

Bent Gebert

Einüben und Ausüben Zur Spielsemantik im *Welschen Gast* Thomasins von Zerklære

I Zwischen Verinnerlichung und Veräußerlichung: Annäherung an das Programm höfischer Habitualisierung

Mit seinem um 1215 verfassten Lehrgedicht *Der Welsche Gast* formuliert Thomasin von Zerklære, Kleriker am Patriarchenhof von Aquileia, das erste umfassende Normenprogramm hochmittelalterlicher Adelskultur in der Volkssprache.¹ Sein didaktischer Systematisierungsversuch wurde als sozialgeschichtliches Zeugnis vormoderner Zivilisierungsgeschichte betrachtet, die körperliche Bedürfnisse distanzieren und Gewaltregulierung zu inneren Normen verfestigen.² Eingehend wurden auch ihre ideen-, begriffs- und wissenschaftlichen Grundlagen befragt, die Thomasins Entwurf sowohl mit christlicher Anthropologie wie auch – über diese vermittelt – mit ethischen Konzepten der Antike verbinden.³ In poe-

1 Alle Belege im Haupttext folgen der Ausgabe *Der wälsche Gast* des Thomasin von Zirclaria. Zum ersten Male hrsg. mit sprachlichen u. geschichtlichen Anmerkungen von Heinrich RÜCKERT, Quedlinburg 1852, ND Berlin 1965 (Bibliothek der gesamten deutschen National-Literatur von der ältesten bis auf die neuere Zeit. Abt. 1 / 30); Übersetzungen stammen vom Verfasser.

2 Für ELIAS, Norbert: Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen, 2 Bde., Frankfurt a. M. 1997 (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 158–159) schien die „Richtung“ dieser Disziplinierung ausgemacht: Gewaltpotentiale würden durch „Verhöflichung“ nicht gelöscht, sondern habituell und psychisch – auch von künstlerischen Medien befördert – „nach innen verlegt“ (Bd. 2, S. 341, insges. S. 323–465). Zur Rezeption und Kritik des ELIAS'schen Ansatzes aus mediävistischer Sicht vgl. allgemein HEINZLE, Joachim: Usurpation des Fremden? Die Theorie vom Zivilisationsprozess als literarhistorisches Modell. In: Text und Kultur. Mittelalterliche Literatur 1150–1450. DFG-Symposium 2000. Hrsg. von Ursula PETERS, Stuttgart, Weimar 2001 (Germanistische Symposien. Berichtsbände 23), S. 198–214.

3 Vgl. BUMKE, Joachim: Höfischer Körper – Höfische Kultur. In: *Modernes Mittelalter. Neue Bilder einer populären Epoche*. Hrsg. von Joachim HEINZLE, Frankfurt a. M. 1994, S. 67–102; DERS.: *Höfische Kultur. Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter* (dtv 30170), 10. Aufl., München 2002, insbes. S. 416–419; den höfischen Tugenddiskurs maßgeblich auf Begriffe der römischen Moralphilosophie zurückzuführen, verdankt sich u. a. der einflussreichen Untersuchung von JAEGER, C. Stephen: *The Origins of Courtliness. Civilizing Trends and the Formation of Courtly*

tisiertem Gewand betrachtete man den *Welschen Gast* damit gewissermaßen als Theorie höfischer Disziplinierung, als umfassende ‚Verhaltenslehre‘ für junge Adlige, die um Leitnormen beständiger Selbstkontrolle (*staete, zuht, mâze*) zentriert ist. Weniger, nur partiell erschlossen wurden aus geistes- und ideengeschichtlicher Perspektive hingegen die praktischen Dynamiken, in denen sich diese Beständigkeit positiv erzeugt oder deren Überschreitung Thomasin zur negativen Abgrenzung heranzieht. Dieses Spannungsverhältnis zwischen Interiorisierung und Transgression bildet eine zentrale, aber schwierige Bewegung für das höfische Programm. Denn trotz seiner ausführlichen Darstellung klärt Thomasin nicht immer oder nicht konsistent, ob die Vermittlung von Normen als Verinnerlichungsprozess aufzufassen ist, in dem äußere Exempel und Maßgaben im Zuge regelgeleiteter Wiederholung in psycho-physische Dispositionen hineingenommen werden sollen⁴ – oder in welchem Maße solche Habitualisierung auf höfische Körper nicht nur (hin-)einwirkt, sondern umgekehrt durch Veräußerung erfahrbar und wirksam wird – durch Lenkung anderer, durch Reaktion auf äußere Herausforderungen und Bewährung in unvorhergesehenen Situationen.⁵ Wenn

Ideals, 939–1210, Philadelphia 1985; ihr liegen ältere ideengeschichtliche Postulate zugrunde, die Günter EIFLER dokumentiert hat: Ritterliches Tugendsystem. Hrsg. von Günter EIFLER, Darmstadt 1970 (Wege der Forschung 56). Von großen kulturgeschichtlichen Linien hat sich die jüngere Forschung zum *Welschen Gast* tendenziell ab- und dafür eingehender der Textsystematik zugewendet, vgl. zuletzt mit umfassender Dokumentation zur Forschung SCHANZE, Christoph: Tugendlehre und Wissensvermittlung. Studien zum ‚Welschen Gast‘ Thomasins von Zerklære, Wiesbaden 2018 (Wissensliteratur im Mittelalter 53); JERJEN, Vera: Struktur und Erfahrung im ‚Welschen Gast‘ Thomasins von Zerclaere. In: Diagramm und Text. Diagrammatische Strukturen und die Dynamisierung von Wissen und Erfahrung. Überstorfer Colloquium 2012. Hrsg. von Eckart Conrad LUTZ, Wiesbaden 2014, S. 349–372; STARKEY, Kathryn: A courtier’s mirror. Cultivating elite identity in Thomasin von Zerlaere’s ‚Welscher Gast‘, Notre Dame 2013; grundlegend zu den Quellen auch HUBER, Christoph: Die Aufnahme und Verarbeitung des Alanus ab Insulis in mittelhochdeutschen Dichtungen. Untersuchungen zu Thomasin von Zerklære, Gottfried von Straßburg, Frauenlob, Heinrich von Neustadt, Heinrich von St. Gallen, Heinrich von Mügeln und Johannes von Tepl, Zürich, München 1988 (Münchener Texte und Untersuchungen zur deutschen Literatur des Mittelalters 89), S. 23–78; systematisch HAFERLAND, Harald: Höfische Interaktion. Interpretationen zur höfischen Epik und Didaktik um 1200, München 1989 (Forschungen zur Geschichte der älteren deutschen Literatur 10).

4 HAFERLAND, Höfische Interaktion, S. 73–80 (Anm. 3) spricht treffend von der „Involution“ von Repräsentationsverhältnissen. Ähnlich bezeugten Hofzuchttexte wie der *Welsche Gast* auch für Norbert ELIAS (Anm. 2) die Transformation von Fremd- in Selbstzwänge, mithin Übernahmebewegungen von sozialen Außennormen zu subjektiven Innennormen.

