

Japan Forum



Das monatliche
Informationsblatt
des Japanischen
Generalkonsulats

Vol. 106 / Jan. 2004

Liebe JF-Leserinnen und -Leser,

Japan bietet eine beeindruckende Vielfalt an Spielwaren. Selbst im Zeitalter fortschreitender Technisierung bleibt angesichts der Wertschätzung, die man Tradition entgegenbringt, neben Pachinko und Videospielen Platz für manch altes Spielzeug. Es wird zwar nur noch selten aktiv eingesetzt, doch bewahrt man es gern als Zeugnis herkömmlichen Kunsthandwerks oder verwendet es als Glücksbringer.

Im Folgenden möchten wir Ihnen einige dieser traditionellen Spiele vorstellen, vor allem solche, die mit Neujahr in Verbindung gebracht werden, und Ihnen damit ein friedvolles und gesundes Jahr 2004 wünschen!

Spiele und Spielzeug in Japan (I): Neujahr

NEUJAHR ist bekanntlich das wichtigste Fest im japanischen Jahreszyklus und nimmt damit in Japan einen ähnlichen Platz ein wie Weihnachten in Deutschland. Viele Geschäfte, Firmen und Behörden legen bereits zum Jahresausklang eine Pause ein, so dass dem ansonsten mit Urlaub nicht verwöhnten Japaner mehrere zusammenhängende Tage bis ins neue Jahr hinein zur Verfügung stehen. Man begleicht alte Schulden, trifft sich zur *bōnenkai* („Jahresabschlussfeier“), verschickt Geschenke und Neujahrsgrüße, säubert das Haus, stellt Neujahrsschmuck zur Begrüßung der Jahresgottheiten auf und bereitet sich in vielerlei Art und Weise auf den neuen Zeitabschnitt vor (vgl. unseren Artikel im JF Vol. 81, Dez. 2001). Denn natürlich möchte man möglichst unbelastet in das kommende Jahr eintreten und sich und seiner Familie für die neu anstehenden zwölf Monate Glück und Erfolg sichern. Viele Bräuche haben in dieser Zeit besondere Bedeutung bzw. symbolischen Wert. Dies gilt auch für manche Spiele und Spielzeuge, die für Neujahr typisch sind.



EINES der populärsten Neujahrs-Spiele im Freien ist **hanetsuki**, das japanische Federball, das einigen Angaben zufolge frühzeitig aus China übernommen und bereits in der Heian-Zeit von Adligen praktiziert wurde. Ein schriftlicher Beleg findet

sich jedoch erst für das Jahr 1432, aus dem berichtet wird, dass man Federball am Kaiserhof gespielt habe. Auch soll einst der Adel an Neujahr Federballschläger (*hagoita*) und Federbälle (*hane*) als glückbringende Geschenke untereinander ausgetauscht haben; und anderswo wird berichtet, dass Handwerker und Händler an Neujahr ihren Mäzenen besonders schön gestaltete Federballschläger überreicht hätten.

AUF Holzschnitten und älteren Fotos werden zu Neujahr gern Mädchen im Kimono beim Federball bzw. mit *hagoita* abgebildet. Traditionelles Federballspiel war in Japan kennzeichnend für das weibliche Geschlecht, und der *hagoita* zählte zu den üblichen Neujahrs Gaben für Mädchen. Der eher unscheinbare Ball war einst mit harten Seifenbeeren und Federn gefüllt, weitere Federn auf dem Ball sorgten für eine gewisse Flugbalance. Spielte man alleine, versuchte man den Ball möglichst lange in der Luft zu halten. Zu mehreren galten Regeln ähn-



lich wie beim Badminton. Wenn der Ball auf den Boden fiel, erhielt der „Schuldige“ dafür eine schwarze Tuschemarkierung ins Gesicht.



Azusa-chan (1 Jahr) mit Neujahrsspielzeug wünscht allen JF-Lesern ein gutes Jahr 2004!
© TAKATSUKI Kōichi

