

Ken-Spielanleitungen 1771 bis 1997: Unbeachtete Quellen für Kultur-, Literatur-, Sozial- und Kunstgeschichte¹

Sepp Linhart (Universität Wien)

Abstract

Ken 拳 was the most popular game in Japan from the middle of the 18th to the middle of the 20th century. Originating in China and developing initially in the licensed quarters this drinking game soon transcended the boundaries of the red light districts and became popular among the whole population, young and old, men and women, commoners and *samurai*, either as numbers-*ken* (*hon-ken*, *kazu-ken*) or as *sansukumi-ken* (*ken* of the three who are afraid of one another), especially as fox-*ken* (*kitsune-ken*, *Tōhachi-ken*). The existence of six instruction books for the game published within the short time span of 85 years only during the late Edo period gives convincing proof of the game's popularity. The author discusses these six books and four other ones from the 20th century and states that these instruction books may not only be consulted by *ken* players or researchers in the history of games, but their contents might be valuable also for researchers in literary, cultural, art and social history of Japan.

Keywords: Edo period, drinking game, numbers-*ken*, *sansukumi-ken*, fox-*ken*, *ken-sumō*, *jan-ken*

Linhart, Sepp. 2022. "Ken-Spielanleitungen 1771 bis 1997: Unbeachtete Quellen für Kultur-, Literatur-, Sozial- und Kunstgeschichte", *MINIKOMI: Austrian Journal of Japanese Studies* 89, 5-19.
DOI: 10.25365/aa-j-2022-89-02.

Einleitung

Das erste Buch aus dem vormodernen Japan, das ich mich zu lesen bemühte, war eine *ken* 拳-Spielanleitung, das *Kensarae sumai zue* 拳会角力図会, und zwar vor etwa dreißig Jahren im Jahr 1988 während eines achtmonatigen Forschungsaufenthaltes am Jinbun Kagaku Kenkyūsho 人文科学研究所 (abgekürzt Jinbunken 人文研) der Universität Kyoto (Kyōto Daigaku 京都大学, abgekürzt Kyōdai 京大). Bevor ich dieses zweibändige Buch von meinem Freund und Kollegen Prof. Yokoyama Toshio 横山俊夫 als von ihm empfohlene Lektüre in die Hand gedrückt bekam, hatte ich nie einen längeren zusammenhängenden vormodernen japanischen Text im Original gelesen, obwohl ich damals bereits seit zehn Jahren Professor für Japanologie war. Ich hatte nie eine Ausbildung in der vormodernen Schriftsprache oder im Japanisch gelesenen Chinesisch, *kanbun* 漢文, gehabt, wenngleich ich mich mit Schrecken daran

erinnere, dass ich noch einmal 25 Jahre zuvor, also 1963, in meiner ersten Vorlesung an der Universität Wien bei dem damaligen Japanologie-Professor Alexander Slawik in seinem Lektüre-Kurs die frühen chinesischen Berichte über Japan, die sogenannten *Wajin-den* 倭人伝, lesen sollte. Um 1965 kam ein fortgeschrittener Hamburger Japanologie-Student zum Studium nach Wien, und er bemühte sich, einigen unserer interessierten Studenten die Grundlagen des klassischen Japanisch anhand des *Taketori monogatari* 竹取物語 zu vermitteln, eine Übung, bei der ich kaum etwas verstand. Bei meinem ersten Japanaufenthalt 1967 bis 1969 bemühte ich mich dann, mir das vormoderne Japanisch und *kanbun* mit Hilfe japanischer Oberschullehrbücher selbst beizubringen, und einige Jahre später begann ich, vormoderne Japanisch auch zu unterrichten. Was ich aber bis 1988 nie getan hatte, war, vormoderne japanische Quellen im Original, also so, wie sie zur Zeit

ihrer Abfassung geschrieben und gedruckt worden waren, zu lesen. Als Professor für Japanologie empfand ich das natürlich als eine ziemliche Schande, konnte ich doch nicht einmal die übliche Aufschrift auf dem Geschäftsvorhang (*noren* 暖簾) eines Buchweizennudelrestaurants (*sobaya* 蕎麦屋) lesen, und daher begann ich meinen Aufenthalt an der Kyōdai unter anderem dafür zu nützen, wöchentlich einmal Unterricht bei einem fortgeschrittenen Studenten der Geschichte im Graduiertenprogramm zu nehmen, der mit mir gemeinsam die genannte *ken*-Spielanleitung vom Anfang bis zum Ende durchlas und mich dabei in das Lesen von Blockdrucken und in die Geheimnisse der Kursivschrift (*sōsho* 草書, *kuzushi-ji* くずし字) einführte. Nach meiner Rückkehr nach Wien begann ich dann ab ca. 1990 bis zu meiner Emeritierung im Jahr 2012, meine neu erworbenen Kenntnisse in etwa jedes vierte Semester abgehaltenen Übungen an interessierte Studierende weiterzugeben, eine Lehrveranstaltung, die laut Studienplan Japanologie nicht Pflicht war und daher stets ein Minderheitenprogramm blieb, aber mir und vielleicht auch einigen Studierenden großen Spaß machte. Bei einem einjährigen Japan-Aufenthalt ab April 1995 konnte ich dann am Kokusai Nihon Bunka Kenkyū Sentā 国際日本文化研究センター (abgekürzt Nichibunken 日文研), ebenfalls in Kyoto, an einem Lektüre-Kurs von vormodernen japanischen Quellen im Original bei ausgewiesenen Spezialisten für japanische Literatur und Geschichte der Edo-Zeit teilnehmen und meine Kenntnisse auffrischen und erweitern.

