

Japan Forum



Das monatliche Informationsblatt des Japanischen Generalkonsulats in Düsseldorf

Vol. 139 / Okt. 2006

Liebe JF-Leserinnen und -Leser,

am **Freitag, dem 27. Oktober**, wollen wir Ihren Spieltrieb wecken und Sie einladen, mit uns anhand verschiedener Formen des Zeitvertriebs eine kleine Zeitreise durch Japan zu unternehmen. Dabei sollen keineswegs nur Ihre Augen und Ohren angesprochen, sondern auch Ihre praktischen Fähigkeiten ausgetestet werden. Die allseits beliebten Computer- und Videospiele werden Sie bei uns allerdings nicht finden, stattdessen beispielsweise Kreisel, Bambuslibelle, Seilwerfen und „Daruma-Schlagen“, knifflige Zahlenrätsel, traditionelles Federball, strategisches Denken erforderndes Go-Spiel und Origami. Sie werden gewiss Freude daran haben, Ihre Geschicklichkeit und Ihr Gehirn zu trainieren - und wir nehmen dies zum Anlass, uns ein klein wenig mit diesem Thema zu befassen.

Spaß und Zerstreuung in Japan - Spiele in Tradition und Gegenwart -

AUCH in Japan vertrieb man sich stets gern die Mußestunden mit vergnüglichen Spielen. Dies galt für Jung und Alt, für den Adeligen ebenso wie für den einfachen Bauern, auch wenn sich die jeweiligen Formen des Zeitvertriebs deutlich voneinander unterscheiden konnten. Dass die Spielfreude manchmal ausartete, belegen allerlei Verbote und Warnungen. So findet sich bereits für das Jahr 689 der erste von vielen Erlassen, mit denen das Glücksspiel *sugoroku*, eine noch vor dem 7. Jahrhundert aus China übernommene Art Backgammon, untersagt wurde, ohne es ernsthaft unterbinden zu können, und der Mönch YOSHIDA Kenkō (ca. 1283-1352) prangert in seinem *Tsurezuregusa* („Allerlei aus Mußestunden“, ca. 1330/1331) die Spielsucht an, der offensichtlich so mancher verfiel. Er gibt jedoch u.a. auch Tipps für das Go- und Muschelspiel, und die Hofdame Sei Shōnagon nennt in ihrem *Makura no sōshi* („Kopfkissenbuch“, um 1000) Go und Würfelspiel als geeignete Möglichkeiten, der Langeweile zu entfliehen.

DABEI galt das strategische Geschick schulende Go, das in der Nara-Zeit (710-794) aus China nach Japan gelangt sein soll und mit jeweils 180 schwarzen und weißen Steinen auf den Schnittpunkten eines 19x19 Linien umfassenden Brettes gespielt wird, als kultivierter. Und so ist auf Bildrollen zum *Genji monogatari* („Erzählung vom [Prinzen] Genji“, um 1010) Kaoru, der Sohn der Prinzessin Nyosan und Hauptfigur in den letzten 13 Kapiteln des Romans, beim Go-Spiel mit dem Kaiser abgebildet, ebenso die Töchter von Genjis Adoptivtochter Tamakazura. Auch beim Go konnte der Wetteinsatz hoch sein - bei der besagten Partie mit dem Kaiser winkte als in dem Fall unerwünschte Siegesprämie die Hand der Kaisertochter! -, doch Summen, mit denen sich mancher komplett ruinierte, verlor man eher beim als primitiver geltenden *sugoroku*. Dennoch zählt zu den im Schatzhaus Shōsōin in Nara aufbewahrten edlen Stücken auch ein wertvoller *sugoro-ku*-Spieltisch -



daruma-otoshi, Sumo-Kreisel und normale Kreisel © Ruth Jäschke

Zeichen der Wertschätzung, die *sugoroku* aller negativen Beurteilungen zum Trotz als spannender Zeitvertreib auch in gehobenen Kreisen genoss. Daneben gab es ein einfacheres Würfelspiel (*chōbami*); Jahrhunderte später in der To-

kugawa-Zeit (1603-1867) dominierten bei Festen - wie viele Scherzgedichte (*senryū*) belegen - schließlich die Würfelbuden. *Shōgi*, das ebenfalls aus China importierte Schach, das in Ostasien nicht mit Figuren, sondern mit entsprechendem mit Zeichen beschrifteten Spielsteinen gespielt wird, kam vermutlich erst um 1200 nach Japan. Die edlen Damen der Heian-Zeit (794-1192) widmeten sich zudem gern einem Spiel namens *rango*, bei dem es galt, möglichst viele Go-Steine gekonnt auf einem Finger zu balancieren, sowie dem als *tagi* bezeichneten Flohhüpfen.