5 Zu dieser Spannung vgl. GEBERT, Bent: Poetik der Tugend. Zur Semantik und Anthropologie des Habitus in höfischer Epik. In: Text und Normativität im deutschen Mittelalter. XX. Anglo-German Colloquium. Hrsg. von Elke BRÜGGEN u. a., Berlin, New York 2012, S. 143–168. Zum Verstetigungsanspruch von Tugendlehren vgl. mit umfangreichen Forschungshinweisen REICH, Björn:

höfische Zivilisierung auf grundlegende Kontrolle von Affekten zielt, bilden Verinnerlichung und Veräußerlichung von normativem Verhalten nicht einfach zwei Seiten derselben Medaille, sondern ein Spannungsverhältnis von Subjekt- und Sozialbezug. Ziel höfischer Erziehung ist, diese Differenz so beharrlich zu bearbeiten und einzuüben, dass sie gleichsam zu verschwinden scheint – und adliges Verhalten als zweite Natur erscheint. Thomasins Diskussion zum höfischen Habitus changiert in genau diesem Doppelsinn zwischen subjektorientierter Vertiefung und sozialer Veräußerlichung in einer lebenslangen, gruppen- und situationsübersteigenden Praxis, oder noch kürzer: zwischen Einübung und Ausübung.⁶ Ihr Verhältnis erzeugt eine brisante Dynamik, für die textgebundenen Instruktionen von Thomasins *Welschem Gast* wie für die normative Praxis höfischer Kultur, weil es nicht in einfacher Balance zu integrieren ist (‘einüben’ und ‘ausüben’), sondern Kontraste und Kampfverhältnisse zwischen Innen- und Außenorientierung, zwischen mentalen Selbstverhältnissen und affektiven Verstrickungen in die Welt verschärft.⁷ Anders gesagt: Tugendorientiertes Handeln, Sprechen und Auftreten verwickelt in Kontexte und Bindungen, die innere Kontrollgebote zu zähmen, einzuschränken und zu begrenzen suchen.

Nicht alle Programmbegriffe, die der *Welsche Gast* in den Vordergrund rückt, legen diese Spannung gleichermaßen offen. Dass höfische Vorbildlichkeit jedoch systematisch auf der Spannung beruht, die Bezugsrichtung der Disposition verfestigen und lösen zu können, verdichtet sich nicht zuletzt an einer schillernden Semantik des Spielens. Mhd. *spil*, *spiln* und ihre Ableitungen (*spiler* u. a.) bezeichnen im *Welschen Gast* ein Spektrum von Vorgängen, Akteuren und Bezie-

Spiel und Moral. Zur Nutzung von Schach-, Würfel- und Kartenspielen in der moralischen Erziehung im Mittelalter und der Frühen Neuzeit, Habilitationsschrift HU Berlin 2018, hier S. 36 f. im Typoskript.

⁶ Vgl. schon BUMKE, *Höfischer Körper*, S. 68 (Anm. 3): „Einübung von höfischer Haltung und Gesinnung“ einerseits ziele in „körperliche[m] Training“ und Kampf andererseits auf „Ausdruck adligen Selbstbewußtseins und eines sozialen Überlegenheitsanspruchs [...]“. Hierzu auch Eva WILLMS in ihrer Einleitung zur Textausgabe: *Thomasin von Zerklære: Der Welsche Gast*. Text (Auswahl), Übersetzung, Stellenkommentar. Ausgewählt, eingeleitet, übersetzt und mit Anmerkungen versehen von Eva WILLMS, Berlin, New York 2004 (De Gruyter Texte), S. 6 f.

⁷ Wie HUBER, *Alanus ab Insulis* (Anm. 3) eingehend anhand von Thomasins Rezeption der *Psychomachie* herausgearbeitet hat, schichten sich im *Welschen Gast* die „äußere standesspezifische“ und „innere allgemeinethische“ Pflichtenosphäre (S. 68) im metaphorischen Modell eines doppelten Krieges übereinander, der sowohl äußerlich (*bellum corporale / exterius*) als auch innerlich (*bellum spirituale / interius*) geführt wird (insges. S. 66–74). Wie beides zueinander steht, beantwortet die geistliche Didaxe traditionell konfliktorientiert (ebd. zu Hiob 7 und Eph. 6,12).

hungen, die aus dem Blickwinkel moderner Typologien⁸ von agonalem Wettkampf über aleatorische Glücksspiele und die Mimikry von Kinderspielen bis zum rauschhaften Exzess von Spielsüchtigen reicht; es reicht vom Lob für regelgeleitete Kompetenz (z. B. im Schachspiel) bis zur moralischen Warnung vor Kontrollverlusten und Eskalation, wie sie Steffen BOGEN in seinem Beitrag ikonologisch analysiert. Obwohl die insgesamt 29 Spiel-Belege sich auf gut zwei Drittel des umfangreichen Textes verteilen, werden jedoch nur wenige Stellen in längeren Diskussionen in den Vordergrund gehoben, während die meisten Hinweise exemplarisch kurz ausfallen, sich beiläufig und peripher um die ostinaten Leitvokabeln legen. Welche Auseinandersetzung führt Thomasin gleichsam unterhalb des Radars religiöser und philosophischer Ethik? Welches Verhältnis – falls sich dies zusammenfassend beurteilen lässt – entwickelt der *Welsche Gast* zu den Chancen und Gefahren des Spielens?

Die folgende semantische Analyse rekonstruiert diese Dynamik unter den Vorzeichen, mit denen Thomasin auf Spiele, Spielen und Spieler zu sprechen kommt: unter den Vorzeichen moralischer Spielkritik, die am ausführlichsten thematisiert wird (Abschn. II), aber auch der Verstetigung (Abschn. III) und wechselnder Orientierungen (Abschn. IV), die nach innen oder außen führen. Meine Stellenlektüren folgen hermeneutischen Zielen, nicht lexikalischer Begriffsklärung. Die Anordnung der Belege, die ich im Folgenden vollständig auswerte, sucht in diesem Sinne die Hypothese zu überprüfen, dass sich die verstreuten Spielbelege als Fragmente einer höfischen Risikosemantik rekonstruieren lassen, die Wert-, Zeit- und Richtungsfragen höfischen Verhaltens in Bewegung bringt (Abschn. V).

II Schlechte und gute Spiele: Wertfragen

Für das regulative Ideal höfischer Selbstkontrolle beschwören Glücksspiele ein grundsätzliches Exzessrisiko, weil sie mit Gewinnhoffnungen affektiv und materiell in den Spielprozess einbinden, im Falle des Verlusts aber zum jähen Selbstverlust führen. Ausführlich warnt Thomasin daher vor den potentiell negativen Folgen (Nr. 1–6):⁹

⁸ Ich lehne mich hier an CAILLOIS, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Aus dem Französischen und mit einem Nachwort von Peter GEBLE, Berlin 2017 (Batterien N.F. 27) an, auch wenn die nachfolgende semantische Analyse dieser Klassifikation nicht methodisch verpflichtet ist.