Was ich 1988 ebenfalls nicht kannte, war das Spiel *ken*. Natürlich kannte ich *jan-ken* ジャンケン, das heute weltweit bekannte Spiel „Schere, Stein, Papier“, aber ich hatte keine Ahnung, dass dieses einfache Kinderspiel am Ende einer langen Entwicklung dieses Spieles in Japan stand, die zumindest bis zum Jahr 1700 zurückreicht, wahrscheinlich aber noch viel länger. Von 1750 bis etwa 1950 wurde das Spiel in verschiedenen Varianten in ganz Japan gespielt, in allen Bevölkerungsschichten, von allen Geschlechtern, von Jung und Alt, und es ist durchaus keine Übertreibung,

es für diesen Zeitraum das beliebteste, im Sinn von weitverbreitetste, Spiel Japans zu nennen. Die Spielanleitungen richten sich allerdings in erster Linie an organisierte Spieler, also Spieler, die quasi einem Verein angehörten, die Wert darauf legten, auf einer Rangliste (*banzuke*) aufzuscheinen. Da *ken* ein Trinkspiel ist, waren das in erster Linie Kunden der Unterhaltungsviertel, also Männer, und in zweiter Linie auch dort tätige Frauen, also Geishas und Kurtisanen (*yūjo*), für welche die Kenntnis dieses Spiels eine berufliche Notwendigkeit darstellte. Für Kinder gab es eigene Spielvarianten, doch kann man annehmen, dass Kinder und Frauen auch zu Hause das Spiel von den männlichen Haushaltsmitgliedern quasi auf natürliche Art, z. B. wenn diese zu Hause übten, erlernten².

Mein Forschungsinteresse damals war es, den Übergang von einer Gesellschaft oder Kultur des Spiels (*asobi no shakai* 遊びの社会, *asobi no bunka* 遊びの文化), wie man die Edo-zeitliche Stadtkultur nennen könnte, in eine solche der Arbeit oder des Fleißes während der Meiji-Zeit zu dokumentieren und zu analysieren³. Nur: dazu gibt es tausende Quellen und man weiß nicht, wo anfangen und wo aufhören. Ich begann also, zunächst die Bibliothek des Jinbunken und dann die der Universität Kyoto zu durchforsten, kam aber nicht richtig vom Fleck. Yokoyama Toshio, dem ich mein Problem schilderte, betrat eines Tages mein Büro mit der genannten zweibändigen *ken*-Spielanleitung unter seinem Arm und meinte, ich solle erst einmal dieses Buch lesen, damit ich einen konkreten Ausgangspunkt hätte. Da ich mich dieser Aufgabe keineswegs gewachsen sah, begann ich das Buch mit meinem studentischen Lehrer, der bis dahin bereits bei verschiedenen Projekten mitgearbeitet hatte, bei welchen regionalgeschichtliche Quellen in moderne Druckschrift übertragen worden waren, zu entziffern. Damals ahnte ich nicht, dass mich *ken* als Forschungsobjekt in den nächsten dreißig Jahren begleiten sollte. Im Laufe der Zeit lernte ich zehn Lehrbücher des *ken*-Spiels kennen, die ich hier vorstellen möchte.

**Kensarae sumai zue『拳会角力図会』
(Illustrierter Wettkampf der ken-
Gruppen) 1809**

Das Buch *Kensarae sumai zue*⁴ wurde im Jahr Bunka 文化 6 (=1809) von den beiden Verlegern Kawachiya Tasuke 河内屋太助 in Osaka und Murataya Jirōbē 村田屋治朗兵衛 in Edo herausgegeben, wohl weil Kawachiya Tasuke allein nicht über das nötige Kapital für dieses Projekt verfügte. Insgesamt bekommt man aber den Eindruck, dass es sich um eine Publikation aus Kansai 関西 handelt: Die Autoren Yoshinami 芳浪 und Gojaku 吾雀 sind aus Osaka, ebenso der Illustrator Shōkōsai 松好斎 und der *kyōka* 狂歌-Dichter und Eisenhändler Tetsugōshi Namimaru 鉄格子浪丸⁵. Allerdings muss damals auch bereits in Edo ein großes Interesse am *ken*-Spiel geherrscht haben, sonst hätte sich wohl kein Verleger aus Edo an diesem Projekt beteiligt. Das 57 Blatt (*chō* 丁) oder 114 Seiten starke Werk im *ōbon* 大本-Format (etwa 27 x 19 cm) in zwei Bänden enthält 17 doppelseitige und zwei einseitige ganzseitige Illustrationen in schwarz-weiß von Shōkōsai Hanbē 松好斎半兵衛, dem wichtigsten Schüler von Ryūkōsai Jokei 琉光斎女圭, der auch der Sharaku 写楽 von Kamigata 上方 genannt wird. Wegen dieser Illustrationen ist es auch ein von Ukiyoe-Sammlern international sehr gesuchtes Werk. Die Bilder ergänzte Niwa Tōkei 丹羽桃溪 (1760-1822), ein äußerst umtriebiger Zeichner und zugleich ein Schüler des Namimaru im *kyōka*-Dichten. Das Werk ist in vielen japanischen Bibliotheken, aber auch in etlichen Japan-Bibliotheken in Europa und den USA vorhanden, wie beispielsweise in der Staatsbibliothek zu Berlin oder in der Universitätsbibliothek Cambridge. Zieht man die 36 ganzseitigen Illustrationen von den insgesamt 114 Seiten ab, bleiben immer noch 78 Seiten Text. Dass das Werk auch während der Meiji-Zeit noch sehr nachgefragt war, zeigt die Tatsache, dass im Jahr Meiji 16 (1883) ein Faksimile-Druck der beiden Bände beim Verlag Kahon (Hanamoto) Bunshōdō 華本文昌堂 in Osaka erschien. Ein Teil dieses Werkes wurde im 47. Band des enzyklopädischen Monumentalwerks *Koji ruien* 古事類苑 bereits im Jahr 1908, hundert Jahre nach seiner Entste-

hung, in Druckschrift nachgedruckt (Koji ruien kankōkai 1908: 228-240) und seit 1988 existiert ein kompletter Abdruck in moderner Druckschrift mit sämtlichen Illustrationen (Yoshinami und Gojaku 1988).