GRÖßEREN körperlichen Aktivitäten standen allerdings die zahlreichen Kleiderschichten entgegen, die man der damaligen Mode entsprechend bei Hofe übereinander trug. Daher dürfte das Fußballspiel *kemari*, bei dem es darum ging, sich den Ball möglichst lange ohne Bodenkontakt zuzuspielen, trotz der Behauptung im *Genji monogatari*, es wirke ausgelassen und nicht sehr vornehm, im Vergleich zu heutigen Ballspielen eher gemächlich und würdevoll abgelaufen sein, zumal allerlei Regeln und stilisierte Formen einzuhalten waren. Dem Hinweis, dass es im Jahre 953 gelungen sei, sich das Rund aus Hirsch- und Pferdeleder sage und schreibe 520 Mal zuzulupfen, ehe es den Boden berührte, muss höchste Bewunderung gezollt werden! Recht lebendig dürfte das an Polo erinnernde Schlagball (*dakyū* oder *mari-uchi*) gewesen sein, bei dem der Ball vom Pferd aus gespielt wurde. Es kam ebenfalls aus China und war beim Hofadel vor allem vom 8. bis zum 13. Jahrhundert sehr populär, wovon auch das eine oder andere Gedicht aus dem *Manyōshū* („Sammlung der 10.000 Blätter“, 2. Hälfte 8. Jh.) und dem *Keikoku-shū* („Anthologie zur Ordnung des Landes“, 827) zeugt. Auch veranstaltete man Pferderennen und wetteiferte im Bogenschießen, sah starken Recken aus den Provinzen beim Ringkampf (*sumō*) zu oder verfolgte Hahnenkämpfe.

Ein weiterer Zeitvertreib der Oberschicht war - obwohl eigentlich von der buddhistischen Kirche untersagt -, die Jagd (*kari*) z.B. mit Falken (*takagari*), auf die bereits im *Kojiki* („Aufzeichnungen alter Begebenheiten, 712) erste Hinweise zu entdecken sind und für die sich Kaiser und Hofadel gerade vom ausgehenden 8. bis in die Mitte des 9. Jahrhunderts begeisterten. Die Damenwelt begab sich seltener ins Freie, genoss dann aber die Ausflüge in die Natur sehr; auch verfolgte man gern Bootsrennen (*funa-kurabe*), rollte Schneebälle (*yukiko-*



Karten aus dem Kartenspiel *Hyakunin Isshu*
© Ruth Jäschke

rogashi) oder schloss Wetten darüber ab, bis zu welchem Tag ein Schneeberg vollkommen weggeschmolzen sein würde, wie Sei Shōnagon in ihrem „Kopfkissenbuch“ so anschaulich beschreibt.

IN der Heian-Zeit widmete sich der Hofadel mit großem Enthusiasmus den schönen Künsten. Zahlreich waren Spiele, bei denen man - meist in zwei Mannschaften aufgeteilt -

Gegenstände miteinander verglich (*mono-awase*). Je nach Aufgabenstellung konnte es sich um Gräser, besondere Blumen oder kleine Singvögel, bei der Damenwelt auch um Fächer, Käämme oder Haarnadeln handeln, doch mit einer eindrucksvollen oder langen Iriswurzel ließ sich ebenfalls der Sieg erringen. Die Herren begutachteten eher Gebrauchsgegenstände ihres Lebensbereiches wie Köcher, Sättel und Satteldecken. In vornehmen Häusern wurde gern das Kreieren von Räucherwerk („Duftkunst“ / *kōdō*) betrieben; es war recht aufwändig, und so zogen sich teilweise die Vorbereitungen für einen solchen Duft-Wettstreit über Wochen hin. Prinz



Muscheln des traditionellen Muschelspiels
© Ruth Jäschke

Genji, der Titelheld des *Genji monogatari*, wusste selbstverständlich auch in dieser Kunst zu überzeugen und errang beispielsweise mit einer zum Frühlingswind passenden Duftnote das Lob der Jury. Beim „Muschelwettstreit“ (*kai-awase*), der vor allem unter den Damen bei Hofe gespielt wurde, verglich man ursprünglich Muschelhälften und versuchte, die zueinander passenden Teile herauszufinden. Später wurde es üblich, die zusammengehörenden Hälften mit dem gleichen oder einem thematisch verwandten Motiv auszumalen, und es ging darum, ähnlich wie beim Memory die beiden richtigen Muschelteile zu finden.

