



Lieber Japan-Forum -Leserinnen und -Leser,

am Wochenende des 22./23. November 2008 luden der Go-Landesverband NRW und das Japanische Generalkonsulat Düsseldorf Go-Freunde und Go-Interessenten nach Düsseldorf ein, um in harmonischer Atmosphäre im Go-Spiel um den 2. Japanischen Generalkonsul-Pokal gegeneinander anzutreten. Austragungsort war das Städtische Ceciliengymnasium, das verschiedene Japanaktivitäten bietet und engen Kontakt mit dem Japanischen Generalkonsulat Düsseldorf pflegt. Die Schirmherrschaft über das Turnier hatte wie beim Turnier im Jahr zuvor der *Nihon Ki-in* (Japan Go Association) übernommen.

Turniersieger wurde Herr Franz-Josef Dickhut aus Mönchengladbach. Herr Generalkonsul Maruo führte im Dezember 2008 ein Gespräch mit ihm zum Thema Go, das wir Ihnen in dieser Ausgabe vorführen möchten.

Interview zum Thema Go: Herr Generalkonsul Maruo im Gespräch mit dem erfolgreichen Go-Spieler Franz-Josef Dickhut

Franz-Josef Dickhut



© F.-J. Dickhut

- geboren 1969 in Lippstadt/Westfalen
- 6. Dan im asiatischen Brettspiel Go
- wohnhaft in Mönchengladbach
- Deutscher Meister in den Jahren 1992, 1999, 2000, 2002, 2003, 2004, 2006, 2008
- Vize-Europameister 1998 und 2000
- vertrat Deutschland auf der Amateurweltmeisterschaft in Japan in den Jahren 1994, 2001, 2005 und 2008
- erreichte 2005 als Fünfter die beste von einem Deutschen erzielte Platzierung, landete 2008 als Neunter in den Top 10

Herr Maruo:

Herr Dickhut, Sie haben im Go acht Mal den Titel „Deutscher Meister“ errungen und waren in den Jahren 1998 und 2000 Vize-Europameister. Zudem haben Sie Deutschland vier Mal auf Amateurweltmeisterschaften in Japan vertreten.

Ich würde gerne wissen, seit wann Sie Go spielen und wie Ihr Interesse an diesem Spiel geweckt wurde?

Herr Dickhut:

Ich habe mit 15 Jahren begonnen und mich bereits als Kind für das Schachspiel interessiert. In meiner Schule gab es eine

Projektwoche, in der man an einer bestimmten Aktion teilnehmen konnte. Wir hatten die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Projekten zu wählen, die sich z.B. mit dem Thema Sauberkeit von Flüssen oder einem Projekt zum Bau eines Römerlagers befassten. Ich entschied mich für das „Go-Projekt“ und wurde von einem Mathematiklehrer in der Kunst dieses Strategiespiels unterwiesen. Seitdem begeistere ich mich sehr für Go.

Herr Maruo:

Ich denke, mit 15 Jahren ist man gar nicht mehr so jung, wenn man mit dem Go-Spiel beginnt, aber Sie haben es geschafft, ein sehr starker Spieler zu werden. Wie erreicht man das im Go?

Herr Dickhut:

Ich habe mich sehr auf dieses Spiel konzentriert und kaum andere Hobbies betrieben. Außerdem habe ich Profipartien nachgespielt.

Herr Maruo:

Die Partien welcher Go-Spieler haben Sie am liebsten nachgespielt?

Herr Dickhut:

Zur damaligen Zeit und auch danach war ich ein großer Fan von CHO Chikun. Auch Partien ganz alter Meister wie JOWA und SHUSAI habe ich nachgespielt, weil diese gerne kämpften. Ich kämpfe ebenfalls gerne.

Herr Maruo:

CHO Chikun war wirklich sehr stark, es gab Zeiten, in denen er sehr viele Titel erwarb. Er spielte aber sehr gebietsorientiert.

Herr Dickhut:

Das habe ich früher auch getan, jetzt greife ich aber lieber an.

Herr Maruo:

Wann haben Sie zum ersten Mal einen Titel erhalten?

Herr Dickhut:

Mein erster Titel war der des „Deutschen Jugendmeisters“, meine erste deutsche Meisterschaft errang ich 1992. Dieses

Jahr (2008) habe ich den Titel des „European Master(s)“ errungen. Es handelt sich dabei um ein Turnier, an dem nur acht eingeladene, starke europäische Spieler teilnehmen. Bei den Europameisterschaften habe ich zwei Mal einen zweiten Platz belegt.

Herr Maruo:

Welche Länder in Europa sind Ihrer Meinung nach stark im Go ?

Herr Dickhut:

Es gibt einige Länder, die sehr gute Spieler haben, z.B. Russland und Rumänien. Russland hat zwei Spieler, die in Korea zu Profis geworden sind. Hinter Russland und Rumänien wäre Holland zu nennen. Holland ist das europäische Go-Zentrum (European Go and Cultural Center, EGCC).

Herr Maruo:

In NRW engagiert sich Herr Horst Timm als Leiter des dortigen Go-Landesverbandes außerordentlich.

Herr Dickhut:

Ja, Herr Timm hat schon in meiner Schulzeit viel für Go getan. Ich erinnere mich daran, wie er sofort einige Schüler in seinem Auto mitnahm und zu unserer Schule fuhr, als er hörte, dass es auch an unserer Schule eine Go-Gruppe für Schüler gebe. Dies war der Beginn einer regen Austausch.

Herr Maruo:

Um Go weltweit verbreiten zu können, gibt es sicherlich noch viel zu tun. Wissen Sie, wie viele Go-Spieler es ungefähr in Deutschland gibt?