Das Buch beginnt mit zwei Vorwörtern, eines von einem anonymen „Millionär an Sake-Pressrückständen - es ist leider wirklich so“, wohl eine humorvolle hochgestellte Persönlichkeit, die das *ken*-Spiel liebte. Das zweite Vorwort stammt vom Pinsel des Autors Gojaku, laut Nakano (2015:79) passenderweise Besitzer eines Teehauses im Vergnügungsviertel von Osaka, Shinmachi, während der Co-Autor Yoshinami ein kurzes Nachwort anfügt. Da er sich dort in Kana-Schrift mit Yoshinami unterschreibt, ist auch eindeutig geklärt, dass er nicht Girō zu lesen ist, wie das viele fälschlicherweise tun, selbst die staatliche Parlamentsbibliothek und alle, die auf sie vertrauen. Auf ein zweiseitiges Inhaltsverzeichnis folgen eine Seite Vorbemerkungen, *hanrei* 凡例, des Zusammenstellers des Materials und Schreibers Asano Takazō 朝野高蔵. Die Vorbemerkungen enthalten die wichtige Information, dass es bereits vor dem vorliegenden Lehrbuch ein anderes gegeben habe, das *Fūgetsu gaiden* 『風月外伝』 von 1771, das auch weite Verbreitung fand, aber heutzutage, also 38 Jahre nach seinem Erscheinen, nicht mehr aufzufinden sei. Nach drei Illustrationen mit zwei *kyōka* 狂歌 beginnt der eigentliche Text auf dem 9. Blatt *u* (*ura, verso*), also auf der 18. Seite. Hier geht es nicht um irgendwelche Spielregeln, sondern es folgt zunächst über fünf Seiten, begleitet von zwei Seiten Illustrationen und einem *kyōka*, die Eröffnungsrede des Schiedsrichters bei einem *kenzumō* 拳相撲-Turnier. Darin wird ausführlich geschildert, wie das *ken*-Spiel, das ja in China eine lange Tradition hat, bei der Eröffnung des Freudenviertels Maruyama 丸山 in Nagasaki im Jahr 1642 von einigen Chinesen gespielt wurde und wie außerordentlich elegant dieses Spiel der Chinesen war⁶. Es ist noch wichtig zu erwähnen, dass es sich bei dem Spiel *ken*, dem dieses Buch gewidmet ist, um ein dem italienischen *morra* oder dem deutschen Knobeln ähnliches Spiel handelt. Zwei Spieler sitzen

sich gegenüber, zeigen mit den Fingern der rechten Hand eine Zahl zwischen NULL und FÜNF an und rufen zugleich das von ihnen erwartete Ergebnis aus der Summe der beiden angezeigten Zahlen. Wenn Spieler A DREI anzeigt und FÜNF als Ergebnis ausruft, gewinnt er über den Spieler B, der ZWEI anzeigt und SECHS ausruft. Rufen beide FÜNF, dann ergibt das ein Unentschieden. Die Zahlen wurden in vermeintlichem Chinesisch ausgerufen, was dem Spiel eine exotische Note gab. Da es ein Trinkspiel war, wurde zwischen den beiden Spielern ein Becher Sake aufgestellt, den der Verlierer quasi als Trost für seine Niederlage trinken durfte oder musste. Dadurch waren aber auch beide Spieler Sieger. Der eine hatte den Ruhm, das Spiel gewonnen zu haben, der andere durfte trinken.

Noch interessanter wurde das Spiel, als man es *kenzumō* 拳相撲 nannte und das echte Sumō in vieler Hinsicht imitierte: Man setzte sich an die zwei gegenüberliegenden Seiten eines kleinen Sumō-Ringes, trug über den Handrücken eine kleine, *kenmawashi* 拳廻し oder *ken-kin* 拳錦 genannte Schürze, die mit seinem eigenen Wappen bestickt war⁷, und bekam Preise, die denen bei Sumō-Turnieren nachempfunden waren. Der Ring und die verschiedenen Utensilien sind auf den Seiten 12o (*omote, recto*) sowie 23o abgebildet. In der Folge werden praktische Hinweise für das Üben ohne Gegner und mit einem fiktiven Gegner vorgestellt, und es wird der bemerkenswerte Rat gegeben: „Wenn man bei diesem *ken* Fortschritte machen will, dann muss man jeden Tag 500 bis 600 Mal praktizieren und das 60 Tage lang. Dann möge man 10 Tage lang ruhen, um dann wiederum wie vorher 60 Tage lange zu üben.“ Es geht darum, im *ken* das „Ich“ zu verlieren, ohne zu denken zu spielen, ähnlich wie es Herrigel (1948) für das Bogenschießen beschrieb.

Im zweiten Band werden dann verschiedene andere Arten des *ken* skizziert, nämlich das *kitsune-ken* 狐拳 (Fuchs-ken), *tora-ken* 虎拳 (Tiger-ken) und *mushi-ken* 虫拳 (Kleintier-ken), also die gebräuchlichsten *sansukumi-ken* 三疎み拳 (*ken* derjenigen, die sich voreinander ducken)-Arten. Bei diesen *ken*-Spielen muss jeder der

zwei Spieler eine von drei Figuren anzeigen, von welchen jede gegen eine andere gewinnt und gegen die dritte verliert, wie eben beim erwähnten *jan-ken*. Beim *kitsune-ken*, das auch als *shōya-ken* 庄屋 oder *nanushi-ken* 名主拳 (beides Dorfvorsteher-ken), als *zaigō-ken* 在郷拳 (ländliches ken) und *Tōhachi-ken* 藤八拳 (*ken* des Tōhachi) bekannt ist, gewinnt der Fuchs mit seinen übernatürlichen Kräften über den Dorfvorsteher, dieser über den Jäger und dieser mit seinem Gewehr wiederum gegen den Fuchs. Das Puppenspiel *Kokusenya kassen* (国姓爺合戦, Die Schlachten des Coxinga) von Chikamatsu Monzaemon 近松門左衛門 lieferte den Stoff für das *Tiger-ken*: Coxinga oder japanisch Watōnai 和藤内 siegt über den Tiger, der Tiger über Watōnais alte Mutter, und diese über ihren Sohn Watōnai. Während das Fuchs-ken im Sitzen gespielt wird, wobei die Figuren mit beiden Händen angezeigt werden, kommt beim *Tiger-ken*, das noch heute von den Geishas z. B. in Gion in Kyoto mit ihren Kunden gespielt wird, der ganze Körper zum Einsatz. Beim *Kleintier-ken* siegt die Schlange über den Frosch, dieser über die Nacktschnecke und letztere wieder über die Schlange, weil keine Schlange über die Spur einer Nacktschnecke kriecht. Es galt als Kinderspiel, wurde mit den Fingern einer Hand gespielt, und gilt als ein Vorläufer des Kinderspiels *jan-ken*, welches sich ab der Tenpō-Periode (1830-1844) rasch verbreitete. In der Literatur findet man noch andere *sansukumi-ken*-Konstruktionen, die aber praktisch keine Bedeutung hatten.

