

INHALT

Vorwort	11
1. Einleitung	13
1.1. Der spielende Gott als kulturgeschichtliches Thema Ein kurzer Auftakt	13
1.2. Der Spielplan	19
1.2.1. Forschungsstände, Ziele und Methode	19
1.2.2. Inhaltlicher Aufbau	35
2. Der spielende Gott: als theologisches Sujet des Mittelalters (10.–16. Jahrhundert)	41
2.1. Das Spiel der Schöpfung	41
2.2. Die Geschöpfe auf dem Spielfeld Gottes	49
2.3. Exkurs: Die ‚anderen‘ Spiele? Apokryphe Motive des spielenden Jesuskindes	65
2.4. Spielergesult B	75
3. Transzendenz, Immanenz und Theophanie: Der spielende Christus in der Heilsgesichte	83
3.1. Der musizierende und tanzende Christus	83
3.1.1. Empirische Befunde	83
3.1.2. Zusammenschau und Analyse: Spielzwischenstand I	99
3.2. Der ballspielende Christus	105
3.2.1. Empirische Befunde	105
3.2.2. Zusammenschau und Analyse: Spielzwischenstand II	120
3.3. Der würfelnde und weissagende Christus	123
3.4. Spielergesult B	148
4. Der spielende Gott als kulturelle Matrix: Ordnungsdenken und imitatives Spielen	163
4.1. Aufschlag für Aristoteles: Der große Turn des 13. Jahrhunderts im scholastischen Diskurs um menschliches Spielen	163
4.1.1. Im Zeichen der Eutrapelie: Der generelle Wert des Spielens	166
4.1.2. Konkretes Spielen: Spielumstände unter gesellschaftskritischer Lupe	179
4.1.3. Zusammenschau und Analyse: Spielzwischenstand III	190

4.2. Mönch, ärgere Dich nicht: Das Kloster als Arena des Spiels <i>oder</i> Religiose als nachahmende Mitspieler des spielenden Gottes	194
4.2.1. Im Spiegel von Ablehnung, Toleranz und Anpassung: Stätten und Arten klösterlichen Spielens	196
4.2.2. Spielen als Training: Die Einbettung des Spiels in die symbolische Ordnung des Klosters	201
4.2.3. Exkurs: <i>Vita religiosa</i> als Spiel	218
4.2.4. Zusammenschau und Analyse: Spielzwischenstand IV	229
4.3. Soziale Mystik eines Parade-,Spiels': Das <i>Guldin Spil</i> Ingolds von Basel <i>oder</i> Christus als bester Spieler aller Zeiten	235
4.3.1. Spiel und Nachspiel I: Das Schachspiel Christi und der Menschen	239
4.3.2. Spiel und Nachspiel II: Das Brettspiel Christi und der Menschen	252
4.3.3. Spiel und Nachspiel III: Das Würfelspiel Christi und der Menschen	256
4.3.4. Spiel und Nachspiel IV: Das Kartenspiel Christi und der Menschen	264
4.3.5. Spiel und Nachspiel V: Das Tanzspiel Christi und der Menschen	268
4.3.6. Spiel und Nachspiel VI: Das Schießenspiel Christi und der Menschen	274
4.3.7. Spiel und Nachspiel VII: Das Saitenspiel Christi und der Menschen	277
4.3.8. Nachspiel und Rückspiel: Techniken der Imitation <i>oder</i> Zusammenschau und Analyse: Spielzwischenstand V .	282
4.4. Spielende Kirche und spielende Hölle: Das Spiel als Verbindungselement	290
4.4.1. Der spielende Gott und die <i>ecclesia ludens</i>	291
4.4.2. Imitierende Amateure: Das Spiel der Dämonen	306
4.4.3. Agonie und Symphonie des Spiels: Gott und sein Welttheater in kurzer Synthese	315
4.5. Spielergebnis C	319
5. Spieler und Bespielter: Die Spiele Gottes unter theoretischer Perspektive	329
5.1. Spieltheoretische Aspekte	329
5.1.1. Gottes Spielfelder: Unmittelbar und mittelbar Teilnehmende	329
5.1.2. Spielorte und Spielzeiten	333
5.1.3. Freiwilligkeit, Kreativität und Regelmäßigkeit?	335
5.1.4. Abgeschlossenheit, Ergebnisoffenheit und Unproduktivität?	336

5.1.5. „Als-Ob“ versus Wirklichkeit?	337
5.1.6. Freude, Liebe, Gnade und Entspannung?	339
5.2. Soziokulturelle Aspekte	340
5.2.1. Der spielende Gott und die Mode: Zur Reziprozität aus Heiligem und Profanem	341
5.2.2. Der spielende Gott als Institutionalisierungsfundament ...	345
5.2.3. Der spielende Gott und die Geschlechter	348
5.2.4. Der spielende Gott als Bildungs- und Erziehungsinstanz ..	350
5.2.5. Der spielende Gott und die sozialen Probleme	351
5.3. Religionswissenschaftliche Aspekte	353
5.4. Spielergebnis D	360
6. Endspiel und Nachspiel: Resümee und Forschungsausblick	371
7. Verzeichnis der Abbildungen, Quellen und Darstellungen	381
7.1. Abbildungen	381
7.2. Quellen	383
7.2.1. Handschriften	383
7.2.2. Gedruckte Quellen	384
7.3. Darstellungen	394
Register	423
1. Personenregister	423
2. Ortsregister	434
3. Sach- und Themenregister	435