numismatica e Scienze Affini* 8, 31-51.
- GRANT 2004 = M. GRANT, *Colourful Characters. A Note on the Use of Colour in Petronius*, in: *Hermes* 132.2, 244-247.
- HARRIS 1972 = H.A. HARRIS, *Sport in Greece and Rome*, London.
- HORSFALL 1989 = N. HORSFALL, *The Uses of Literacy and the Cena Trimalchionis: I*, in: *G & R* 36.1, 74-89.
- KURYŁOWICZ 1985 = M. KURYŁOWICZ, *Das Glücksspiel im römischen Recht*, in: *ZRG* 102, 185-219.
- LEPPIN 1992 = H. LEPPIN, *Die Laus Pisonis als Zeugnis senatorischer Mentalität*, in: *Klio* 74, 221-236.
- MENDNER 1956 = S. MENDNER, *Das Ballspiel im Leben der Völker*, Münster.
- MURRAY 1952 = H.J.R. MURRAY, *A History of Board Games Other than Chess*, Oxford.
- OERTER 1993 = R. OERTER, *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*, München.
- PACK 1974 = R.A. PACK, *Trimalchio's Game (Petronius 33)*, in: *CPh* 69.3, 214-215.
- PANAYOTAKIS 1995 = C. PANAYOTAKIS, *Theatrum Arbitri. Theatrical Elements in the Satyrice of Petronius*, Leiden.
- PLAZA 2000 = M. PLAZA, *Laughter and Derision in Petronius' Satyrice. A Literary Study*, Diss. Stockholm.
- ROEMER 1961 = H. ROEMER, *Ausdrucks- und Darstellungstendenzen in den urbanen Erzählungspartien von Petrons Satyricon*, Diss. Göttingen.
- RONNING 2007 = Chr. RONNING, *Herrscherpanegyrik unter Trajan und Konstantin. Studien zur symbolischen Kommunikation in der römischen Kaiserzeit*, Tübingen.
- RUDICH 1997 = V. RUDICH, *Dissidence and Literature under Nero*, London/New York.
- RÜHL 2006 = M. RÜHL, *Literatur gewordener Augenblick. Die Silven des Statius im Kontext literarischer und sozialer Bedingungen der Dichtung*, Berlin.
- SAYLOR 1987 = C. SAYLOR, *Funeral Games. The Significance of Games in the Cena Trimalchionis*, in: *Latomus* 46, 593-602.

- SCHÄDLER 1994 = U. SCHÄDLER, *Latrunculi*. Ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer, in: *Homo Ludens* 4, 47-67.
- SCHÄDLER 1995 = U. SCHÄDLER, *XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of ‚Backgammon‘*, in: DE VOOGT 1995, 73-98.
- SCHÄDLER 2007 = U. SCHÄDLER, *The Doctor’s Game. New Light on the History of Ancient Board Games, Stanway: An Elite Burial Site at Camulodunum*. Society for the Promotion of Roman Studies, 359-375.
- SCHMIDT 1999 = M.G. SCHMIDT, *Ursus Togatus (CIL VI 9797)*, in: ZPE 126, 240-242.
- SCHMITZ 1997 = Thomas SCHMITZ, *Bildung und Macht. Zur sozialen und politischen Funktion der zweiten Sophistik in der griechischen Welt der Kaiserzeit*, München.
- SCHRAIDT 1939 = N.E. SCHRAIDT, *Literary and Philosophical Elements in the Satyricon of Petronius Arbiter*, in: CJ 35, No. 3, 154-161.
- SCHMIDT 1999 = M.G. SCHMIDT, *URSUS TOGATUS (CIL VI 9797)*, in: ZPE 126, 240-242.
- SCHNEIDER 1932 = K. SCHNEIDER, *Micare*, RE 15, 1516-1517.
- SEELENTAG 2004 = G. SEELENTAG, *Taten und Tugenden Traians*, Stuttgart.
- STEIN-HÖLKEKAMP 2003 = E. STEIN-HÖLKEKAMP, *Vom homo politicus zum homo literatus. Lebensziele und Lebensideale der römischen Elite von Cicero bis zum jüngeren Plinius*, in: K.-J. HÖLKEKAMP/J. RÜSEN/E. STEIN-HÖLKEKAMP/H.T. GRÜTTER (Hgg.), *Sinn (in) der Antike*, Mainz, 315-334.
- STÖCKER 1969 = Chr. STÖCKER, *Humor bei Petron*, Diss. Erlangen.
- TIETZ 2013 = W. TIETZ, *Dilectus ciborum. Essen im Diskurs der römischen Antike*, Göttingen.
- THUILLIER 1999 = J.-P. THUILLIER, *Sport im antiken Rom*, Darmstadt.
- ULLMAN 1943: B.L. ULLMAN, *Bucca, Bucca*, in: CPh Vol. 38, No. 2, 94-102.
- ULRICH 2007 = R.B. ULRICH, *Roman Woodworking*, Ann Arbor.
- VÄTERLEIN 1976 = J. VÄTERLEIN, *Roma ludens. Kinder und Erwachsene beim Spiel im antiken Rom*, Amsterdam.
- WEGNER 1938 = E. WEGNER, *Das Ballspiel der Römer*, Diss. Rostock.
- WEILER 1981= I. WEILER, *Der Sport bei den Völkern der alten Welt*, Darmstadt.
- WHITTAKER 2004 = H. WHITTAKER, *Board Games and funeral symbolism in Greek and Roman contexts*, in: *Papers from the Norwegian Institute at Athens* 7, 279-302.
- WIDURA 2015 = A. WIDURA, *Spielräume. Kulturhistorische Studien zum Brettspiel in archäologischen Kontexten*, Rahden/Westf.

Dr. Karen Aydin  
 Universität des Saarlandes  
 FR 3.5 Altertumswissenschaften  
 Institut für Alte Geschichte  
 Gebäude B 3.1, R. 2.35  
 D-66123 Saarbrücken  
 E-Mail: karen.aydin@gmx.de