Herr Dickhut:

Schwer zu sagen. Wenn ich mir die Spieler im GO-Landesverband NRW ansehe und überlege, wieviele von ihnen wirklich aktiv sind, würde ich über 100.000 Personen schätzen. Ich denke, dass Go-Turniere wie die beiden vergangenen in Düsseldorf (1. Japanischer Generalkonsul-Pokal Düsseldorf am 01./02.12.2007 und 2. Japanischer Generalkonsul-Pokal Düsseldorf am 22./23.11.2008) eine gute Gelegenheit darstellen, Go-Spieler zu-

Shōgi - das japanische Schach-Spiel

YANAGIMOTO Junji (Fujitsu General (Euro) GmbH) Einladung zum Shōgi-Spielen



© Junji YANAGIMOTO

Empfehlung eines Shōgi-Treffens

Wahrscheinlich kennen Sie alle das alte japanische Spiel *Shōgi*, oder? Im Abendland gibt es seit vielen Jahrhunderten Schach, ein Spiel, mit dem man von Kindesbeinen an vertraut ist; Profi-Meisterschaften und Weltmeisterschaften im Schach sind im Westen wichtige kulturelle Ereignisse. Ähnliches gilt auch für das japanische *Shōgi*, das sich im Laufe der Zeit zu einem Strategiespiel auf hohem Niveau entwickelt hat.

Weil es sich bei *Shōgi* um ein Spiel handelt, gibt es selbstverständlich Spielregeln. Um gute Fortschritte zu erzielen, ist es notwendig, viel zu üben. Doch ist *Shōgi* ein Gehirn- bzw. Denksport, der zunächst vor allem Spaß bereiten soll, so dass selbst Kinder gern miteinander und auch in der Familie *Shōgi* spielen.

In Japan haben Menschen aller Generationen und aus vielen verschiedenen Bereichen Freude an *Shōgi*, von fünf- bis sechsjährigen Kindern bis hin zu Menschen in hohem Alter, in der Familie, der Schule, dem Büro, regionalen Gruppen.

Ich bin im vergangenen Jahr nach Deutschland gekommen. Dabei bin ich kein *Shōgi*-Experte, und es gibt auch keinen speziellen Grund, mich für seine Verbreitung einzusetzen. Vielmehr bin ich in einer ganz normalen japanischen

Firma, die Elektroartikel vertreibt, für einige Zeit in Deutschland tätig, doch ist mein größtes Hobby *Shōgi*, und ich habe bis heute in verschiedenen Ländern Gruppen gebildet, die in ihrer Freizeit *Shōgi* spielen. So treffen sich inzwischen in vielen Ländern des Nahen und Mittleren Ostens, in Asien, in England etc. nicht nur Japaner, sondern auch Menschen, die erstmals *Shōgi* spielen, und haben Freude daran, miteinander ihre Zeit zu verbringen.

In vielen Punkten ähnelt *Shōgi* dem westlichen Schach; so stehen sich z.B. auch hier zwei Spieler gegenüber, und es geht darum, den gegnerischen König zu schlagen. Man bewegt nach Belieben acht verschiedene Arten von Spielsteinen (*koma*) kreuz und quer über das Spielfeld, und während man über die besonderen Eigenschaften der jeweiligen Steine nachdenkt, entwirft man eine Strategie; selbstverständlich kann man auch gegen einen Anfänger antreten, wenn dieser die Grundregeln kennt, indem man die Vorgaben ändert. Heutzutage lernt man mit dem Computer, und auch in Japan hat es sich zu verbreiten begonnen, als Anfänger per Computer gegeneinander zu spielen.

Es heißt, dass sich in Deutschland Leute, die *Shōgi* mögen, in mehreren Städten treffen und miteinander spielen. Gewiss haben alle dabei viel Spaß, während sie köstliches Bier trinken. Ich bin mir sicher, dass es auch in Düsseldorf Menschen gibt, die *Shōgi* kennen, Leute, die bei europäischen Meisterschaften spielen, und bestimmt auch solche, die dies gern in Zukunft tun möchten.

Wollen Sie nicht alle einmal einen kleinen Blick in die Welt des *Shōgi* werfen? Noch stehen die Aktivitäten ganz am Anfang, doch ist *Shōgi* überhaupt nicht schwierig. Ich möchte, dass wir - auch mit Unterstützung des Japanischen Generalkonsulats - einen fröhlichen Kreis errichten und uns in einer Atmosphäre treffen, in der wir frei spielen können, wann immer wir wollen.

Links zum Thema Shōgi

(Auswahl)

Shogi Deutschland e.V.:

<http://www.shogideutschland.de/>

Shogi Net (Oliver Orschiedt):

<http://www.shoginet.de/>

Japan Shogi Association:

<http://www.shogi.or.jp/>

Federation of European Shogi Associations (FESA):

<http://www.shogi.net/fesa/>

Einführung (engl.) für Schachspieler:

<http://www.crockford.com/chess/shogi.html>

Shōgi allgemein

Wie beim europäischen Schach geht es bei *Shōgi* darum, den **gegnerischen König** bzw. Jade- oder Juwelengeneral **zu schlagen** bzw. matt zu setzen. Dabei ziehen wie im Schach die beiden Spieler abwechselnd. Der ältere bzw. ranghöhere Spieler hat **Weiß** und als Hauptfigur den **König**, die äquivalente Figur seines Gegners in **Schwarz** ist der **Jade- bzw. Juwelengeneral**; die Zugmöglichkeiten beider Steine sind gleich. Die Spielsteine unterscheiden sich farblich und gestalterisch nicht voneinander; Schwarz hat derjenige, der von unten nach oben spielt.