Neben diesen drei *ken*-Spielen wird auch das auf Französisch *bilbouquet* genannte Spiel vorgestellt, das damals *sukui-tama-ken* 救玉拳 hieß und heute als *kendama* 剣玉 allgemein verbreitet ist. Obwohl es mit den anderen *ken*-Spielen nichts gemein hat, wurde es in diese eingereiht, einfach weil es ein Trinkspiel war. Schließlich gibt es eine Aufzählung der *ken*-Spieler⁸ von Osaka und aus anderen Teilen des Landes, aber interessanterweise nicht aus Edo.

Zusammenfassend können wir festhalten, dass das *Kensarae sumai zue* mit den Illustrationen von Shōkōsai und Tōkei und den *kyōka* von Tetsugōshi Namimaru so-

wohl dem kunstgeschichtlich als auch dem literaturgeschichtlich interessierten Leser viel zu bieten hat. Der sonstige Text, insbesondere der Teil über die Entstehung des *ken* in Japan, aber auch der Versuch, Zen-buddhistische Vorstellungen mit dem Siegen in Einklang zu bringen, macht es auch kulturgeschichtlich interessant. Schließlich kann man sich vorstellen, dass man die Namen der Koryphäen des *ken*-Spiels der damaligen Zeit noch genauer untersucht und so auch sozialgeschichtliche und genderspezifische Erkenntnisse gewinnt.

Fūgetsu gaiden 『風月外伝』 (Eine andere Überlieferung von Wind und Mond / der Schönheit der Natur) 1771

Wie den Vorbemerkungen des *Kensarae sumai zue* zu entnehmen ist, existierte bereits 38 Jahre vor diesem ein *ken*-Spielanleitungsbuch, das aber 1809 praktisch nicht mehr zu finden war, das *Fūgetsu gaiden* oder *Eine andere Überlieferung von Wind und Mond/ der Schönheit der Natur*. Das ebenfalls zweibändige Buch wurde im Jahr Meiwa 8 (1771) in Osaka aufgelegt, wobei ein gewisser Namitaka 浪高 von der Spielgruppe Kikusha 菊社 den Text verfasste. Insgesamt umfassen die beiden Bände im *chūhon* 中本-Format (19x13cm) 45 *chō* oder 90 Seiten⁹. Neben den Erklärungen des *ken*-Spiels sind in diesem Buch sieben Seiten mit zehn Gedichten in klassischem Chinesisch (*kanshi* 漢詩) zu finden sowie zwölf Seiten *haikai* 俳諧 von den Mitgliedern der *ken*-Vereinigung Daken enkai 打拳燕会, ein witziger Name, der lautlich so viel bedeutet wie „*ken*-Spiel Bankett“, den Zeichen nach allerdings „Schwalben-Vereinigung zum *ken*-Spielen“ bedeutet. Derlei Wort- bzw. Zeichenspiele waren während der Edo-Zeit ungeheuer beliebt und werden auch heute noch z. B. in der japanischen Werbung gerne gebraucht. Einige Verfasser dieser *haikai* sind den Spezialisten für *haikai* in Kamigata 上方 im 18. Jhdt. durchaus bekannt. Damit ist das *Fūgetsu gaiden* aber auch wert, von Spezialisten für *kanshi* und *haikai* untersucht zu werden, noch dazu da der Epilog (*batsubun* 跋文) des Buches von keinem Geringeren als von Ueda Akinari 上田秋成 (1734-1809) stammt, dem Verfasser der

Geschichten unter dem Regenmond (*Ugetsu monogatari*). Am Ende des Epilogs steht als Signatur *Shimo furu tsuki/ shimo yoru yoru/ San'yo Kanjin/ shirusu/ Kanenari* 霜ふる月しもよる夜三余閑人しるす金成 Im Monat des Reifs an einem Abend mit Reif Kanenari (=Akinari), der dreimal so viel Muße hat. Laut Nakano (2015:77) verwendete Akinari gerne das Zeichen für Metall *kane* 金 anstelle des Zeichens für Herbst *aki* 秋, weil das Element Metall auch für die Jahreszeit Herbst steht. Etliche im Buch vertretene *haikai*-Dichter gehören der sogenannten Noramono 野良者-Gruppe des Akinari an.

Auch dieses Buch enthält Informationen über die einzelnen *ken*-Spielgruppen in Osaka. Besonders hervorzuheben ist, dass im *Fūgetsu gaiden* zum ersten Mal eine Illustration eines dem Sumo nachgemachten *ken*-Ringes mit genauen Maßen zu finden ist sowie eine Zeichnung, auf der man die *ken*-Spieler und den Schiedsrichter rund um den Ring in Aktion sitzen sieht. Leider wird nicht erwähnt, von wem die wenigen Illustrationen in diesem Lehrbuch stammen.