DEN Holzschläger bemalte man gern mit bunten, glückverheißenden Bildern - schönen Frauen oder Motiven wie Bambus, Kiefer und Pflaume -, vor allem mit solchen, denen die Kraft zugeschrieben wurde, Böses fernzuhalten. Daher wurden *hagoita* auch an Schreinen und Tempeln als Glücksbringer sowie als Abwehrzauber - z.B. zum Schutz gegen Feuer, ja sogar gegen Moskitos! - verkauft. Im Laufe der Edo-Zeit (1600-1867) gestaltete man diese Schläger immer prächtiger, u.a. als kunstvolle Stoffcollagen aus Seide, die auf der einen Seite des Schlägers angebracht wurden und nun - der Mode der Zeit entsprechend - häufig Kabuki-Schauspieler darstellten; die dabei verwendete Technik der Stoffreliefs bezeichnet man als *oshi-e* (vgl. die Ausstellung im EKO-Haus 16.1.-1.2.). Noch heute kann man auf den Märkten zum Jahreswechsel (*toshi no ichi*) - beispielsweise in der Nakamise-Ladenstraße auf dem Weg zum Sensō-ji im Tōkyōer Stadtteil Asakusa (17.-19.12.) - neben anderem typischen Neujahrsspielzeug wie Kreisel und Papierdrachen auch prachtvolle *hagoita* erstehen, die einem je nach Ausführung ein recht stattliches Loch in den Geldbeutel reißen können. Sie sind allerdings dann nicht mehr zum Spielen, sondern nur noch als Dekoration gedacht.



EIN anderes Spiel, das ebenfalls im Freien ausgeübt wurde, aber dem heutigen Japaner meist unbekannt ist, ist **huri-buri**. Sowohl über die Ursprünge als auch über die Herkunft des Namens weiß man wenig. Abbildungen legen nahe, dass ein Ball mit einem achteckigen Holzstück geschlagen wurde, das in seiner Form an einen Krockettschläger erinnert; an ihm konnte ein Seil befestigt werden, um ihn herumzuschwingen. Es entwickelte sich der Brauch, einen derartigen Schläger - dekoriert mit Glückssymbolen für Reichtum, langes Leben etc. - kleinen Kindern zu ihrem ersten Neujahrsfest zu schenken. Auf bildlichen Darstellungen sieht man oft Holzräder, die am Schläger angebracht waren und mit denen man ihn wie ein Holztier an einer Leine hinter sich herziehen konnte.

GERN dekorierte man früher an Neujahr Schaufenster von Geschäften sowie die Schmucknische (*tokonoma*) daheim mit farbenfrohen Bällen unterschiedlichster Größe. Außen wurde der **itomari** („Fadenball“) oder **temari** („Handball“) in sorgfältiger Handarbeit mit bunten Seidenfäden bespannt, die aufwändige geometrische Muster bilden konnten; dabei hielt man die Fäden während der Anfertigung mit Hilfe von Nadeln in Position. Innen bestanden die Bälle anfangs aus Papier oder Stoffresten, konnten daher nicht springen und wurden aus diesem Grund vor allem für Wurf- und Fangspiele verwendet. Später füllte man sie mit zusammengepressten Schwämmen und verlieh ihnen dadurch eine gewisse Sprungkraft. Erst um 1890 sollen Gummibälle aus Deutschland importiert worden sein.

SCHON früh pflegte man Neujahr durch Spiele bzw. Wettbewerbe hervorzuheben. Zu ihnen zählen noch heute traditionelle Kartenspiele (**karuta**). Der japanische Begriff geht auf das portugiesische Wort *carta* zurück, waren es doch



Kaufleute aus Portugal, die in der 2. Hälfte des 16. Jahrhunderts das Kartenspiel nach Japan brachten. Besonders bekannt ist das **Hyakunin isshu karuta**, das zu den sog. *uta karuta*, den „Gedicht-Kartenspielen“, gehört. Es geht zurück auf den „Muschel-Wettstreit“ (*kai-awase*), mit dem sich der Adel der Heian-Zeit (794-1185) gern die Mußestunden vertrieb: Verschiedene Muschelhälften wurden vor den Spielern ausgebreitet, und es galt, das passende Gegenstück zu finden. Später schmückte man die Muschel-Innenseiten mit Bildern oder Gedichten und suchte - wie beim Memory-Spiel - nach den jeweiligen Paaren. Erhaltene Exemplare sind oft wunderschöne Beispiele für Miniaturmalerei.

Das Hyakunin isshu karuta basiert auf den 100 Gedichten der gleichnamigen, Fujiwara no Teika zugeschriebenen Anthologie („100 Gedichte von 100 Dichtern“, 13. Jh.). Auf der Hälfte der 200 z.T. aufwändig nach alten Vorbildern gestalteten Spielkarten ist neben dem kompletten Tanka (dem 31-silbigen Gedicht der Silbenfolge 5-7-5-7) gewöhnlich auch der jeweilige Verfasser abgebildet; die übrigen 100 Karten enthalten den zweiten Teil des Gedichts. In der Edo-Zeit entwickelte sich die Form, die noch heute üblich ist: Die Spieler versuchen, bei Verlesung der ersten drei Zeilen möglichst schnell unter den ausliegenden Karten diejenige herauszugreifen, die die Fortsetzung trägt; Sieger ist, wer die meisten Karten erhält. Da die Kenntnis der betreffenden Gedichte dem Spieler einen immensen Vorteil verschafft, schult das **Hyakunin isshu karuta** auch die literarische Bildung der Beteiligten.