⁹ Um Verweise im Rahmen der Analyse zu erleichtern, sind sämtliche Belege von *spil* und zugehörige Formen hervorgehoben und nummeriert.

Swer fich an rede bewaren wil,
 der fol fich hüeten vor dem *fpil*
 daz uns vil böefe rede bringet
 und wider fchöne zuht ringet.
 felten *fpilt* dehein man,
 und wirt er verliefent dran,
 ern fpreche des genuoc
 daz ein hüffch man und geuoc
 möhte vil ungerne fprechen.
 wie mac fich ein man harter fwechen,
 der umbe kleine vluft will
 fich mit rede fchenden vil?
 hiet er verlorn fwaz er hât,
 er möht dannoch gern haben rât
 daz er niht enfeite daz er feit;
 daz machet gröz unfæteteit.
 daz *fpil* gît hazzes, zornes vil;
 girde und erge ift bî dem *fpil*.
 dem muoz vil wê nâch guote fîn
 der daz fîn wâget durch daz mîn.
 rehte wol und eben lît
 daz *fpil* rîchtuom niht engît,
 wan ieglicher hiet daz *fpil* erkorn;
 die tugende wæren gar verlorn.
 (V. 687–710)

Wer auch immer sich bei seinen Äußerungen in Acht nehmen will, soll sich vor dem Spiel hüten, das uns zu manchen schlechten Worten verführt und vollkommener Selbstbeherrschung zuwiderläuft. Selten spielt jemand, dem im Fall der Niederlage nicht viel entfährt, das einem höfischen, wohlgezogenen Menschen nicht höchst ungerne über die Lippen käme. Wie kann man sich peinlicher blamieren, als wenn man sich wegen eines geringfügigen Verlusts mit Gerede entehrt? Selbst wenn er alles verloren hätte, was er besitzt, wäre er gut beraten, nicht zu sagen, was er sagt; dies verursacht erhebliche Unbeständigkeit.¹⁰ Das Spiel schenkt nur Hass und Zorn, Gier und Bosheit sind mit im Spiel. Wer sein Eigen für das Meinige aufs Spiel setzt, muss ziemlich krank nach Besitz sein. Gut und richtig liegt auf der Hand: Das Spiel schenkt keinen Reichtum, sonst würde es jeder erstreben – und die Tugenden wären verloren.

Thomasins Kritik setzt beim Verlustrisiko an: Wer ein ungewisses Spiel um Einsätze verliere, lasse sich oft zu unkontrollierten, schlechten Worten hinreißen, die einen selbst entehren, ganz gleich, wie höfisch und taktvoll (*hüffch* und *geuoc*)

¹⁰ V. 702 lässt sich doppeldeutig lesen: Entweder führt das Spielen zum Bruch von Selbstbeherrschung oder aber mangelnde Beständigkeit lässt das Spiel eskalieren. Zu dieser Übersetzung vgl. auch WILLMS, *Der Welsche Gast*, S. 37 (Anm. 6).

man sonst sei. Das aleatorische Risiko wird dabei als agonaler Kampf gegen die Tugend metaphorisiert: Das *fpil* selbst kämpft (*ringet*) gegen Selbstkontrolle (*zuht*). Dass dies kaum bei Worten stehen bleibt, illustrieren Thomasin-Handschriften wie der Heidelberger cpg 389 (um 1256) als Eskalation über dem Tric-trac-Brett: Während der Gewinner links vom Spielbrett sich an die Allegorie des *reht* mit balancierter Waage wendet, verliert sein Gegenspieler nicht nur seinen Rock als Spieleinsatz, sondern auch seine Fassung. Von *girde* zum Weiterspielen und vom *zorn* mit blutigem Schwert zum Mord angestachelt, holt der schlechte Verlierer schon zum Wurf gegen den Gewinner aus.¹¹

Kompetitives Spielen diskutiert Thomasin also als Zusammenhang von notwendigem Einsatz, möglichem Gewinn und drohendem Verlust, die über Verben wie *geben* und *wâgen* verbunden sind (V. 703, 706). Riskant entgrenzt scheint diese Bindung jedoch erst, wenn man verliert. So auch an anderer Stelle (Nr. 7–8):

Dem *fpiler* wirt nimmer baz,
 fwenner gwinnet, wizzet daz,
 im enwerde wirfer vil,
 fwenn er verliufet fin *fpil*.
 (V. 3949–3952)

Dem Spieler geht es nie besser, als wenn er gewinnt, müsst ihr wissen. Aber nie geht es ihm schlechter, als wenn er sein Spiel verliert.

Auf den ersten Blick geht es damit um konditionierte Eskalation: Zwar muss jeder investieren, der sich auf Wettkämpfe einlässt, aber gefährlich für die höfische Contenance wird dies erst dann, wenn man unterliegt. Es wäre eine simple Antwort: Wer spielt, droht zu verlieren – und kreativ wäre an diesem Ausbruch allenfalls, herauszulassen, was höfischer Selbstkontrolle nicht über die Lippen kommt.

Genau besehen geht Thomasin jedoch über dieses triviale Verlustrisiko hinaus. Verlieren hängt ihm zufolge nicht vom kontingenten Ausgang des Spiels ab, ob man verliert oder nicht vielleicht doch gewinnt. Sich überhaupt auf diesen Zusammenhang einzulassen, ist unheilvoll: Das Spiel bringt Verlust, nicht Ge-

11 Das Motiv ist in zahlreichen illustrierten Handschriften zu finden, deren mediale Ausstattung und Wirkungsstrategien große Aufmerksamkeit in der jüngeren Thomasin-Forschung gefunden haben; zur Übersicht vgl. SCHANZE, Tugendlehre und Wissensvermittlung, S. 30–50 (Anm. 3). Für eine eingehende Analyse speziell zur Spielszene verweise ich auf den Beitrag von Steffen BOGEN. Wenn die Illustration mit dem verwürfelten Rock ein Kernmotiv der Kreuzigung aufruft (das seinerseits die Selbstverlustklage von Ps 22 fortschreibt), verleiht sie den Exzessen schlechter Verlierer geradezu existentielles Gewicht: Wer so aus der Haut fährt, hat auch die Kleider des Heils im Grunde schon verspielt. Für diesen Hinweis danke ich herzlich Gabriela SIGNORI (Konstanz).

winn, statt Reichtum verspricht es nur Hass und Zorn, Gier und Geiz, lautet Thomasins asymmetrische Analyse. Wer nur spielen will, hat schon – wie immer die Würfel fallen mögen – die Selbstbeherrschung (*ftætekeit*) verloren. Selbst gewinnen zu wollen, ist dann nur pathologisch (*vil wê*) zu werten.