Shichiken zushiki 『七拳図式』 (Eine schematische Darlegung des Spiels Sieben-ken) 1779

Das *Shichiken zushiki* (Eine schematische Darlegung des Spiels Sieben-ken)¹⁰ von 1779 stellt eine große Ausnahme dar. Während schon beim bisher geschilderten *kenzumō* starke parodistische Elemente zu finden sind, ist dieses Werk eine einzige Parodie. Der Titel weckt natürlich sofort Assoziationen zu den Sieben Weisen im Bambuswald, *chikurin no shichiken* 竹林の七賢, einer Gruppe chinesischer Gelehrter, die sich wegen der politischen Zustände zu Ende der Wei-Dynastie (220-265) vor der Welt in einen Bambushain zurückzog und dort intellektuelle Diskussionen pflegte, von der man aber nicht weiß, ob es sie wirklich jemals gab. Das kurze, nur 18 *chō* oder 36 Seiten umfassende Werk im *chūhon*-Format stammt vom berühmten *kyōka*- und *kanshi*-Dichter Ōta Nanpō 大田南畝 (1749-1823) und seinen trinkfreudigen Freunden, die sich inspiriert von den Sieben Weisen ein *ken*-Spiel einfallen ließen, in dem diese den Mittelpunkt

bilden. Jedem einzelnen von ihnen ist eine Illustration gewidmet, dazu kommt eine weitere über zwei Seiten, die das Ambiente des Spieles im Bambuswald zeigt. Gespielt wie das Zahlen-ken, gelten nur die Ergebnisse von EINS bis SIEBEN, und jedes dieser Ergebnisse wird einem der Sieben Weisen zugeordnet, die quasi von EINS bis SIEBEN durchnummeriert sind. Für jeden Weisen gibt es ein *haikai*, das der Sieger rezitieren muss, und das selbstverständlich eine Assoziation zu dem besagten Weisen herstellt. Die Mitspieler mussten natürlich eine gute klassische Bildung besitzen, um das Spiel spielen und genießen zu können. Ein Beispiel für die Zahl EINS (*ikkō*):

阮籍

煮て食ふ下戸こそ白眼 初がつほ

逸口

Genseki

Nite kurau geko koso shirome hatsugatsuo

Ikkō

Der Nicht-Trinker

bekommt weiße Augen,

wenn er den ersten Bonito des Jahres verzehrt.

Genseki, vermutlich der Anführer der sieben Weisen, wird nachgesagt, dass er die Fähigkeit hatte, seine Sklera von weiß zu blau zu verändern. Für Menschen, die er nicht mochte, verwendete er weiß, und für die, die er mochte blau. Von dieser Fähigkeit stammt der Ausdruck *hakuganshi suru* 白眼視する, jemand unfreundlich ansehen (wtl. mit der weißen Sklera ansehen). Im zitierten *haikai* hat der Mann, der keinen Alkohol mag, nicht einmal Gusto auf den köstlichen ersten Bonito im Jahr aus Angst, dass er dann auch den dazu üblichen Sake trinken muss.

Genauso wie die Sieben Weisen als oppositionelle Aussteiger politisch gedeutet werden können, kann man auch dieses Werk als eine Kritik an der Regierung interpretieren, doch neigen die japanischen Literatur- und Kulturhistoriker eher dazu, es zu verschweigen oder es als reinen Unsinn zu degradieren. Während der Edo-Zeit hatte es jedoch schon einigermaßen Erfolg: Es erschien 1816 in einer Neuauflage und 1830 unter dem trügerischen Titel *Ken*

hayamanabi 拳早まなび (Rascher Weg zum Erlernen des *ken*) noch einmal. Offensichtlich wollte hier ein Verleger vom damaligen *ken*-Spiel-Boom profitieren, kaufte die alten Druckplatten und gab sie unter einem neuen, unpassenden Titel heraus. Insofern ist dieses „Lehrbuch“ auch ein interessantes Beispiel für manche zweifelhafte Praktiken der Verleger während der späten Edo-Zeit.

Ken hitori keiko 『拳独稽古』 (Ken zum Selbststudium) 1830

Ken hitori keiko, *Ken* zum Selbststudium¹¹, von 1830 ist die genaueste Spielanleitung für das Zahlen-ken, doch von einem multimedialen Standpunkt aus zugleich die uninteressanteste. Die Verfasser sind Yamazakura Renren I 山桜漣々1世 (1798-1858) und Ikken Yōshū 逸軒揺舟 (Lebensdaten unbekannt), die Illustrationen auf sechs Seiten stammen von Toyoharu II 二代目豊春 (Lebensdaten unbekannt). Das Büchlein hat ein Vorwort in *kanbun* von Ikken Yōshū und ein weiteres in Japanisch von Ōsai Kisanji 桜齋寄山二, der auch auf einem doppelseitigen Bild (11u, 12o) abgebildet ist und wohl die zentrale Persönlichkeit dieser *ken*-Spielgruppe war. Auf der rechten Seite drängen sich fünf Männer um einen kleinen *kenzumō*-Ring, im Vordergrund sehen fünf Männer zu bzw. unterhalten sich mit Essen und Trinken, das ihnen von zwei Frauen serviert wird. Links im Hintergrund sitzen drei Männer bei einem Tisch, auf welchem ein aufgeschlagenes Buch liegt. Der ganz links sitzende Mann hat zwei Wappen auf seinem Kimono, nämlich das Schriftzeichen für *sakura* (Ō) und drei Zeichen, die seinen Namen Kisanji ergeben. Bei ihm handelt es sich zweifelsohne um Ōsai Kisanji. Auch die anderen Spieler tragen jeweils ein Schriftzeichen ihres Namens auf dem Kimono und sind mit Hilfe der Liste der guten *ken*-Spieler auf der vorletzten Seite des Buches identifizierbar.