Noch heute werden derartige Kartenspiele gern im Familienkreis zum Jahresende bzw. zu Beginn des neuen Jahres gespielt. Zu ihnen zählen auch das *iroha-karuta* („ABC-Kartenspiel“) aus Sprichwörtern und damit in Verbindung stehenden Bildern, mit dem Kinder zugleich die japanische Silbenschrift und Spruchweisheiten lernen können, sowie das komplexeren Regeln folgende, 48-teilige *hana-fuda* bzw. *hana-karuta* („Blumen-Kartenspiel“), bei dem jeweils vier Karten die Pflanzen eines der zwölf Monate aufgreifen.

Ebenfalls zu Neujahr sehr populär ist **sugoroku**. Besonders Kinder lieben dieses



Spiel, das in seiner ursprünglichen Version als ältestes Brettspiel in Japan gilt, sich seit damals jedoch deutlich gewandelt hat. Es handelte sich einst um eine Art Backgammon

mit 15 weißen und 15 schwarzen Steinen, das - vermutlich aus Indien stammend - über China im 7./8. Jahrhundert nach Japan gelangte. In Japan avancierte es rasch zu einem der beliebtesten Glücksspiele des Adels, der es mit wahrer Leidenschaft gespielt zu haben scheint, weswegen es u.a. in so bekannten Werken wie *Nihon shoki* („Annalen von Japan“, um 720), *Makura no sōshi* („Kopfkissenbuch“, Anf. 11. Jh.) und *Genji monogatari* („Geschichte des [Prinzen] Genji“, Anf. 11. Jh.) Erwähnung findet und uns auch auf zahlreichen Bildrollen seit der Kamakura-Zeit (1192-1333) begegnet. Zusammen mit *go* und *shōgi*, dem japanischen Schach, zählte es

zu den „drei Spielbrethern“ (*sanmen*), die in keinem adligen Haushalt fehlen durften und stets zur Mitgift einer Braut aus gehobenen Kreisen gehörten. Oft spielte man um horrenden Einsätze; daher wurde *sugoroku* bereits im Jahre 689 erstmals als Glücksspiel offiziell untersagt. Dies minderte seine Beliebtheit offensichtlich kaum, denn auch aus späterer Zeit erfahren wir immer wieder von derartigen Verboten, bis es der Tokugawa-Regierung schließlich Mitte des 19. Jahrhunderts gelang, das traditionelle *sugoroku* endgültig „auszumerzen“. Aus der Blütezeit des *sugoroku*, als man kostbare, edel dekorierte Spielbretter und Spieltische aus Lack mit Elfenbeineinlagen etc. herstellen ließ, sind noch einige besonders schöne Exemplare erhalten geblieben (z.B. im Schatzhaus Shōsōin in Nara), die von der Wertschätzung zeugen, die man einst diesem Spiel entgegenbrachte. Seit der Muromachi-Zeit (1338-1573) entstanden verschiedene, z.T. recht komplexe Weiterentwicklungen in Form von Bilder-*sugoroku*, und dies ist auch die Gestalt, in der *sugoroku* bis in die Gegenwart überlebt hat. Inzwischen wurden Holztisch und Stöckchen durch Papierbrett und Würfel ersetzt, und die heutigen *sugoroku* zeigen beispielsweise berühmte Touristenziele, bekannte Persönlichkeiten u.ä.m.

Ein anderer beliebter Zeitvertreib zu Neujahr war früher das „Spiel der 16 Krieger“ (**Jūroku musashi**), bei dem einer der beiden Spieler auf dem Spielbrett den „General“ (*taishō*) repräsentierte, während dem anderen 16 Spielsteine als gegnerische Soldaten zur Verfügung standen, die versuchen mussten, den General einzukreisen. Unabhängig von seinem militärischen Inhalt wurde *Jūroku musashi* - wie Abbildungen belegen - auch gern von Mädchen gespielt.