Den Kontext des aleatorischen Brettspiels überschattet damit eine radikale Abwertung des Spiels als Selbstgefährdung, mit der Thomasin an moralische Spielkritik anschließt.¹² Sie grundiert auch andere Stellen im *Welschen Gast*, die weniger ausführlich und weniger apodiktisch urteilen, den Spielbegriff aber als Metapher loser Verhaltensweise aufrufen. Wie unkontrollierte Säufer herumzuschreien, sei das *fpil* ungezogener/unerzogener Kinder (Nr. 9):

Schallen und geuden fint mir fwære:
 man feit des phlegen tavernære;
 jâ phlegents leider ouch diu kint
 die in guoten hoven fint.
 fi fchallent unde geudent mêre
 dan fchoeniu hovezuht fi lêre.
 der ungeflahten kinde *fpil*
 ift fchallen unde geuden vil.
 (V. 297–304)

Herumschreien und Prahlen bekümmern mich. Man sagt, dies sei Sache von Trinkern, aber leider tun dies auch die jungen Leute an angesehenen Höfen. Sie lärmen und prahlen mehr, als vorbildliche höfische Beherrschung empfiehlt. Das ist das Spiel unerzogener Kinder.

Nicht nur Sucht und Rausch gefährden Selbstbegrenzung, die Kindern erst beizubringen ist, sondern jeglicher ungezügelter Affekt verstößt gegen Selbstkontrolle (Nr. 10): Selbst spontan herauszulachen wird als Reaktion dummer Leute schlechthin gezeißelt, *wan lachen ift der tôren fpil* (V. 530).

Dem sind jedoch andere Stellen entgegenzuhalten, an denen Thomasin von solcher Negativierung der Spielpraxis abrückt oder sie sogar positiv würdigt. Dies gilt nicht nur für allgemeine Empfehlungen, das Verhalten stets im richtigen Maß zu dosieren (Nr. 11): *ich erloube ouch fchœniu fpil: / man fol fîn doch niht tuon ze vil* (V. 10419f.). Was auch immer sich hinter dem allgemeinen Lob wohlgeordneter, ‚schöner Spiele‘ verbirgt, scheint dies allenfalls als Konzession gewährt, wenn und solange die Grenzen gewahrt bleiben.

¹² Vgl. REICH, Spiel und Moral, S. 41f. und S. 45f. (Anm. 5); STRIDDE, Christine: Über Bande. Erzählen vom Spiel(en) in der höfischen Literatur des Mittelalters, Habilitationsschrift Zürich 2019, S. 39–44, weist u. a. auf tugenddidaktische Texte des dreizehnten Jahrhunderts wie den *Jüngling* Konrads von Haslau hin, der aus der Entgleisung des Glücksspiels einen umfassenden Sünden katalog ableitet.

Darüber hinaus gehen Vergleiche, mit denen Thomasin konkrete Spielkompetenz anerkennt, auch wenn man nie dem Enttäuschungsrisiko entgeht, übertroffen zu werden. Was man nur lernen kann, lernt irgendetwas noch besser (Nr. 12):

Swer wol fchâchzabel *fpiln* kan,
 der vindet dannoch einen man
 der fîn als vil kan ode mêre:
 ez ift dehein fô kleiniu lêre,
 man möhte fî lernen baz,
 vür wâr fult ir gelouben daz.
 (V. 8883–8888)

Wer auch immer gut Schach spielen kann, findet trotzdem jemanden, der ebenso viel oder noch mehr davon versteht: Es gibt keine noch so geringe Instruktion, die man nicht noch besser lernen könnte, das sollt ihr mir wahrhaftig glauben.

Wie die didaktische Maxime verdeutlicht, ist dies keineswegs negativ gemeint: Als traditionsreiches Objekt der Herrschaftskunst wird das Schachspiel nicht auf die scharfe Differenz von Macht und Ohnmacht, Sieg und Niederlage bezogen, sondern als Modell von Übung und *lifelong learning* aufgerufen.¹³

Zwischen negativer und positiver Wertung changieren schließlich Kommentare, die Spielen im Rahmen habitueller Gelüste und Begehren ansprechen (Nr. 13):

ein ieglichr fînn geluft hât:
 der eine minnet vaft daz *fpil*,
 der ander phleget *zezen* vil,
 der dritte phleget ze beizen gerne;
 der vierde lît ze der taverne,
 der vümfte jeit zaller zît,
 der fehft bî wîben fich verlît.
 (V. 3930–3936)

Jeder hat seine Gelüste: Der eine liebt leidenschaftlich das Spiel, der andere pflegt reichlich zu essen, der dritte geht gerne auf die Falkenjagd, der vierte liegt in der Trinkstube, der fünfte ist ständig auf der Jagd, der sechste liegt permanent bei Frauen.

13 Zur Tradition des Schachspiels im Diskurs der Herrschererziehung vgl. STRIDDE, Über Bande, S. 61–94 (Anm. 12), zur Stelle bei Thomasin als „Modell [...] komplexen Wissens“ S. 81 im Typoskript, Anm. 314. Sie bildet den Auftakt zu Thomasins *artes*-Lehre, die über Wissensbestände moraldidaktischer Art hinausführt; vgl. zur Stelle SCHANZE, Tugendlehre und Wissensvermittlung, S. 233 (Anm. 3).

Auch dies rahmt Thomasin kritisch: Solchen hartnäckigen Gelüsten nicht dauerhaft folgen zu können, macht unglücklich (V. 3939–3943). Doch scheint mir der springende Punkt zu sein, dass die gemischte Reihe nicht nur klassische Lasterbereiche porträtiert (wie z. B. Völlerei), sondern durchaus von der Realität habitueller Vergnügungen ausgeht: *geluft* wie die Lust am Spiel hat jeder. Zum anderen bewertet sie Thomasin ungleich, je nachdem, wie obsessiv man sie verfolgt (vgl. V. 3937f.). Wie ‚schöne Spiele‘ allgemein verlangen auch Neigungen zu dem, was man gewohnheitsmäßig *phleget*, genau austariert zu werden, für sich aber sind Gelüste weder gut noch schlecht, sondern bilden ein Adiaphoron.¹⁴ Deshalb werden Neigungen gedoppelt und gesteigert, die mit normaler Vorliebe unternommen werden (z. B. *gerne jagen*), aber auch exzessiv betrieben werden können (*jederzeit jagen*).

Was bedeutet dies speziell für die Bewertung von Spielen? Keineswegs dominiert ausschließlich moralische Skepsis, wie sie die zusammenhängende und daher oft zitierte Passage des ersten Buches (s. o. Nr. 1–6) ausführt. Bezieht man auch periphere, kürzere Bemerkungen und Vergleiche ein, lässt sich ein wesentlich breiteres Spektrum von Einschätzungen greifen, die Spiele nicht nur kategorisch ablehnen, sondern als prinzipiell modulierbar begreifen oder sogar als positive Beispiele aufgreifen, um den Stellenwert von Beständigkeit, Selbstbeherrschung und Übung zu demonstrieren.