Spielfeld:

Das normale *Shōgi*-Feld ist etwas größer als das Schachfeld (8 x 8 = 64) und hat **9 x 9 (= 81)** einfarbig gestaltete Felder, die durch dünne Linien voneinander getrennt sind. Es gibt drei aus jeweils drei Neunerreihen bestehende Spielbereiche. Die Spielsteine bewegen sich nicht wie beim Go auf den Linien, sondern innerhalb der Felder. Die drei Reihen, von denen aus der jeweilige Spieler startet, bezeichnet man als „Camp“ („Lager“).

Spielsteine:

Anders als im westlichen Schach mit seinen dreidimensional gestalteten Figuren werden bei *Shōgi* **flache, leicht schräge, fünfeckige Spielsteine** verwendet, auf denen **sinjapanische Schriftzeichen** angebracht sind. Nur an der Positionierung der Steine sieht man, zu welchem der Spieler sie gehören. Beim 9 x 9-*Shōgi* stehen jedem Spieler anfangs 20 Spielsteine aus 8 Kategorien zur Verfügung: 1 König bzw. Jade-/Juwelengeneral, 2 Gold- und 2 Silbergeneräle, 2 Springer, 2 Lanzen, 1 Läufer, 1 Turm und 9 Bauern. Ein Charakteristikum des *Shōgi* besteht darin, dass **Steine die Seiten wechseln können**, d.h. geschlagene Steine darf man als eigene Steine wieder einsetzen. Auch können sechs der acht Steinarten, wenn sie in die Zone des Gegners gelangen, **„befördert“** und dann anders gezogen werden (siehe S. 4: Spielsteine); dazu werden sie umgedreht und tragen dann eine rote Beschriftung.

Shōgi-Varianten:

Auch wenn in Japan heute das 9 x 9-*Shōgi* am weitesten verbreitet ist, gibt es allerlei weitere Varianten. Zu ihnen zählt das auf einem kleineren Brett mit weniger Steinen gespielte **General-Shōgi**, das Einsteigern empfohlen wird, die zuvor noch keine Erfahrungen im europäischen Schach hatten und sich so allmählich an die Zugregeln der einzelnen Steine herantasten können. Andere *Shōgi*-Formen verwenden z.B. ein Spielbrett der Größe 7 x 7 (*tori-shōgi* = „Vogel-*Shōgi*“), 11 x 11 (*wa-shōgi* = „friedliches“ *Shōgi*), 12 x 12 (*chū-shōgi* = „Mittel-*Shōgi*“), 15 x 15 (*dai-shōgi* = „großes *Shōgi*“), 16 x 16 (*tenjiku-shōgi* = „indisches *Shōgi*“) oder 17 x 17 (*dai-dai-shōgi* = „riesengroßes *Shōgi*“) usw.



Shōgi - Das japanische Schachspiel

Indische Ursprünge

Wie das chinesische *Xiangqi* und unser westliches Schach geht *Shōgi* auf das indische *Chaturanga* zurück. Man vermutet, dass eine östliche Version im 8. Jahrhundert von japanischen Gesandten, die von Amts wegen nach China gereist waren, von dort nach Japan mitgebracht wurde, doch fehlen Informationen zur damaligen Spielweise. Es entwickelten sich mehrere eigenständige japanische Varianten mit unterschiedlichen Regeln und Zugmöglichkeiten, auch konnten die Zahl der eingesetzten Spielsteine und die Brettgröße variieren.

Den Adeligen der Heian-Zeit (794-1185), bei denen *Shōgi* recht beliebt gewesen zu sein scheint, waren bereits verschiedene Versionen geläufig. Obwohl sich inzwischen weitgehend das Spiel mit 2 x 20 Spielsteinen auf einem 9 x 9 Felder großen Brett durchgesetzt hat, sind auch heute noch einige ältere Spielformen bekannt (siehe S. 3, unten rechts) und werden von einem kleinen Kreis von *Shōgi*-Fans in Japan, aber z.B. auch in England und Deutschland gespielt.



Ausgangsposition

Weitere Entwicklung

In Quellen findet *Shōgi* erstmals im 11. Jahrhundert Erwähnung: Die ältesten erhaltenen *Shōgi*-Spielsteine wurden bei Ausgrabungen am Tempel Kōfukujī in Nara entdeckt; Experten datieren sie auf das Jahr 1058. Detailliertere Beschreibungen des *Shōgi*-Spiels liegen seit dem 13. Jahrhundert vor. In der Muromachi-Zeit (1333-1568) wurden weitere Veränderungen vorgenommen und u.a. die *Shōgi*-Regeln dahingehend geändert, dass man gegnerische Steine nach dem Schlagen nun als eigene Spielsteine einsetzen durfte.

Im 15. und 16. Jahrhundert war *Shōgi* offensichtlich unter Samurai sehr beliebt und verbreitete sich dann in der Edo-Zeit (1603-1867) in der gesamten Bevölkerung. Daher gehört *Shōgi* mit *Go* (*igo*) und *sugoroku*, der japanischen Form des Backgammon, zu den so genannten „drei Brettspielen“ (*sanmen*), die man besonders häufig auf japanischen Holzschnitten abgebildet findet.

Während beim indischen *Chaturanga* nur allgemein auf den Krieg Bezug genommen wird, ist dieser Zusammenhang bei *Xiangqi* und vor allem bei *Shōgi* deutlicher spürbar. Gerade bei *Shōgi* spielt der tapfer in der Schlacht für seinen König streitende, klug strategisch denkende Samurai eine große Rolle, was an bildreichen Ausdrücken ebenso

ersichtlich ist wie an Sprichwörtern und Redewendungen, die dem *Shōgi*-Spieler als Gedächtnisstütze dienen.