In einem interessanten Aufsatz hat Tamabayashi Seirō 玉林晴朗 bereits 1942 nähere Angaben zu Ōsai gemacht. Demnach war er ein direkter Gefolgsmann (*hatamoto* 旗本) des Tayasu-Hauses 田安家, einem der drei Häuser, die einen Nachfolger des Shōgun stellen durften, mit einem jähr-

lichen Familieneinkommen von 200 *koku* Reis¹². Er trank weder Sake noch machte er sich viel aus besonders gutem Essen. Hingegen widmete er sich voll und ganz der Kalligraphie, der *haikai*-Dichtkunst und dem *ken*. Er wurde *ōzeki* 大関¹³ von Yamanote 山の手, des besseren Viertels von Edo/ Tokyo, gerufen, während der Arzt Umida Yūsuke der *ōzeki* von Shitamachi 下町, des Viertels des einfachen Volkes, war. Von letzterem berichtete Matsuura Seisan (1980: 168), der ehemalige *daimyō* 大名 von Hirado 平戸, in seinem Tagebuch *Kasshi yawa*¹⁴. Tamabayashis Aufsatz enthält auch eine Zeichnung von Yamazaki Ōsai, doch leider erwähnt er nicht, woher das Bild stammt. Auf jeden Fall ist Ōsai darauf beim *ken*-Spielen dargestellt. Auf einem Fächer, den Ōsai anlässlich der Annahme eines neuen *ken*-Namens (*nahirome* 名披露目)¹⁵ verteilen ließ, schrieb er das *kyōka*:

うつ拳の指もあうんの仁王尊握るこぶしに開く手の
ひら

*Utsu ken no/ yubi mo aun no/ Niō-son/ nigiru
kobushi ni/ hiraku te no hira*

Die Finger beim *ken*-Spiel
wie das A und O des heiligen Niō,
eine Hand geballt,
die andere geöffnet
zeigt die innere Handfläche

Als er im Jahr Tenpō 14 (1843) im Alter von 47 Jahren starb, hinterließ er ein weiteres *ken*-Gedicht, das in seiner eigenen Handschrift seinen Grabstein im Nichirin-ji (日輪寺) in Kohinata (小日向) im Bunkyo-ku (文京区) in Tokyo schmückt.

Das aus 29 *chō* bestehende Büchlein, das in verschiedenen Ausgaben herausgegeben und mehrmals in moderner Druckschrift gedruckt wurde, erfüllte sicher den Wunsch etlicher Spieler nach einer genauen Instruktion, aber es hat für den Kulturhistoriker kaum einen Reiz, weil sich das Werk wirklich auf die Spielanleitung konzentriert. Insofern könnte man es auch als erstes modernes Werk bezeichnen. Verlagsort ist Edo, die Autoren sind hochrangige *ken*-Spieler. Interesse verdient auf jeden Fall die erwähnte zweiseitige Illustration von einem *ken*-Wettkampf.

Miniatur-Ausgabe namens *Ken hitori keiko* 『拳ひとり稽古』 (*Ken zum Selbststudium*) 1849¹⁶

Auf den ersten Blick ist man versucht zu glauben, dass es sich bei diesem Büchlein im halben *kobon* 小本 oder im *mamehon* 豆本-Format (12,1 x 8,8cm) einfach um eine komprimierte Ausgabe des Lehrbuchs von 1830 handelt. Eine genauere Betrachtung ergibt, dass das Büchlein zwar dem etwas größeren Buch gleichen Namens nachempfunden ist, aber doch wesentliche Unterschiede zu diesem aufweist. Es ist wesentlich kürzer und hat statt 30 *chō* nur deren 19, statt zwei Vorwörtern auf sechs Seiten gibt es nur eines auf der ersten Seite, statt 22 Kapiteln gibt es nur 20, statt 11 Seiten mit Illustrationen nur 10, deren Illustrator nicht Toyoharu II sondern Naohisa 直久 ist, ein Künstler der um 1850 aktiv war, von dem jedoch keine Lebensdaten überliefert sind¹⁷.

Die über zwei Seiten gehende Illustration eines *ken*-Wettkampfes (Abbildung 1) ist deutlich an die von Toyoharu angelehnt, doch dort sind 15 Männer und zwei Frauen dargestellt, während es hier zehn Männer und drei Frauen sind. Auffallend ist, dass fast alle Männer auf ihrem Kimono ein Schriftzeichen zeigen, das auf ihren *ken*-Namen hinweist, nicht aber die Frauen. Während im *Fūgetsu gaiden* bereits 1771 sehr wohl *ken*-Spielerinnen genannt sind, scheinen die beiden *ken*-Spielgruppen in Edo 70 bzw. fast 90 Jahre später nur aus Männern bestanden zu haben, während die abgebildeten Frauen wohl nur für die Bedienung der Männer zu sorgen hatten.

Der wesentlichste Unterschied zwischen den beiden Büchlein mit gleichem Titel ist aber, dass das zweite Büchlein nicht von der Spielgruppe San'ō-ren 山桜連 des Ōsai Kisanji herausgegeben wurde, sondern von der Naka-ren 中連 des Ryūshi Jūmei 柳子十明, der auch das kurze Vorwort verfasste. Das kleine Büchlein wurde wohl nicht nur von einer nächsten Generation von *ken*-Spielern herausgegeben, sondern anscheinend auch von einer anderen *ken*-Spielgruppe. Die erste Ausgabe des Buches mit gleichem Titel von 1830 wird auch gar nicht erwähnt. Am Ende des Buches befindet sich eine Auflistung von 20 „Berühmte(n)



Abbildung 1: Naohisa 直久: „Kensarae sumō no zu 拳会相撲図 (Bild von einem Wettkampf der ken-Gruppen)“ aus dem *mamehon* 豆本 *Ken hitori keiko* 『拳一人稽古』 von 1849. Buch im Besitz des Autors. Der Mann ganz links, der mit einem Pinsel Notizen macht, ist auf Grund des Schriftzeichens *yanagi*/RYŪ auf seinem Oberge- wand ganz eindeutig identifizierbar als das Oberhaupt der Naka-ren 中連, Ryūshi Jūmei 柳子十明.

ken-Spieler(n) der östlichen Hauptstadt“, also Edos, im Vergleich zu einer Auflistung von 22 „berühmten *ken*-Spielern der San’ō-ren“ im ersten *Ken hitori keiko*.