III Sucht und Bruch: Kontinuitätsfragen

Damit berührt die Spielesemantik die Leittugend der *stæte*, die Thomasin in verschiedenen Kontexten illustriert. Meisterschaft in agonalen Spielen bedarf als erlerntes Können beharrlicher Übung (s. o. Nr. 12), wie sich am Spielverhalten von Kindern allgemein ablesen lasse, dass diese ‚reif‘ zu anspruchsvollerer Erziehung seien. Nicht für alle Adligen liege das offen auf der Hand (Nr. 14):

Nu waz würrē den vrumen herren
 daz fi ir kint hiezen lēren?
 fwenn fis dā lâzent *fpilen* gēn,
 fō folt mans lēren ze verftēn
 waz übel ftüende ode wol
 und wes man gerne phlegen fol
 und waz fi zuht, êre unde guot
 und wâ vor man fol fîn behuot
 [...] (V. 9239–9246)

14 Vgl. zur gesamten Stelle SCHANZE, Tugendlehre und Wissensvermittlung, S. 161f. (Anm. 3).

Was hinderte die vornehmen Herren daran, ihre Kinder unterrichten zu lassen? Wenn sie ihr Kind spielen gehen lassen, sollte man es zu begreifen lehren, was schlecht oder gut anstünde, welcher Sache man sich bereitwillig widmen solle, was Beherrschung, Ehre und Güte seien und wovon man sich hüten solle [...].

Zielt solche Kritik darauf, dass Erziehung besser als Kinderspiele sei? In jedem Fall betrachtet Thomasin Spielfähigkeit als Disposition, die sich (ebenso) zur moralischen Unterweisung hinführen lasse. Spielen bezeichnet somit die pädagogische Eintrittsschwelle zu jenem Normenkatalog subjektiver (*zuht*), sozialer (*ère*) und moralischer Werte (*guot*), die auf Dauer ausgerichtet sind (*wes man gerne phlegen fol*).

Derartige Dauer wird hingegen zum Problem, wenn sie fortwährend auf Spielen gerichtet bleibt. So spricht Thomasin über Spielsucht als verfestigtes Laster (Nr. 15–16):

Man læt vil felten di untugent,
was man dran ftaete in der jugent.
fwenne des obezes niemêr ift,
fô vert daz kint zuo der vrift
in dem boumgarten hin und her;
fîn geluft wirt michels mêr.
dem *fpiler* tuot daz *fpiln* baz,
fwenner nien hât, wizzet daz.
(V. 165–172)

Man gibt nie ein Laster auf, das man in seiner Jugend beständig verfolgt hat. Wenn es kein Obst mehr gibt, läuft das Kind sofort kreuz und quer im Garten herum; sein Begehren steigert sich nur umso mehr. Dem Spieler tut das Spielen dann besonders gut, wenn er darauf verzichten muss, das sollt ihr wissen.

Thomasin schildert Spielen nicht nur als mentales Dauerbedürfnis, sondern umrahmt es mit Beispielen körperlicher Sucht (Essen und Trinken) und unerreichbarer Linderung. Eindringlich malt er an anderer Stelle die Suchtfolgen aus, die selbst am Wiedereinstieg hindern können (Nr. 17–20):

fWenn der *fpiler* niht enhât
daz er *verfpile*, hey wie er gât
hin und her von *fpil* ze *fpil*!
er gewinnt gedanke vil.
(V. 4113–4115)

Wenn der Spieler nichts mehr hat, das er verspielen könnte, ach, wie wandert er von Spiel zu Spiel! Sein Gewinn sind so viele Gedanken.

Paradoxe Gewinn solcher Mangel ist lediglich, umso intensiver zu imaginieren, was man nicht erreichen kann.¹⁵ Doch ein dauerhaftes *gelufte*, dessen Ziel man *nicht verenden mac*, schaffe *kumber[]* und *arbeit*, ja beides zugleich: *leit bi liebe* (V. 4106–4108), wie Thomasin mit Programm vokabeln der mittelhochdeutschen Liebeslyrik akzentuiert. Argumentativ reagiert der *Welsche Gast* darauf nicht mit einfacher Abgrenzung oder Ablehnung, sondern kehrt das Problem dialektisch um: Zur *untugent* wird dauerhafte Bindung ans Spielen, wenn ihr habitueller Hang trotz temporärer Abkehr fortwirkt. In gewisser Weise gilt damit auch für Thomasin: Einmal Spieler, immer Spieler – zumindest, wenn man sich früh und mit *stæte* einübt (s. o. Nr. 15–16).

Zahlreiche Stellen problematisieren dagegen Spiele als Quelle von Unbeständigkeit – sei es aufgrund ihres ungewissen Ausgangs (s. o. Nr. 1–6 u. 7–8), sei es mit Blick auf Ressourcen und Einsätze (s. o. Nr. 17–20 u. a. m.) oder sei es, weil sie nicht für jeden sozialen Rang und jedes Alter angemessen gelten (s. o. Nr. 14 u. im Folgenden). Thomasin treibt das Argument noch tiefer, denn für den *fpiler* lägen Gewinn und Verlust, Genuss und Leid stets hauchdünn beieinander (Nr. 21):

die wüfel die er in der hant
 hât beſcheident im zehant
 daz einhalbe lieb ift,
 anderhalbe leit zer vriſt.
 ir fult wizzen daz ob dem *fpil*
 ift zwifchen lieb und leit niht vil:
 zwifchen in ift niwan ein bein
 und daz felbe ift ouch klein.
 (V. 3953–3960)

Die Würfel, die er in der Hand hält, zeigen ihm sofort, dass eine Seite das Angenehme ist, die andere am Ende Leid bedeutet. Ihr müsst wissen, dass im Spiel nicht viel zwischen Angenehmem und Leidvollem liegt: Zwischen beiden liegt nicht mehr als ein Knöchelchen, das noch dazu klein ist.

Thomasins intrikate Formulierung verbindet die Metapher von Würfelseiten (*einhalbe*, *anderhalbe*) mit zeitlicher Sukzession (*zer vriſt* winkt Unglück). Ob *lieb* oder *leit* winkt, lässt sich somit sowohl als kontingentes, aber diskretes Ergebnis erwarten (je nachdem, auf welche Seite der beinerne Würfel fällt), als auch befürchten: Was einmal positiv ausgeht, führt am Ende ins Unglück. Während Thomasin an anderen Stellen mit eindeutiger Kritik nicht spart (s. o. bes. Nr. 1–6),

¹⁵ Vgl. zu dieser negativen Vorstellung SCHANZE, Tugendlehre und Wissensvermittlung, S. 161 (Anm. 3): Der Spieler „hat also viel nachzudenken (vermutlich will Thomasin damit zum Ausdruck bringen, dass er sich seine Gewinne zusammenphantasiert) [...]“.

kann man die komplizierte Illustration spielerischer *untugent* hier als planvolle Irritation lesen: Ob ihr Risiko in der Disjunktion liegt, *entweder* gewinnen oder verlieren zu müssen (weshalb nur von Zweiseitigkeit die Rede wäre), oder aber in der Konjunktion, zu verlieren, *indem und nachdem* man gewinnt, lässt sich nicht sicher entscheiden.