Staatliche Förderung

1607 errichtete das Tokugawa-Shōgunat ein eigenes Amt für *Shōgi* und *Go*, das dem Verwalter der buddhistischen Tempel und Shintō-Schreine unterstand. Die Person an der Spitze des *Shōgi*-Amtes erhielt eine finanzielle Zuwendung; mit dieser Dotierung wird der Beginn des Profi-*Shōgi* in Japan angesetzt.

Jedes Jahr fand ein spezielles Spiel bzw. Turnier in Anwesenheit des Shōgun statt. In diese Zeit fiel auch die Festlegung der *Shōgi*-Rangstufen bis zum *meijin* („Meister“ bzw. „Großmeister“). Außerdem wurden unter ŌHASHI Sōkei (1613-1660) Spielstandards bestimmt und schriftlich fixiert, die weitgehend noch heute Gültigkeit haben.

Rangstufen

Es gibt 10 Rangstufen (*dan*) wie in den Kampfsportarten. Allerdings wird der 10. *dan* bei den Profi-*Shōgi*-Spielern nicht vergeben. Darunter existieren mehrerer Klassen (*kyū*). Der im 17. Jahrhundert eingeführte *meijin*-Titel galt lebenslang und musste auch dann nicht abgegeben werden, wenn der betreffende Spieler schwächer wurde. Der *meijin*-Titel wurde innerhalb einer *Shōgi*-Familie weitervererbt. Erst 1935 änderte man das System dahingehend, dass seitdem jährlich um den *meijin*-Titel gespielt wurde. Wer mehr als fünf Mal *meijin* wurde, darf sich *eisei meijin* („ewiger/permanenter Großmeister“) nennen.

Japanischer Shōgi-Verband

Im Japanischen *Shōgi*-Verband (*Nihon Shōgi Renmei*) sind aktive Profis ab dem 4. *dan* organisiert. Sie erhalten vom Verband ein Monatsgehalt sowie Zusatzzahlungen für Spiele und entscheiden über die Zuerkennung von Rängen an Amateure. Derzeit gibt es in Japan rund 150 Profispieler. Daneben befassen sich schätzungsweise über 10 Mio. Japaner mit *Shōgi* als Hobby.

Der Verband richtet verschiedene Titelkämpfe (*sen*) aus, von denen einige auch im Fernsehen übertragen werden; die Preisgelder sind manchmal von stattlicher Höhe.

Shōgi ist ein sehr abwechslungsreiches Spiel, das durch die Möglichkeit, geschlagene Steine des Gegners danach als eigene Steine einzusetzen sowie Steine zu „befördern“, viel komplexere Spielzüge ermöglicht als das europäische Schach. Daher ist es deutlich schwieriger, einen Computer auf so hohem Level zu programmieren wie beim Schach. Als Garry Kasparow, der über viele Jahre die Schach-Weltrangliste dominiert hatte, 1999 von ISHIYAMA Eiichirō interviewt wurde, machte ihn dieser nach dem Gespräch mit *Shōgi* bekannt. Innerhalb weniger Minuten hatte Kasparow die Regeln verstanden und begeisterte sich bei der nachfolgenden Partie rasch für das Spiel.

Zwar verunsichern die Schriftzeichen auf den Spielsteinen oft anfangs den *Shōgi*-Neuling, doch gewöhnt man sich rasch daran. Es ist zu hoffen, dass sich bald mehr Deutsche für *Shōgi* begeistern werden. Seien Sie dabei!

Spielsteine & Züge

König (*ō/shō*) bzw. Jade- oder Juwelengeneral (*gyoku/shō*):



Hauptfigur, die es durch eine „Castle“ (die „Burg“) genannte Stellung zu schützen gilt; kann



in jede Richtung jeweils ein Feld weit ziehen.

Goldgeneral (*kin/shō*):



steht direkt unter dem König bzw. Juwelengeneral; kann ebenfalls nur ein Feld pro Zug ziehen, allerdings nicht schräg zurück; oft dient er dazu, den König unmittelbar zu schützen.

Silbergeneral (*gin/shō*):



kann ebenfalls ein Feld weiter rücken, jedoch nicht gerade nach rechts, links oder hinten, was ihn seitlich leicht angreifbar macht. - Kann zum Goldgeneral befördert werden (*na-ri-gin*) und dann wie dieser ziehen, also auch seitlich, jedoch nicht schräg nach hinten.

Lanze (*kyō/sha*):



kann beliebig geradeaus ziehen, jedoch nicht rückwärts oder seitlich; darf nicht in der letzten Reihe eingesetzt werden. - Befördert (*nari-kyō*) zieht auch sie wie ein Goldgeneral.

Springer bzw. Ritter (*keima*):



zieht ein Feld nach vorn und eines schräg nach vorn; darf als einziger Stein andere Steine überspringen; kann nicht in den letzten beiden Reihen eingesetzt werden. - Befördert (*nari-kei*) wird er zum Goldgeneral.

Läufer (*kaku/gyō*):



zieht diagonal beliebig weit, ist dadurch sehr beweglich. - Wird zum Pferd (*ryūma*) als dem stärksten Verteidiger befördert und darf dann noch ein Feld nach vorn gehen.

Turm (*hi/sha*):



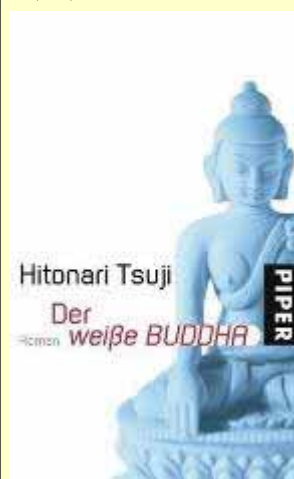
zieht in alle vier Richtungen beliebig weit. - Wird zum Drachen (*ryūō*) befördert, kann damit zusätzlich ein Feld schräg ziehen; stärkster Angreifer.