Eher Jungen zugeordnet werden Kreisel und Papierdrachen, die sich über viele Jahrhunderte in Japan großer Beliebtheit erfreuten und noch heute für Neujahr typisch sind. Das japanische Wort für **Kreisel** - *koma* - geht auf die Bezeichnung zurück, die man in Japan für das koreanische Königreich Koguryō (Koma) verwendete, über das der Kreisel einst von China aus nach Japan gelangt sein soll. Zuerst nur eine Beschäftigung für die adelige Oberschicht, spielten damit spätestens im 17. Jahrhundert auch einfache Bürger, ehe es vor allem zum Kinderspielzeug wurde. Noch heute gibt es in Japan eine Vielzahl an Kreiselarten aller Größen und Ausführungen von einfachen Modellen bis hin zu fantasievollen Variationen wie *sumō-goma* („Sumō-Kreisel“), wobei sich als Sumō-Ringer gestaltete Kreisel gegenseitig aus dem Ring zu drängen versuchen.



Papierdrachen (im älteren Sprachgebrauch *ikanobori* bzw. *ika*, heute *tako*) sollen bereits vor der Heian-Zeit nach Japan gekommen sein, finden jedoch



dort erst in einem Wörterbuch des 10. Jahrhunderts namentlich Erwähnung. Volkskundlern zufolge wurden sie im Shintōismus frühzeitig als Bindeglied zwischen Himmel und Erde bzw. Kontaktmedium zu den Gottheiten (*kami*)

verstanden, die man damit um Gesundheit, reiche Ernte oder auch Schutz gegen böse Einflüsse ersuchte. Davon zeugt beispielsweise der noch bis Anfang der Meiji-Zeit (1868-1912) in Kakuta (Präfektur Miyagi) praktizierte Brauch, am Neujahrstag kleine, mit dem jeweiligen Familiennamen beschriftete **Drachen** steigen zu lassen und dann ihre Leinen zu kappen, um sie den *kami* als Opfergabe zukommen zu lassen und auf diese Weise um Gesundheit und Wohlstand für das kommende Jahr zu bitten.

In den kriegerischen Auseinandersetzungen seit dem ausgehenden 12. Jahrhundert wurden Drachen verstärkt zu militärischen Zwecken eingesetzt, z.B. zur Warnung vor dem nahenden Feind oder zum Transport von Nachrichten. In der Edo-Zeit entwickelte sich Drachensteigen zu einem beliebten Volkssport an Neujahr, so dass - glaubt man den Darstellungen auf zeitgenössischen Holzschnitten - manchmal der Himmel regelrecht von Drachen bevölkert schien. Es wurden sogar „Drachenkämpfe“ (*tako-gassen*) veranstaltet, die viele Zuschauer anzogen. Die bunten Himmelsbilder trugen ganz unterschiedliche Motive, von Schriftzeichen über Tiere, die Glück, langes Leben, Stärke etc. symbolisieren, bis hin zu populären Helden. Bekannt ist u.a. das Motiv des *yakko*, eines niederen Dieners, der auf Reisen seinem adeligen Herrn den Weg freischlug; er gilt als Talisman gegen Feuer, da er mit seinen Hieben den Wind zu zerschneiden vermag und ihm damit die Kraft, Feuer zu entfachen, nimmt. Noch heute lässt man vielerorts in Japan an Neujahr Drachen steigen; sie sind allerdings inzwischen meist aus Plastik.



Einst pflegte man Shintō-Schreinen Pfeil und Bogen zu stiften, da diese die Vertreibung von Dämonen symbolisierten. Vielleicht fand auch das Bogenschießen zu Neujahr, das uns auf manchen bildlichen Darstellungen begegnet, vor diesem Hintergrund statt. In der Kamakura-Zeit scheint der Brauch aufgekommen zu sein, Knaben zu ihrem ersten Neujahrsfest Pfeil und Bogen (*hamayumi*) zu schenken; man hoffte, dadurch Übles abzuwehren und für stabile Gesundheit des Jungen sorgen zu können. In manchen Familien stellte man noch vor gar nicht langer Zeit entsprechende Waffen in Miniaturformat auf, doch heutzutage geschieht dies meist eher zum Knabenfest am 5.5. Als eine Art Abwehrzauber und Glücksbringer gelten die Pfeile (*hamaya*), die man zum Jahreswechsel bzw. zu Neujahr an Schreinen und Tempeln kaufen kann; nach Ablauf des Jahres bringt man seinen Pfeil wieder zurück und erstet einen Neuen, um sich damit auch für die nächsten zwölf Monate Glück und Schutz zu sichern.



Wenn Sie mehr über den Facettenreichtum von Spielwaren in Japan erfahren wollen, werfen Sie doch einen Blick in die Ausstellung „**Japanisches Spielzeug - Tradition und Moderne**“, die am 30. Januar im Japanischen Kulturinstitut in Köln eröffnet wird (siehe Terminkalender).