Spiele illustriert daher an vielen Stellen ein Kippargument. Es charakterisiert die Instabilität (*wandelung*) der *unstæte* schlechthin, die Thomasin ironischerweise als festes Profil schildert (Nr. 22): *daz ift immer ir bezzer fpil / daz fi muotet des fi niht enwil* (V. 1859 f. – „Es ist stets ihr Spiel um Verbesserung, nach etwas zu verlangen, was sie nicht möchte.“) Selbst in ganz anderen Zusammenhängen verwendet Thomasin dies als Kurzformel für Umschlagsphänomene jeglicher Art (Nr. 23): *fpil* macht den Klugen zum Dummen, den Kaiser zum Knecht und den Heiligen zum Dieb (V. 10626–10630). Vor ihnen warnt Thomasin, selbst wenn man vorsätzliche Abwechslung und Ablenkung sucht (Nr. 24): Wer einen guten Freund verloren habe, solle sich nicht ins *fpil* stürzen (V. 5594–5597).

Festzuhalten ist damit: Unabhängig von ihrer Wertung irritieren Spiele nachhaltig Thomasins Programm der *stæte*, insofern sie einerseits dauerhafte Bindung und Wiederholung befördern (ob nun als Auftakt zu Lernen und Einübung, ob als Sucht und Verlangen), andererseits aber jegliche Kontinuität brechen und verwirren. Für diese Verwirrung findet Thomasin keine andere Einordnung als den Diskurs um Laster und Sünde.

IV Wohin führen Spiele? Richtungsfragen

Drittens oszillieren Spiele für Thomasin zwischen verschiedenen Richtungen, in die sie Spieler und Geschehen führen. Zum einen in Selbstverhältnisse: Habituelle Spieler beschäftigten sich fortwährend in Gedanken mit dem Spielen (s. o. Nr. 17–20), Spielsüchtige mit ihren Hoffnungen (Nr. 15–16, 22); während Gewinnen mit sozialen Tugenden verbindet, verstrickt Verlieren vor allem in emotionale Intensität (Nr. 1–6).

Zum anderen akzentuiert die Spielsemantik wachsende Abstände von Selbstbezug und Außenorientierung. Spiele lenken Spieler gezielt ab und treiben fort vom inneren Schmerz (s. o. Nr. 24) oder brechen – in umgekehrter Richtung – von außen wie ein Unglück herein, wodurch man das Liebgewonnene verliert (Nr. 25):

Leit im von liebe gefchehen mac
ouch ê im kome des tôdes tac:
vïent, viur, *fpil*, tôt und diebe,

die kunnen machen leit von liebe.
(V. 2831–2834)

Leid kann jemandem aus Liebe zustoßen, noch bevor ihn sein Todestag ereilt: Feinde, Feuer, Spiel, Tod und Diebe können Leid aus Liebe bewirken.

Kopflös zu spielen führt dazu, regelrecht fortgerissen zu werden, wie Thomasin mit Blick auf die affektive Gewalt der Liebe illustriert, die alle Bewegungen und Dispositionen verstärkte (den Klugen klüger, den Unbedachten dümmer mache, V. 1179–1182). Wer mit ihr ungezügelt spiele, den trage sie über alle Wipfel davon (Nr. 26):

die fporn vüerent durch die boume
daz ros daz dâ vert âne zoume:
alfam vert der der âne finne
wænt *fpiln* mit der vrouwen minne.
fi vüert in hin über die boume,
riht ers niht mit des finnes zoume.
(V. 1183–1188)

Die Sporen treiben das Pferd, das kein Zaumzeug trägt, durch den Wald davon: So ergeht es demjenigen, der ohne Bedacht mit der Liebe der Damen spielen zu können glaubt. Sie führt ihn über die Baumwipfel davon, wenn er nicht mit dem Zaumzeug des Verstandes gesteuert.

Natürlich illustriert dies den Bedarf zur Selbstbeherrschung, um nicht zügellos davongerissen zu werden. Bezogen auf die Spielesemantik führt das Bild über das Selbst hinaus: Zu spielen verschärft im Kontext der Liebe das Risiko, förmlich außer sich zu geraten,¹⁶ wenn nicht intellektuelle Innenkräfte (*finne*) die Bewegung bremsen.

Äußere Bewegungen scheinen ebenso riskant, wenn sie nicht aus Intimität, sondern sozialem Aufruhr erwachsen. Eine lange Mahnung – aus Sicht des intendierten Adelspublikums des *Welschen Gastes* vielmehr eine pauschale Schmährede – richtet Thomasin an das *[t]ærsche[] volc*, das die natürliche Ständeordnung überschreiten und *ûz fînîr natûre* selbst *herre wesen* wolle (V. 3097–3110). Stattdessen solle der *gebûre* bedenken, wieviel Ärger Herren zu regeln hätten, während er sich unschuldigem Scherz und Vergnügen hingebte (Nr. 27):

¹⁶ Das ‚Liebesspiel‘ metaphorisiert Thomasin also gerade nicht als Verstrickung, die „tief ins Gestrüpp“ führt – so WILLMS, *Der Welsche Gast*, S. 47 (Anm. 6) zur Stelle. Die Parallelförmulierung *durch die boume* (V. 1183) lenkt die Bewegung *hin über die boume* (V. 1187) vielmehr nach oben fort.

fwenn der gebûr mit fime gefinde
fpilt und lachet mit fim kinde,
 fô wirt gemüet harte fêre
 mit manger flahte klage der herre,
 und mit gedrange und mit rât.
 die kumber die er danne hât,
 die kan ich dir niht zelen wol.
 (V. 3111–3117)

Wann immer der Bauer mit seinen Knechten spielt und mit seinem Kind lacht, wird der Herr von allerhand Klagen geplagt, mit Bedrängnis und Regelungsbedarf. Die Sorgen, die dann auf ihm lasten, kann ich dir gar nicht alle aufzählen.

Kleine Bewegungen von Scherz und Spiel kontrastierten so mit großem Streit, der die gesamte soziale Hierarchie fordert. Aber auch in kleinem Maßstab, auch in unmittelbarer Nähe schaffen Spielhaltungen Abstand (Nr. 28): Strategisches Lügen gaukele illusionäre Abweichungen vor wie das Puppenspiel (*tocken fpil*, V. 3606). Eine täuschende Spiegelung, für die Thomasin wenig übrighat, weil ihr allenfalls unverständige Kinder natürlicherweise erliegen (Nr. 29):

Nu merket daz fwenn diu kint
 in einen fpiegel fehende fint,
 daz kumt niht von grôzem finne
 daz fi wænent daz dar inne
 ein kint fi daz mit in *fpil*.
 (V. 3627–3631)

Nun passt auf: Wenn Kinder in einen Spiegel blicken, rührt es nicht eben von großem Verstand, dass sie glauben, darin sei ein Kind, das mit ihnen spiele.