Bauer (*fu/hyō*):



kann stets nur ein Feld nach vorne ziehen, jedoch nicht schräg. Bauern dürfen weder auf einer Linie aufgestellt werden, auf der bereits ein (unbeförderter) Bauer der gleichen Farbe steht, noch in der letzten Reihe; sie dürfen überdies nicht mit Matt eingesetzt werden. - Bauern können befördert werden (*to*) und agieren dann wie ein Goldgeneral.

TSUJI Hitonari: Der weiße Buddha. Roman. Aus dem Japanischen von Ursula Gräfe und Kimiko Nakayama-Ziegler. München, Zürich: Piper, 2008. (geb., 288 S., € 19,90; ISBN 978-3-492-04864-4)



© Piper

Im Herbst vergangenen Jahres erschien mit „Der Weiße Buddha“ (jap. *Hakubutsu*, Tōkyō: Bungei Shunju 1997) ein weiterer Roman des japanischen Schriftstellers, Rockmusikers, Fotografen und Filmemachers TSUJI Hitonari (Jg. 1959), der unseren Lesern bereits durch „Warten auf die Sonne“ vertraut sein dürfte (vgl. JF 145/April 2007, S. 6). Gewidmet hat Tsuji das Buch seinem Großvater IMAMURA Yutaka, und er ist es auch, dessen Geschichte hier erzählt wird. Dabei spürt Tsuji der Frage nach, warum Imamura einst aus den zermahlenden Knochen aller auf Ono begrabenen Inselbewohner einen großen weißen Buddha errichten ließ. Zwar trägt die zentrale Figur im Roman den Namen EGUCHI Minoru, doch ansonsten hat sich Tsuji, wie er im Nachwort verrät, weitgehend am Leben seines Großvaters orientiert.

In kurzen, einfachen Sätzen schildert Tsuji das Leben auf der in einem Flussdelta in SüdJapan gelegenen Insel Ono Anfang und Mitte des 20. Jahrhunderts. Seit Generationen führen die Eguchi dort ein einfaches, arbeitsreiches Leben. Minorus Vater Chōshirō ist zuerst Schwertschmied, später Büchsenmacher. Minoru, obwohl der jüngste seiner Söhne, ist sein größter und bereitwilligster Helfer bei der körperlich anstrengenden Arbeit; bereits als kleines Kind steht er ihm zur Seite, wenn er nicht gerade mit seinen Freunden Kiyomi, Hayato und Tetsuzō spielt. Gerade hat Japan 1905 den Sieg im Japanisch-Russischen Krieg errungen, und so stellen die Jungen Schlachten nach, üben sich in Posen heroischer Tapferkeit oder verüben Streiche. Früh wird Minoru mit dem Tod konfrontiert, als sein zwei Jahre älterer Bruder Ishitarō im Fluss ertrinkt. Den für den schmackhaften Eintopf der Mutter gedachten Hühnern den Hals umzudrehen, verdirbt ihm bald den Appetit. Seine erste große, unerfüllte Liebe, die sieben Jahre ältere Otowa, stirbt jung - vom reichen Ehemann zu Tode geprügelt. 1919 erfährt Minoru als junger Soldat in Sibirien, als er plötzlich einem russischen Rotarmisten gegenübersteht und diesen in Todesangst mit seinem Bajonett durchbohrt, was es bedeutet, einem Menschen das Leben zu nehmen. Von Kindesbeinen an hat Minoru immer wieder Déjà-vu-Erlebnisse, und dies verbindet ihn mit Nue, einem Mädchen aus dem Nachbardorf, das er heiratet und mit dem er zwei Töchter und vier Söhne hat. Als der erfindungsreiche Minoru ein todbringendes Maschinengewehr entwickelt, entscheidet er sich nach einem ersten erfolgreichen Test, die Waffe dem Militär zu verheimlichen, um dem sinnlosen Töten keinen Vorschub zu leisten. Dennoch begegnet ihm - gepaart mit der Vision eines weißen Buddha - auch weiterhin überall der Tod: Sein Vater stirbt, wenige Monate später ertrinkt sein jüngster Sohn ähnlich wie einst sein Bruder; einer seiner Freunde aus Kindheitstagen fällt in China, ein anderer begeht Selbstmord. Nue wird Minorus Konstante im Leben und seine Stütze in einem trotz zwischenzeitlicher geschäftlicher Erfolge kargen, aber zufriedenen Leben, das immer wieder um Tod und Wiedergeburt kreist, um „das Rätsel, warum ein Mensch, der gerade noch existiert hatte, auf einmal nicht mehr da war“ (S. 27). Bis er für sich eine Lösung findet, um den Verstorbenen ein Andenken zu errichten: den weißen Buddha.

WEHNER, Frank: Neues aus Okazaki. Tagebuch eines Forschers und Reisenden in Japan. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008. (geheftet, 144 S., € 16,80; ISBN 978-3-8260-3978-2)

Es gibt viele Bücher, die uns kundig darin unterweisen, wie man sich im japanischen Geschäfts- oder Privatleben zurechtfinden, Japaner verstehen und die schlimmsten Fettnäpfchen vermeiden kann. Einen derartigen Anspruch erhebt dieses unterhaltsame Büchlein nicht, bietet jedoch Gelegenheit, an den Erfahrungen und Erlebnissen des Autors (Professor für Zellbiologie an der TU Dortmund, Leiter einer Arbeitsgruppe am Max-Planck-Institut für molekulare Physiologie) teilzuhaben, der 2002 bis 2006 insgesamt acht Monate als Forscher in Japan arbeitete, es verschiedentlich allein, in Begleitung seiner Frau und japanischer Freunde bereiste und dabei manch andere Facetten zu schildern weiß als der übliche Tourismusführer, ohne den neugierig-überraschten Blick des Außenstehenden zu verlieren.