Ken haya shinan 『拳早指南』 (Schneller Wegweiser zum *ken*) 1856

„Schneller Wegweiser zum *ken*“ ist ein lediglich 12 *chō* starkes Heftchen mit einem Titelblatt vom Kuniyoshi 国芳-Schüler Ikkōsai Yoshimori 一光斎芳盛 (1830-1884). Autor des Werkes ist der *gesaku* 戯作-Schriftsteller Umebori Kokuga II 二代目梅暮里谷峨, der als Haiku-Dichter den Namen Hagiwara Otohiko 萩原乙彦 (1826-1886) trug. Es enthält Darstellungen der Handhaltungen beim Zahlen-*ken* und entsprechende Beschreibungen, die laut Uchimura Katsushi (2015)¹⁸ aus dem *Ken hitori keiko* eins zu eins übernommen sind und ein gutes Licht auf die damaligen Vorstellungen und Praktiken von Plagiat werfen. Interessant

ist, dass das damals bereits dominierende *kitsune-ken* überhaupt nicht erwähnt und erklärt wird. Das Werk enthält jedoch einen bemerkenswerten Satz: „Da *ken* stets eine Unterhaltung beim geselligen Trinken ist, sollte man nie an Sieg oder Niederlage denken. Man sollte Erfahrungen sammeln und bei keinem *ken* falsch spielen. Falls die Gesten nur zaudernd gemacht werden, kränkt sich der Partner und die Stimmung sinkt auf einen Tiefpunkt. Eine Niederlage ist keineswegs eine Schmach. Ein Sieg ist keine Auszeichnung für die Nachkommen. Diese Prinzipien sollte man sich gut einprägen, und das gilt vor allem für die Mädchen (*onago* 女子). Die ungeschickten Gesten des *Tōhachi-ken* 藤八拳, das in der letzten Zeit so beliebt ist, sollte man nur kennen“ (5u). Dieser letzte Satz deutet darauf hin, dass um 1856 zwischen den Anhängern des herkömmlichen Zahlen-*ken* und denen des ab der Mitte des 19. Jhdt.s unheimlich beliebt

gewordenen Fuchs-ken oder Tōhachi-ken noch immer ein heftiger Streit geherrscht haben dürfte, bis sich letzteres völlig durchsetzte und ersteres gänzlich verschwand.

Auf den 6 ½ *chō* des zweiten Teils sind Texte von *ken*-Liedern und entsprechende Tanzfiguren zu finden, wie wir sie ab 1847 von zahlreichen *nishiki'e* 錦絵 kennen. Daher spricht Uchimura davon, dass es sich bei diesem Büchlein zumindest zur Hälfte um ein Liederbuch mit Gassenhauern handelt, wie sie nach dem Erfolg des *Totetsu-ru-ken* 1847 in großer Fülle bis zum Beginn der Meiji-Periode auftreten. Es beginnt mit dem Lied zum *Sangoku-ken* (*Ken* der drei Länder) *Omai onna no na de o-Ise-san/* Du bist eine Frau, Herrscherin von Ise, gefolgt von dem des *Asakusa-ken*, *Katai kao shite enmusubi/* Er macht zum Eheschließen ein strenges Gesicht, sowie später dem *Hōrai-ken* (*Paradies-ken*), *Takasago no tsuru wa sennen/* Die Kraniche von Takasago werden tausend Jahre alt. Auch etliche *chonkina* チョンキナ-Liedtexte sind vertreten¹⁹. Hagiwara Otohiko alias Umebori Kokuga II hat zahlreiche Liederbücher mit „vulgären Liedern“ (*zokuyō* 俗謡) herausgegeben, die er wohl gesammelt, aber nicht selbst gedichtet hat.

Hier ist ein kleiner Einschub über den Wandel des *ken*-Spielens notwendig. Das Zahlen-ken war ursprünglich ein Trinkspiel und wurde dann zu einer Art sportlichen Wettbewerbs mit der Erstellung genauer Ranglisten, in welchen die Spielstärke der einzelnen Spieler eines Spielvereins festgehalten war. Ende des 18. Jahrhunderts wurde das Fuchs-ken sehr populär und machte bald dem Zahlen-ken als sportlichem Wettbewerb Konkurrenz, vor allem nachdem es zu Tōhachi-ken umbenannt wurde. Dieser Name kommt daher, dass der Kaufruf von Pillenverkäufern, die Tōhachi-Pillen verkauften, in der ersten Hälfte des 19. Jhdts. sehr beliebt und von *ken*-Spielern des Fuchs-ken als Einleitungsruf statt „Eins – Zwei – Drei“ oder Ähnlichem verwendet wurde, nämlich „Tōhachi – *gomon* – *kimyō*“ (藤鉢一五文一奇妙 Tōhachi-Pillen – fünf Mon – erstaunlich wirksam). Bald wurde das Fuchs-ken in Tōhachi-ken umbenannt, und auf einigen Ranglisten wurden neben den Zahlen-ken-Spielern auch die Tōhachi-

ken-Spieler angeführt. Allmählich ersetzte das Tōhachi-ken das Zahlen-ken völlig. Als Gründe dafür kann man angeben, dass das Tōhachi-ken einfacher ist, gleichzeitig aber die Handhaltungen des Tōhachi-ken eleganter und interessanter sind als die des Zahlen-ken. Für einen Sieg im Tōhachi-ken ist es notwendig, dreimal ununterbrochen die stärkere Figur anzuzeigen, was bei zwei ebenbürtigen Spielern sehr lange dauern kann, vor allem weil das Spiel in einem sehr raschen Tempo vollzogen wird, so dass Laien dem Spielverlauf nur schwer folgen können. Zu Beginn der Shōwa-Periode (1926-1989) hatte sich das Tōhachi-ken in ganz Japan als sportlicher Wettkampf durchgesetzt, während das Zahlen-ken von der Bildfläche verschwand.