OFt maß man sich in der Dichtkunst, die ohnehin auch im täglichen Leben ein wichtiges Kriterium bei Hofe darstellte. So hatte ein in dieser Hinsicht ungebildeter Herr bei der von ihm favorisierten Dame schlechte Karten, wenn er sich bei seiner Werbung nicht durch lyrische Kenntnisse (oder einen guten Ghostwriter) und eine schöne Handschrift qualifizieren konnte. Gedichtwettbewerbe (*uta-awase*) zählten gerade ab dem 10. Jahrhundert zu den Höhepunkten bei Hofe. Da die Themen meist einige Wochen im Voraus bekannt gegeben wurden, handelte es sich bei den letztendlich vorgetragenen Versen oft kaum um spontan angefertigte Lyrik, sondern um das Ergebnis sorgfältig erdachter Poetik. Schließlich spielte die Fähigkeit zu dichten und die Kenntnis der großen Gedichtanthologien für das Ansehen der Person eine große Rolle und konnte manchmal über den Rang bei Hofe entscheiden. Etwas lässiger ging es bei den *ensho-awase* zu, bei denen eine Damen- und eine Herrenmannschaft mit Liebesgedichten voller Symbolik gegeneinander antraten, um neben der Ehre auch Seidenstoffe oder andere Wertgegenstände zu gewinnen. Nicht jeder Vers erschließt sich dem deutschen Leser ohne Japanischkenntnisse, da die japanische Sprache reich an Homonymen ist und zahlreiche Wortspiele ermöglicht. Auch im Alltag freut sich der Japaner daher bis heute an der oft witzigen, bewusst mehrdeutigen Wortwahl, die so im Deutschen leider meist nicht adäquat wiedergegeben werden kann.

WENIGER anspruchsvoll für den Geist, doch gut als Geschicklichkeitstraining waren Spiele wie Pfeil- und Steinchenwerfen, bei denen es galt, ein bestimmtes Ziel zu treffen, oder das Jonglieren mit kleinen, mit Getreide o.ä. gefüllten Säckchen (*otedama*), die - ebenso wie das Ballspiel - häufig in Volksliedern erwähnt werden. In der Tokugawa-Zeit wurde als Variation des Pfeilwerfens das Fächerwerfen in der breiten Bevölkerung populär, das ursprünglich aus China



Japanisches Holzpüppchen
© Ruth Jäschke

stammt, ab der Meiji-Zeit (1912-1926) jedoch nur noch vereinzelt - vor allem in Freudenvierteln - gespielt wurde. Bei derartigen Aktivitäten würde man von *asobi* im Sinne spielerischer Kurzweil sprechen, für die einem eine Vielzahl an Spielzeug (*gangu* bzw. *omocha*) zur Verfügung steht. Die Variationsbreite allein bei Bällen reicht von bunten, mit Seidenfäden bespannten Kugeln bis zu federleichten, zusammenfaltbaren Objekten, die einfach aufgeblasen werden. Auf Holzschnit-

ten sehen wir Kinder u.a. vor Guckkästen, mit einem Jojo (*yōyō*), Masken und auf Spielzeugpferden, die ursprünglich wie Puppen religiöse Bedeutung hatten und als Kultobjekte Verwendung fanden. Bei kleinen Kindern beliebt ist stets Spielzeug, das Geräusche macht, z.B. die kleine Stabtrommel (*denden-daiko*), bei der eine an einem Faden befestigte Kugel beim raschen Drehen des Stabes beidseitig auf ein Trommelfell aus Papier schlägt.

AUCH die Palette an Puppen (*ningyō*) ist groß und reicht von der einfachen Stroh-, Papier- und schließlich Holzversion über technisch ausgefeilte mechanische Figuren (*karakuri-ningyō*), die Tee servieren oder akrobatische Kunststücke vorführen können, bis hin zu edlen, kunsthandwerklichen Meisterleistungen, die nicht mehr zum Spielen, sondern nur noch zum Betrachten und Bewundern gedacht sind. Die Ausführung variiert oft nach Herkunftsregion, und so ist die einfache, holzgedrechselte *kokeshi*-Puppe typisch für die Tōhoku-Region in Nordjapan mit ihrem heutigen *kokeshi*-Zentrum Sendai (Präf. Miyagi). Sie unterscheidet sich deutlich von der in allen Körperteilen einschließlich der Frisur besonders detailliert ausgeführten *kyō-ningyō* (= „Kyō[to]-Puppe“), bei der es sich - wie der Name bereits nahelegt - um ein bekanntes Produkt der alten Kaiserstadt Kyōto handelt. Die *kyō-ningyō* besticht durch ihre Schönheit und Eleganz und findet daher gern beim Mädchen- bzw. Puppenfest (*hina-matsuri*) am 3.3. Verwendung, bei dem der Kaiserhof der Heian-Zeit mit Kaiserpaar, Hofstaat und Zubehör malerisch auf einem Podest nachgestellt wird.