Gerade das Fehlen eines oberlehrerhaften Zeigefingers verleiht dem Werk seinen besonderen Charme. Gern sieht man daher über winzige Ungenauigkeiten wie die Empfehlung von Lakritz (einem ähnlich wie Marzipan von den meisten Japanern recht ungeliebten Naschwerk) als Mitbringsel hinweg und freut sich an den vielen Geschichten und Hinweisen, die uns Japan neu erschließen und dabei stets die Liebe des Verfassers zum Gastland spüren lassen. Mein persönlicher Favorit ist die kurze Aalfang-Story (S. 94), doch gibt es weit mehr zu entdecken. Gewiss wird „Neues aus Okazaki“ vielen Lesern Lust auf Japan machen und sie ermutigen, sich baldmöglichst dorthin zu begeben.



© Königshausen & Neumann

KOJIMA Nobuo: Fremde Familie. Roman. Aus dem Japanischen übersetzt und mit einem Nachwort versehen von Ralph Degen. (Japan Edition) Berlin: bebra, 2008. (geb., 254 S., € 22,-; ISBN 978-3-86124-905-4)

MIWA Shunsuke ist Mitte Vierzig und als Übersetzer und Universitätsdozent beruflich etabliert. Doch privat läuft es alles andere als rund: Weder seine Ehefrau Tokiko noch seine beiden Kinder Noriko und Ryōichi scheinen ihn ernst zu nehmen, und selbst bei der schlampigen Haushälterin Michiyo stößt er nicht auf Respekt. Als er von ihr erfährt, dass Tokiko eine kurze Affäre mit dem jungen amerikanischen GI George hat, der seit einigen Wochen regelmäßig in seinem Haus zu Gast ist, bemüht sich Shunsuke vergeblich, als souveräner Hausherr und Familienoberhaupt aufzutreten. Zwar gelingt es ihm recht unbeholfen, die Beziehung zwischen George und Tokiko zu beenden, aber seine Frau reagiert nicht mit Zerknirschung, sondern mit Vorwürfen, Forderungen und Spott. Sein Versuch, Großzügigkeit an den Tag zu legen, scheitert ebenso wie der, Autorität zu beweisen. Shunsuke setzt alles daran, das Auseinanderbrechen seiner Familie zu verhindern, besonders als bei seiner Frau Brustkrebs diagnostiziert wird und sie in die Tretmühle aus Operationen und Therapien gerät. Verzweifelt bemüht er sich, es ihr recht zu machen, lässt auf ihren Wunsch sogar ein neues Haus bauen. Doch obwohl er seine eigenen Minderwertigkeitskomplexe und seinen Mangel an Durchsetzungsfähigkeit durchschaut, reicht diese Erkenntnis nicht aus, ihn zur Bewältigung der familiären Krise zu befähigen. So offenbart sich letztendlich vor allem eins: seine wachsende Hilflosigkeit und Überforderung angesichts einer Familie, die er nicht versteht und die ihm desinteressiert gegenüberzustehen scheint...



© bebra

Die Lektüre dieses Romans - die Geschichte familiärer Entfremdung zu einem Zeitpunkt, da man sich eigentlich besonders braucht - ist eindrucksvoll und deprimierend zugleich, zumal dem Leser dank des Nachworts von Ralph Degen die Parallelen zwischen Hauptfigur und Verfasser bewusst werden: KOJIMA Nobuo (1915-2006) war Anglist, übersetzte wie der Protagonist des Romans Werke amerikanischer Autoren ins Japanische; er lehrte an einer japanischen Universität, ging 1957 mit einem Einjahres-Stipendium in die USA. An *Hōyō kazoku* (so der japanische Originaltitel, wörtl.: „Umarmungs-Familie“), seinem bekanntesten Werk, arbeitete er von 1961 bis 1965 und erhielt dafür den renommierten TANIZAKI Jun'ichirō-Literaturpreis. In das erste Jahr der Niederschrift fielen u.a. der Baubeginn seines Hauses in amerikanischem Stil in einem Tōkyōer Vorort und die erste Brustkrebs-Operation seiner Frau, die zwei Jahre später nach weiteren Eingriffen starb. Degen spricht von „documentary“, und Kojima gab selber zu, dass seine Familie als „Modell“ für diesen Roman fungiert und er dabei seine Empfindungen jener Zeit niedergeschrieben habe. All dies verleiht dem Buch zusätzliche Realitätsnähe und Ausdruckskraft.

Japan-Veranstaltungen in NRW

„Die Seele Japans“ - Vorführungen der *Nippon Sport Science University (Nittaidai)*: Kampf- und Bewegungskunst in Köln, Düsseldorf und Duisburg

Mitte Februar 2009 besuchte eine Delegation von rund 120 Studierenden des 3. Jahres des Studiengangs „**Budō**“ (Kampfkunst) der renommierten *Nippon Sport Science University* (kurz: *Nittaidai*) unter Leitung von Professor HAKAMADA Daizō mit ihren Dozenten im Rahmen ihres Auslandspraktikums Nordrhein-Westfalen. Die 1893 gegründete *Nittaidai* verbindet eine langjährige Partnerschaft mit der Deutschen Sporthochschule in Köln - einer der Gründe, warum es sich hierbei bereits um die **zweite Deutschlandreise** von *Nittaidai*-Studenten handelt, denn bereits im Februar 2008 war eine Gruppe nach NRW gekommen und hatte hier mehrere Veranstaltungen unter dem Oberbegriff „Faszination der Bewegung“ durchgeführt.