Dass spielerische Interaktion die narzisstische Konfiguration einer Spiegelszene rasch zusammenfallen lassen könnte, gehört offenbar nicht zur Stoßrichtung von Thomasins Schelte, die eher auf undurchschaute Vortäuschung eines Abstandes zwischen Selbst und Gegenüber zielt. Über ein vermeintliches Kindheitsstadium hinaus adressiert der Spielbegriff damit Repräsentationsverhältnisse zwischen Selbst und Anderem, deren Differenz nicht leicht zu durchschauen, keineswegs aber aufzuheben ist.¹⁷

17 Für HAFERLAND, Höfische Interaktion, S. 99 (Anm. 3) steht hinter Thomasins scheinbar falsch angesetztem Vergleich ein „Zirkel der Täuschung“, der das fiktive „Spiegel-Selbst“ in uneinholbare Reflexionsdistanz zu sich bringt, dazu auch S. 274; diese Beziehung liegt auch den Identitäts- und Aufrichtigkeitsproblemen zugrunde, die Thomasin an anderen Stellen mit Blick auf höfischen Ausdruck diskutiert; vgl. dazu ebd. S. 157 und 207–215.

Wenn damit in epistemologischer Wendung wiederum Probleme der Selbst- und Fremdbeherrschung virulent werden, wirken Spiele in unterschiedlicher Richtung. Je nach Kontext, ob im Liebesaffekt, bei Herrschaftsaufgaben oder in (unschuldigen oder bössartigen) Alltagsillusionen, führen Spiele entweder stärker in das Selbst hinein oder aus ihm hinaus.

V Resümee: *spil* in prekärer Balance

Was lässt sich daraus hinsichtlich der Risikowahrnehmung von Spielen ableiten? Nicht zu übergehen ist, dass Thomasin sowohl verallgemeinernd oder vage vom Spielen schlechthin spricht als auch konkrete Brett- und Würfelspiele in den Blick nimmt. Quer zu den Belegen, die ich kursorisch zu sichten versuchte, zeichnen sich drei Beobachtungen ab, die abschließend gebündelt seien:

1.) In den ausführlichsten Passagen untersteht die *Axiologie* von Thomasins Spielesemantik einem moralischen Diskurs, der die Gefahren von Kontrollverlusten nicht nur auf die Unbestimmtheit von Spelausgängen bezieht, sondern das Exzessrisiko tief im Spielen selbst aufspürt: Wer überhaupt spielen will, hat schon verloren. Doch nicht alle Kommentare und Vergleiche teilen dieses radikale Negativurteil, wie indifferente oder gar anerkennende Einschätzungen zu erkennen geben. Spielen markiert umgekehrt ein hohes Maß von Lern- und Bindungsfähigkeit und kann daher auch maßvoll gepflegt werden. Diese Bewertungen scheinen nicht einfach widersprüchlich oder inkommensurabel nebeneinander, sondern lagern das Risikopotential *vor* das Spiel, *in* das Spielgeschehen oder zu seinen *Folgen*. Dreht sich Thomasins ethische Diskussion vor allem um Fragen der *mâze*,¹⁸ so wandern damit die Ansatzpunkte, an denen sich Spiele negativer oder positiver bemessen lassen.

2.) Schwer einzuschätzen werden sie auch hinsichtlich ihres *Kontinuitätspotentials*. Einerseits fördern Spiele Beständigkeit – lustvoll, gewohnheitsmäßig oder süchtig. Andererseits konfrontieren aleatorische, aber auch agonale Spiele mit der Erfahrung überraschender Brüche und unvorhergesehener Veränderung schlechthin. Damit verwickelt sich die Spielesemantik in Paradoxien ‚beständiger Unbeständigkeit‘, die permanente Umschlags- und Verlustrisiken birgt.

3.) Quer zu wechselnden Bewertungen und ihrer dauerhaften Instabilität wechseln auch die *direktionalen Orientierungen* von Spielen. Thomasin diskutiert sie auf der einen Seite als Innenverhältnisse, spricht über verfestigtes Begehren und Spielsucht, aber ebenso über Spielerfahrungen von Selbstkontrolle und er-

¹⁸ Vgl. REICH, *Spiel und Moral*, S. 35f. (Anm. 5).

lerntem Können. Auf der anderen Seite verschärfen Spiele vielfältige Außenbeziehungen – von den Risiken unkontrollierter Rede über ablenkende Vergnügung bis zur affektiven Ekstase, die den Spieler außer sich bringt.

Insgesamt lässt sich Spielen im *Welschen Gast* somit als Balancepraxis begreifen, die sich dynamisch ändert und immer neue Justierungen erfordert: zwischen Gut und Schlecht, Zuviel und Zuwenig, Innen und Außen. Wie einfach ein solches Fazit auch klingen mag, verweist es doch auf keine einfach bestimmbare Position – geschweige denn auf ideale „Harmonie“ zwischen Innen und Außen, wie sie die ältere Kulturgeschichte postulierte.¹⁹ Dass höfische Disziplinierung zugleich innere Dispositionen ein- und körperliches Verhalten ausprägte, ließ in ideengeschichtlichen Argumentationen zumeist offen, wie ihre Differenz überhaupt erzeugt, vermittelt und überschritten wird. Der *Welsche Gast* zeigt exemplarisch: Spielen könnte hierzu ein wichtiges Bindeglied – oder praxeologisch genauer: eine fundamentale Wechseldynamik darstellen, die Einübung und Ausübung aufeinander bezieht. Sie erweist sich allerdings weniger maßvoll und selbstmächtig, als es das Konzept der Tugend empfiehlt, weshalb Thomasin sich nicht zu der Empfehlung hinreißen lässt, mit wechselnden Herausforderungen zu ‚spielen‘. Dies zeigte die Analyse in der Zusammenschau: Der einzige Beleg (Nr. 11), der maßvolles Spielen respektiert, steht im *Welschen Gast* einer Vielzahl von skeptischen Einschätzungen gegenüber. Dennoch liegt im Spiel eine Unruhe, an der sich der höfische Habitus misst, die höfische Kultur antreibt und in ihrem Dominanzanspruch fortgesetzt bedarf, ohne sie positiv auszuzeichnen.²⁰ Meine Überlegungen gingen von der Hypothese aus, dass Spiele im *Welschen Gast* als Machtspiele zu beleuchten sind, die zwischen Interiorisierung und Transgression vermitteln. Spiele reizen zu solcher Vermittlung, doch führen sie Thomasin zufolge weniger zu „geordneter Bewegung [...] in jeder Lage und bei jeder Handlung“,²¹ sondern fordern, sich auf ein gemischtes Ordnungsmaß von Regulierung