EINE ganze Reihe von Spielen sind typisch für Neujahr (siehe JF Vol. 106 / Januar 2004, S. 1-2) und dienen dazu, es im Jahresablauf besonders herauszuheben, doch können sie durchaus auch in anderen Jahreszeiten zum Einsatz kommen. Gerade traditionelles Spielzeug wird oft bei Schrein- oder Tempelfesten angeboten; während Spiele allerdings im Shintōismus zugleich eine kultische Handlung darstellen, werden sie in traditionellen buddhistischen Schriften oft eher als unmoralisch verurteilt. Bei Jungen beliebtes Neujahrsspielzeug sind z.B. Kreisel (*koma*) und Drachen (*tako*), die man je nach Region auch von Frühjahr bis Herbst steigen lässt. Mädchen greifen eher zum Federballspiel (*hanetsuki*) mit dekorativ gestalteten Schlägern (*hagoita*), von denen die schönsten allerdings nicht für den praktischen Gebrauch geeignet sind. Das einst so populäre *sugoroku*, das sich über die Jahrhunderte



Origami-Kranich
© Ruth Jäschke

deutlich in seiner Erscheinungsform verändert hat, ist heutzutage als Papierbrettspiel immer noch gerade an Neujahr beliebt. Und auf keinen Fall vergessen werden dürfen die verschiedenen Kartenspiele, die im Japanischen mit dem aus dem Portugiesischen (*carta*) entlehnten Begriff *karuta* bezeichnet werden. Am bekanntesten ist das auf der Gedichtanthologie *Hyakunin-issshu* („100 Gedichte von 100 Dichtern“, 13. Jh.) basierende gleichnamige Kartenspiel, bei dem bei Vorlesen der

ersten Gedichthälfte die Spielkarte mit der zweiten Hälfte möglichst rasch herausgesucht werden muss. Ähnlich - nur mit Spruchweisheiten - funktioniert das *iroha-karuta* („ABC-Kartenspiel“), mit dem Kinder rasch Sprichwörter erlernen können. Beide Spiele werden noch heute in Familien gern an Neujahr gespielt.

MANCHE Spiele sind typisch für Partys, z.B. *nininbaori* („Happi zu zweit“). Dabei müssen zwei Personen gemeinsam einen Haori anziehen und essen, wobei dem Vordermann, der seine Arme nicht bewegen darf, Speis' und Trank vom Hintermann angereicht werden, was zu einigen koordinatorischen Problemen führt und daher bei Studenten- und Firmenfeiern für viel Gelächter sorgt. Ein anderes Trink- und Partyspiel ist das ursprünglich aus der Stadt Matsuyama (Präf. Ehima) stammende *yakyū-ken*, bei dem der Verlierer bei *jan-ken-pon*, der japanischen Form von Steinschere-Papier, etwas ausziehen muss. Heutzutage sind Spiele aus Japan auch in Deutschland populär, beispielsweise das Kartenspiel *Yu-Gi-Oh!*, bei dem 2-4 Personen gegeneinander antreten und mit ihren Monster-, Zauber- und Fallenkarten versuchen, sich zu schützen und zugleich den Gegner zu schwächen. Noch mehr Fans haben die diversen Spielkonsolen aus Japan, die vor allem die junge Generation begeistern, doch bemühen sich die Hersteller inzwischen bewusst mit Angeboten wie „Dr. Kawashimas Gehirnjogging“, auch Senioren zu erreichen und damit eine neue Zielgruppe zu erschließen. Andere Spielformen bleiben dem westlichen Betrachter manchmal unverständlich, so die Faszination, die *pachinko* - in langen Reihen aufgestellte, wild blinkende Spielautomaten, durch die mit lautem Getöse Stahlkugeln rasseln - auf viele Japaner ausübt, was dem Bekunden mancher Spieler zufolge äußerst spannend sein soll. Zugleich gehört bis heute die traditionelle Papierfaltkunst Origami zum Standardprogramm japanischer Kindergärten und Schulen und vermittelt dabei bereits im jungen Alter für das spätere Leben so wichtige Eigenschaften.

Bitte melden Sie sich bei Interesse **bis 25. Oktober 2006 (Mittwoch)** bei uns an (Eintritt frei!), damit wir planen können, entweder per **Telefon (0211/164 82-37)**, per **E-Mail (kultur@jgk-dus.de)** oder mit untenstehendem Abschnitt per **Fax (0211/164 82-46)** oder per **Post** (Japanisches Generalkonsulat, Kultur- und Informationsbüro, Immermannstr. 45, 40210 Düsseldorf). Wir freuen uns auf Sie!

ANMELDUNG

zur **Spieler-Veranstaltung am 27. Oktober 2006, ab 15h in Saal I-II (EG) der VHS Düsseldorf / WBZ**

(Bertha-von-Suttner-Platz 1, 40227 Düsseldorf)

Hiermit melde ich mich mit insgesamt Personen zur Spieler-Veranstaltung des Japanischen Generalkonsulates und des Fachbereichs Japanisch der VHS Düsseldorf an.

Name:

An-

schrift:

.....
(Ort, Datum)

.....
(Unterschrift)