In diesem Jahr standen erneut neben dem gemeinsamen Training mit deutschen Sportvereinen **öffentliche Vorführungen** im Zentrum des Aufenthaltes. Unter dem Titel „**Die Seele Japans**“ präsentierten die Sportlerinnen und Sportler in Köln und Düsseldorf **japanische Kampfkünste**. Zudem zeigten die dem gleichen Studiengang eingegliederten

Studenten des Fachbereichs „Traditionelle Bewegungskultur“ **Tänze und Trommelkunst**.



Am **12. Februar** in der **Deutschen Sporthochschule Köln** und am **15. Februar** in der **Gesamtschule Duisburg-Mitte** erlebte ein begeistertes Publikum eindrucksvolle Tanz- und Trommelvorführungen in farbenfrohen Kostümen. Diese wurden in Köln durch eine **moderne Tanzeinlage** der dortigen Studierenden, in Duisburg durch den Programmpunkt „**Das Ritual des Sumō**“ ergänzt. Der Schwerpunkt der beiden Veranstaltungen „**Kampfkunst - Tanz - Trommeln**“ am **13. Februar** in Köln und am **14. Februar** an der **Städtischen Hulda-Pankok-Gesamtschule in Düsseldorf** lag auf verschiedenen japanischen Kampfkünsten von **Aikidō, Jūdō** und **Karate** über **Kendō, Naginata** und **Kyūdō** bis hin zu **Sumō** und **Shōrinji-kempō**,

einer an Shaolin Kung-fu erinnernden Selbstverteidigungstechnik. Daneben wurden als Umrahmung und Genuss für Augen und Ohren ebenfalls Tänze und Trommelmusik präsentiert.



Die vier herausragenden, sehr gut besuchten Veranstaltungen machten deutlich, dass es beim Studium der Kampf- und Bewegungskünste neben dem Erlernen der notwendigen Techniken auch um die **Verinnerlichung einer besonderen traditionellen Geisteshaltung**, der „Seele Japans“, geht. Sie standen unter der **Schirmherrschaft des Japanischen Generalkonsulats in Düsseldorf**.



© Fotos: Japanisches Generalkonsulat

Vorankündigung:

Japan-Tag 2009 Düsseldorf/NRW

- ◆ Der **Wirtschaftstag Japan** findet in diesem Jahr am **Mittwoch, dem 20. Mai 2009**, statt.
- ◆ Beim **großen Kultur- und Begegnungsfest mit japanischem Feuerwerk** erwartet Sie am **Samstag, dem 13. Juni 2009**, wieder ein buntes und vielfältiges Programm.

Details finden Sie ab Ende April unter

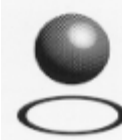
www.japantag-duesseldorf-nrw.de

Wir freuen uns auf Sie!



© Ulrich Otte / DMT

Impressum



Herausgeber:

Japanisches Generalkonsulat
Immermannstr. 45
40210 Düsseldorf
Tel.: 0211/16 48 2-37
Fax: 0211/16 48 2-46
E-Mail: kultur@jgk-dus.de

Homepage: <http://www.dus.emb-japan.go.jp>

Redaktion:

Kultur- und Informationsbüro des Japanischen Generalkonsulats in Düsseldorf: Vizekonsul Wataru Ōkuma, Vizekonsulin Emi Konishi, Ruth Jäschke, Carrie Becker, Cécilia Winkler

Das **JAPAN-FORUM** kann **kostenlos von unserer Homepage heruntergeladen werden**. Gem nehmen wir Sie in den entsprechenden **E-Mail-Verteiler** auf, so dass Sie bei Erscheinen der neuesten Ausgabe automatisch benachrichtigt werden; bitte melden Sie sich bei Interesse bei uns.

Beachten Sie bitte, dass das **Urheberrecht** für die Titelgeschichte und sonstige Beiträge **beim jeweiligen Verfasser liegt** und die anderweitige Nutzung der schriftlichen Genehmigung bedarf. - Die hier veröffentlichten Artikel entsprechen nicht unbedingt der Meinung der Japanischen Regierung oder des Japanischen Generalkonsulates.

Japan in Rätseln (62)

Die **Lösung** unserer **62. Ausgabe** von „**JAPAN IN RÄTSELN**“ lautete **SWING CITY**. Es handelt sich dabei um den Namen eines Jazzclubs in der Tōkyōter Ginza.

Wir bedanken uns für alle Einsendungen und gratulieren sehr herzlich folgenden Gewinnern:

1. Maria Schalkowski (Saerbeck)
2. Jürgen Krause (Langenfeld)
3. Kristin Schwarte (Düsseldorf)

Freuen Sie sich auf unser nächstes Kreuzworträtsel in der März/April-Ausgabe.

sammen zu bringen. Wichtig wäre es nur, so oft wie möglich derartige Veranstaltungen in's Leben zu rufen. Ich finde es sehr schön, dass auch die Botschaft in Berlin seit zwei Jahren wieder ein Turnier durchführt.

Herr Maruo:
Sie haben Go-Partien bekannter Spieler nachvollzogen. Was würden Sie jungen Leuten empfehlen, die noch nicht so gut sind? Ich halte Nachspiele für sehr schwierig.

Herr Dickhut:
Das ist gar nicht so schwierig. In Zeiten des Internet gibt es viele Seiten, auf denen man Go-Partien nachspielen kann. Aber ich finde persönlich, dass das nicht viel bringt. Ich denke, man sollte versuchen, herauszufinden, wie man stark werden kann und möglichst viel selbst spielen. Sicherlich ist es auch nicht schlecht, Partien von stärkeren Spielern analysieren zu lassen. Hauptsache ist aber, dass



© Carrie Becker
man Spaß dabei hat.

