

**HÖFLER, Karin:**  
***Sugoroku. Zwei Spiele erzählen von Japan.***

Wien: Phil. Magisterarbeit an der Universität Wien 1994, 136 S.

Diese Arbeit behandelt zwei voneinander unabhängige Würfelspiele, deren einzige offensichtliche Gemeinsamkeit nur ihr Name ist: Sugoroku. Das ältere Ban-Sugoroku (*ban* heißt Brett) hat den gleichen Ursprung wie Backgammon, das aus diesem Grund in japanischen Lexika meist als *seiyō sugoroku* (westliches Sugoroku) definiert wird. E-Sugoroku (*e* schreibt sich mit dem Ideogramm für Bild) ist ein Spirallaufspiel, das den Namen des Ban-Sugoroku übernommen hat.

Aus der Vorgabe, diese beiden Sugoroku-Arten zu behandeln, ergibt sich automatisch eine Zweiteilung der Arbeit, der ich ein einleitendes Kapitel, in dem Gegenüberstellung und Gemeinsamkeiten der Sugoroku abgehandelt werden, vorangestellt habe. Ziel der Arbeit war, diese Spiele, deren Entstehung und Entwicklung, ihren Beliebtheitsgrad in verschiedenen Gesellschaftsschichten, ihre künstlerische Ausprägung und schließlich den Untergang des einen als auch des anderen aus sozialgeschichtlicher und kulturhistorischer Sicht zu untersuchen.

Das verwendete Material stammte einerseits aus Japan, wo in Tōkyō in der *Kokkai toshokan*, in der Universitätsbibliothek der Universität Kyōto (*Kyōto daigaku*) und im *Kyōto furitsu sōgō shiryōkan* Werke über Sugoroku vorhanden waren. Auch alte E-Sugoroku waren dort zu besichtigen. Weiters war auch in der Fachbibliothek für Japanologie und Koreanologie wertvolles Material vorhanden.

Der erste Teil der Arbeit ist ein allgemeiner Teil über Ban- und E-Sugoroku, in dem ihre Gemeinsamkeiten und auch ihre Unterschiede beschrieben werden. Die Etymologie und Schreibweisen von *sugoroku*, Herkunft und Varianten des Würfels werden hier ebenso behandelt wie Abrisse der geschichtlichen Entwicklung beider Spiele.

Das zweite Kapitel beschäftigt sich mit Ban-Sugoroku. Der Ursprung des Ban-Sugoroku liegt in Indien, von wo es über China und Korea wahrscheinlich im 6.Jh. nach Japan kam. In Japan wurde es bald zu einem beliebten Glücksspiel mit Spieleinsätzen in schwindelnden Höhen, sodaß es immer wieder verboten wurde, wodurch aber die Beliebtheit des Spieles nicht litt. Erst in der Tokugawa-Zeit konnten Verbote das Ban-Sugoroku in seinen Untergang treiben. Besonders interessant ist die auffallende Präsenz des Ban-Sugoroku in historischen Quellen, in alten Erzählungen und anderen Werken, die die Beliebtheit des Glücksspiels Sugoroku illustriert. Eine Gegenüberstellung zu seinem westlichen Pendant, Backgammon, schließt diesen Teil der Arbeit ab.

Das quantitativ größte Kapitel ist das dritte, das E-Sugoroku beschreibt, von dem es unzählige Varianten gibt. E-Sugoroku, ein Würfelspiel, bei dem man mit Steinen um die Wette vom Start über Hindernisse zum Ziel fährt, entstand etwa im 13.Jh. in Tibet als Lernspiel junger buddhistischer Mönche. In Japan ab dem 13.Jh. von der Tendai-Sekte übernommen, entwickelte sich E-Sugoroku zu einem überaus beliebten Gesellschaftsspiel, das bis Anfang der Shōwa-Zeit rege gespielt wurde. Das Interessante an E-Sugoroku ist das Spielbrett, ein Bogen Papier, auf dem sich Bilder als Spielfelder aneinanderreihen. Es gibt kaum ein Thema, das im Laufe der Zeit nicht in E-Sugoroku behandelt worden wäre. Der thematische Bogen umspannt Buddhismus, Beamtenhierarchie, Kabuki, Sehenswürdigkeiten und erstes Reiseaufkommen, Erneuerungen nach der Meiji-Restauration, Werbung und Karikaturen bzw. Comics, uvm. Diese Inhalte lassen kulturhistorische Rückschlüsse zu, sodaß durch Interpretation der E-Sugoroku ein abgerundetes Bild der japanischen Gesellschaft und deren Entwicklung entsteht. Von besonderem Interesse ist auch der kunsthistorische Aspekt, da E-Sugoroku zur Familie der *ukiyoe* gehört und sich viele *ukiyoe*-Maler auch auf diesem Gebiet betätigten.

KARIN HÖFLER