19 BUMKE, Höfischer Körper, S. 81.

20 Vgl. hierzu in den Gattungskontexten von höfischem Roman und Heldenepik grundlegend QUAST, Bruno: Das Höfische und das Wilde. Zur Repräsentation kultureller Differenz in Hartmanns ‚Iwein‘. In: Literarische Kommunikation und soziale Interaktion. Studien zur Institutionalität mittelalterlicher Literatur. Hrsg. von Beate KELLNER u. a., Frankfurt a. M. 2001 (Mikrokosmos 64), S. 111–128; FRIEDRICH, Udo: Die Zähmung des Heros. Der Diskurs der Gewalt und Gewaltregulierung im 12. Jahrhundert. In: Mittelalter. Neue Wege durch einen alten Kontinent. Hrsg. von Jan-Dirk MÜLLER/Horst WENZEL, Stuttgart 1999, S. 149–179. Eine Lektüre zum *Iwein* als Roman radikaler Instabilität hat kürzlich Caroline STRUWE-ROHR vorgelegt: *Âventiure und Kontingenz. Erzählen als Wagnis im ‚Iwein‘ Hartmanns von Aue*. In: *ZfdA* 148 (2019), S. 9–27.

21 So Hugo von St. Victor: ‚De institutione novitiorum‘. In: *Patrologiae cursus completus. Series latina*. Hrsg. von Jacques Paul MIGNE, Bd. 176, Paris 1879, Sp. 928–952, hier Sp. 935: *disciplina est [...] motus ordinatus, et dispositio decens in omni habitu et actione*; BUMKE, Höfischer Körper,

und Unbestimmtheit einzulassen. An ihnen wird ethische Haltung nicht nur als kontrollierte Selbstmächtigkeit erfahrbar, sondern ebenso als Impulse zur Grenzüberschreitung.

Die expliziten Belege der Spielesemantik bilden nur einen ersten, leicht zu greifenden Ansatzpunkt, von dem aus grundsätzlich nach Überschreitungsdy-
namiken höfischer Kultur zu fragen wäre. Im *Welschen Gast* wäre der Fokus methodisch von isolierten Stellen auszuweiten auf die größeren Diskussionsfelder, in und an deren Rand das Spielen auftaucht. Dies könnte über die fest umgrenzten Topoi der ‚Sachkultur‘ hinausführen, die in höfischen Erziehungslehren so stereotyp traktiert werden – die Kontrolle des Redeverhaltens, Kleidung, Körperübungen, Verhalten bei Tisch usw. Spielreflexionen begleiten auch im *Welschen Gast* fast alle dieser Standardfälle, bleiben jedoch nicht auf diese beschränkt. Thomasin selbst betrachtet ihre Eingrenzung skeptisch und generalisiert stattdessen:

Habt ir mich vernomen reht,
fô ift ez verftên fleht
daz der ift hüffch zaller vrift,
fwer in der werlde edel ift:
wan als ich hân ouch ê gefeit,
reht tuon daz ift hüffcheit.
(V. 3915–3920)

Wenn ihr mich richtig verstanden habt, dann ist es geradewegs so zu verstehen, dass derjenige jederzeit höfisch ist, der sich in der Welt vorbildlich verhält. Denn wie ich schon zuvor sagte: Richtiges Handeln, das ist höfisches Wesen.

Höfisch ist, sich immer richtig zu verhalten – immer *reht tuon* ist höfisch. Im Kontext höfischer Kultur hat es ein solcher Chiasmus durchaus in sich, denn er impliziert mehr als nur einen ‚tugendadligen‘ Verallgemeinerungsanspruch.²² Er zielt darauf, die traditionellen Felder höfischer Disziplinierung und den konkreten Handlungsraum Hof auf Verhalten *in der werlde* hin zu überschreiten.²³ Will man dies nicht bloß als hypertrophe Machtphantasie der Adelsethik verstehen oder umgekehrt als religiöse Wendung zu permanenter Vigilanz, so kann daran

S. 71f. (Anm. 3) zitiert diesen Disziplinierungsgedanken als grundlegend für das Verständnis höfischer Kultur.

²² So SCHANZE, Tugendlehre und Wissensvermittlung, S. 161 (Anm. 3).

²³ Wie Christoph HUBER, Alanus ab Insulis (Anm. 3) nachgezeichnet hat, mündet dieses „ethisch[e] Postulat an alle Menschen von lebenslanger Gültigkeit“ (S. 67) umgekehrt nicht in religiöse Skepsis gegenüber Immanenz, sondern ist explizit auf die „Lebenswelt der Laien“ (S. 73) zugeschnitten.

ein fortgesetzter Transgressionsanspruch ersichtlich werden, der keiner dispositionellen Begrenzung folgt. Höfische Kultur, so impliziert Thomasin, muss aus eingespielten Kontexten immer wieder herausgelangen und ihr Stabilitätsideal aufs Spiel setzen,²⁴ um Vorbildlichkeit *zaller vrist* auszuspielen.

24 Vgl. STRUWE-ROHR, *Âventiure und Kontingenz* (Anm. 20). Vielfach bringt der Artusroman dafür konkrete Spielmetaphern des Verlierens in Anschlag, um das ersehnte Risiko der Aventure zu beschreiben: vgl. z. B. Heinrich von dem Türlin: *Diu Crône*. Kritische mittelhochdeutsche Lesausgabe mit Erläuterungen. Hrsg. von Gudrun FELDER, Berlin, New York 2012, V. 2273–2274. Emphatisch umreißt HASTY, Will: *The Medieval Risk-reward Society. Courts, Adventure, and Love in the European Middle Ages*, Columbus 2016 diese Reorientierung: „In the medieval world, no longer viewed primarily as a ‚vale of tears‘ (Ps 83:7), but rather as a field of play, one increasingly recognizes that it is better to try to improve one’s chances with an interested, strategic approach to the mutability of things“ (S. 11). Auch wenn man nicht so weit gehen muss, der „medieval world“ schlechthin eine positive Haltung zu offenem Zufall zu unterstellen, so zeichnet sich an Thomasins Hinweisen zu Spielen zumindest die verstärkte Zuwendung zur „mutability of things“ ab. Ihre negative Herausforderung zu suchen und einzubinden, kennzeichne den grundsätzlichen Spielcharakter des höfischen Romans, lautete die These Walter HAUGS: *Kindheit und Spiel im Mittelalter. Vom Artusroman zum ‚Erdbeerlied‘ des Wilden Alexander*. In: DERS.: *Positivierung von Negativität*. Letzte kleine Schriften. Hrsg. von Ulrich BARTON, Tübingen 2008, S. 465–478, hier bes. S. 468 f.