Herr Maruo:
Der berühmte Spieler CHO Chikun hat einmal gemeint, dass es schon etwas bedeute, drei Züge hintereinander beim Go-Spiel zu bedenken.

Herr Dickhut:
Mehr kann ich leider auch nicht. Ich glaube, ich habe ein sehr gutes Gefühl für Züge, die möglich sind, aber im Auslesen von wirklich komplizierten Stellungen bin ich wohl nicht so gut. Ich habe oft im Gefühl, was gehen könnte und was nicht. Manchmal stimmt es, manchmal aber auch nicht.

Herr Maruo:
Haben Sie vielleicht Ratschläge oder Empfehlungen für junge Leute, die anfangen, Go zu lernen?

Herr Dickhut:
Wenn man das Glück hat, in einer Stadt zu wohnen, in der Go-Spieleabende veranstaltet werden, sollte man meiner Meinung nach unbedingt dorthin gehen. Man kann auch im Internet Go spielen, aber auf einem richtigen Brett ist es doch etwas anderes. Wichtig ist es meiner Meinung nach, Go nicht wie ein Videospiele anzugehen, sondern sich auch auf ernsthafte Partien einzulassen. Go-Turniere sind immer eine gute Gelegenheit, Go-

Spieler kennenzulernen, die von weither kommen.

Herr Maruo:
Lesen Sie auch Bücher über Go?

Herr Dickhut:
Früher habe ich viele Bücher gelesen, fast alle, die es auf Englisch gab. Heutzutage tue ich dies nicht mehr, sondern schaue mir nur ab und zu eine koreanische Go-Zeitschrift an.

Herr Maruo:
Man braucht sprachlich nicht so fit zu sein, um Go zu verstehen, da es immer Diagramme oder ähnliches gibt.

Herr Dickhut:
Ja, genau.

Herr Maruo:
Wie steht es mit Ihren Sprachkenntnissen beim Go?

Herr Dickhut:
Koreanisch kann ich ziemlich gut, ich arbeite derzeit in einer koreanischen Firma. Japanisch hatte ich auch mal versucht zu lernen Mit guten Go-Kenntnissen und etwas Japanisch komme ich zurecht.

Herr Maruo:
Japan hat sehr viel getan, um Go in der ganzen Welt zu verbreiten. Aber zur Zeit sind die Koreaner und Chinesen in internationalen Turnieren stärker als die Japaner. Was meinen Sie, woran es liegen könnte, dass die Japaner nicht gewinnen können?

Herr Dickhut: Das ist schwer zu sagen. Ich denke, dass einfach der Wettkampfgedanke in Korea und China größer ist als in Japan. Der Prozentsatz an Japanern, die Go spielen, ist nicht so hoch wie in Korea. Viele junge Spieler wollen in Korea Profi werden und gewinnen. Gewinnen ist ihnen wichtig, zu siegen bedeutet ihnen alles. In Japan zählt meiner Meinung nach auch die Anstrengung, die man beim Go-Spiel unternimmt. In China will man immer möglichst das Optimum erzielen, wohingegen es in Japan einfach wichtiger ist, eine Go-Partie zu spielen als beweisen zu müssen, dass man der bessere Spieler ist.

Herr Maruo:
Welche japanischen Spieler schätzen Sie besonders?

Herr Dickhut:
Von den jüngeren Spielern Takao SHINJI.

Herr Maruo:
Wie oft waren Sie schon in Japan?

Herr Dickhut:
Bestimmt schon 10 Mal, meistens hatte der Aufenthalt mit Go zu tun. 2005 erreichte ich auf der Amateurweltmeisterschaft als Fünfter die beste von je einem

Deutschen erzielte Platzierung und landete bei der Veranstaltung im Jahr 2008 als Neunter unter den Top 10. Dieses Mal fand die Veranstaltung im Nihon Kiin statt, zuvor in Nagoya.

Herr Maruo:
Gegen welchen Go-Spieler würden Sie gerne einmal in Japan antreten? CHO Chikun?

Herr Dickhut:
Das wäre natürlich super! Ich habe mir darüber allerdings noch keine näheren Gedanken gemacht.

Herr Maruo:
Im Jahr 2000 fand die *Meijinsen* (Go-Wettkampf der Meister) in Amsterdam und 2006 die *Kiseisen* (Go-Wettkampf der Großmeister) in Berlin statt.

Herr Dickhut:
Diese Turniere wurden ja auch schon zwei Mal in Düsseldorf durchgeführt. Ich finde die Atmosphäre solcher Veranstaltungen, immer sehr interessant.

Herr Maruo:
Beim Go-Spiel gibt es ja zwei Möglichkeiten, seine Spielstärke zum Ausdruck zu bringen: mittels des DAN-Grades oder einer Messung in Punkten (*Rating*), wobei in Deutschland der 6. Dan die höchste Wertung darstellt.
Können Sie mir sagen, wie viele Spieler in Deutschland den 6. Dan haben?

Herr Dickhut:
Zur Zeit sind es meines Wissen fünf Spieler, die den sechsten Dan haben.

Herr Maruo:
Wenn man einmal den sechsten Dan erworben hat, bleibt man auf dieser Ebene, anders als beim Rating, das in Punkten gemessen wird.

Herr Dickhut:
Ja, das Rating geht zur Zeit etwas nach oben, 1 Dan entspricht 2100 Punkten, 1 Kyu 2000 Punkten auf der Ratingskala.

Herr Maruo:
Herr Dickhut, ich danke Ihnen herzlich für dieses Interview.

(Das Interview wurde am 10. Dezember 2008 geführt.)



© F.-J. Dickhut