Ken no uchiburi 『拳の打ち振り』 (Wie man ken spielt) 1909

Das nur 8,5 x 13,5 cm große Büchlein von Konishi Katō/ Katsujirō 小西可東/勝次郎 hatte den Vorteil, dass man es leicht im Ärmel eines Kimonos unterbringen und überall hin bequem mitnehmen konnte. Der Umschlag zeigt drei Spielpuppen des *kitsune-ken*²⁰, die Rückseite einen Schiedsrichter-Fächer, jeweils im Prägedruck auf einem blaugrauen Untergrund mit goldenen Streifen. Es ist das erste bisher bekannte *ken*-Lehrbuch in moderner Druckschrift, wobei sämtliche chinesische Schriftzeichen mit *kana*-Lesungen versehen sind. Nach einer kurzen Einführung über die Geschichte des *ken* in China und in Japan folgt eine Darstellung des Zahlen-ken (*hon-ken*, wtl. originales *ken*) und dann des *kitsune-ken*. Der Autor, ein zwischen 1909 und 1929 aktiver Verfasser von mindestens acht Militärromanen und sonstigen Büchern, von dem ich keine Lebensdaten eruieren konnte, hat sein Buch in 54 Kapitel gegliedert, wohl in Anlehnung an das *Genji monogatari* 源氏物語. Die sehr kurze Einleitung wurde von Ii Yōhō 伊井 蓉峰 (1871-1932) verfasst, einer wichtigen Figur der *shinpa*-Theater-Bewegung. Das hübsche Büchlein ist vom Inhalt her nicht sensationell, wohl aber, dass es weder in der NDL noch in NACSIS zu finden ist, was es wohl als ‚seltenes Buch‘ (*chinpon* 珍本) qualifiziert. Im Gegensatz zu den frü-

heren Büchern spricht der Autor gerne von seinen eigenen Erlebnissen, stellt also seine eigene Sicht des *ken*-Spiels dar, wohl ein Ergebnis der Moderne zu Ende der Meiji-Zeit.

***Tōhachi-ken hitori narai. Shitsunai undō kyōgi no zuiichi* 『藤八拳独習。室内運動競技の随一』 (Selbststudium des Tōhachi-ken. Der allerbeste Zimmersport) 1931**

Das im Selbstverlag erschienene Buch²¹ wurde vom *iemoto* 家元²² Ibishi II 二代目伊菱 der Shinkōryū Tōhachi-ken 真光流藤八拳-Gruppe aus Osaka verfasst, dessen bürgerlicher Name Nakagawa Shigeri 中川重理 lautete. Es besteht aus fünf Kapiteln, in welchen die richtigen Handhaltungen beim Tōhachi-ken in Wort und Bild, und zwar zum ersten Mal mit Fotos, erklärt werden. Tōhachi wird in Kansai wie hier mit den Schriftzeichen *TŌ/fuji*, Glyzinie, geschrieben und mit dem Schriftzeichen für acht, *HACHI/yatsu*, während man in Edo/Tokyo bereits in der zu Ende gehenden Edo-Zeit das Schriftzeichen *TŌ/higashi* verwendete, was den Eindruck verstärken sollte, dass es sich bei diesem *ken*-Spiel um ein Produkt aus Ostjapan handeln sollte. Danach werden einzelne *ken*-Arten besprochen. Den Abschluss bildet ein Kapitel über die besten Methoden, immer zu gewinnen, das jedoch nicht für Anfänger, sondern nur für sehr fortgeschrittene Spieler bestimmt ist. Zum sicheren Sieg sollen Kleinigkeiten helfen, wie eine höhere Stimme einsetzen, in bestimmten Situationen um eine Spur schneller sein als der Gegner usw. Es scheint, dass das organisierte *ken*-Spiel in Osaka trotz des Bestehens dieser Spielervereinigung während der dreißiger Jahre des vorigen Jahrhunderts nach dem Zweiten Weltkrieg zum Erliegen gekommen wäre.

***Kenzen goraku Tōhachi-kendō* 『健全娯楽。東八拳道』 (Der Weg des Tōhachi-ken, eine gesunde Unterhaltung) 1941**

Der Autor Kubota Mago'ichi 久保田孫一 (gestorben 1943) ist selbst Oberhaupt (*iemoto*) der *ken*-Spielgruppe Tōkensha 東拳舎 und trägt den *ken*-Namen Tōkensha Tendō 東拳舎天道. Für ihn ist *ken* einer der Wege (*dō*) Japans, eine Kampfsportart wie Bogenschießen oder Schwertfechten. Er

wird in dem 121 Seiten starken Buch nicht müde zu betonen, wie sehr das *ken*-Spiel zu einer geistigen Reifung der Persönlichkeit beiträgt und wie wenig sein Tōhachi-ken mit dem *ken* der Geishas etc. zu tun hat. Während diese nur die drei einfachen Handhaltungen kennen, stellt Kubota eine Reihe von schwierigen Stilen mit besonderen Handhaltungen vor, die natürlich viel Übung erfordern. Er empfiehlt das Spiel daher auch als äußerst gesunde Unterhaltung für jede Familie. Das Buch ist mit zahlreichen Fotos ausgestattet, denen die richtigen Handhaltungen beim Tōhachi-ken zu entnehmen sind. In einem 24seitigen Anhang wird über die Gründung einer Groß-japanischen Vereinigung des Weges des Tōhachi-ken (Dainippon Tōhachi-kendō kai 大日本東八拳道会) am 2.2.1941, dem Jahrestag der fiktiven Gründung Japans vor 2601 Jahren, informiert. Neben den Satzungen der Vereinigung enthält der Anhang auch eine Auflistung von 77 Mitgliedern mit ihren echten Namen und ihren *ken*-Namen. Wegen des Kriegsausbruchs im Pazifik im Dezember des Erscheinungsjahres und wegen des Todes des Verfassers, der als Vorstandsmitglied fungierte, aber eine der treibenden Kräfte der Vereinigung gewesen sein dürfte, dürfte die Großjapanische Vereinigung tatsächlich wenig Bedeutung gehabt und sich nach Kriegsende wohl sang- und klanglos aufgelöst haben.

***Edo no hana. Tōhachi-ken o o-tanoshimi kudasai* 『江戸の花。東八拳をお楽しみ下さい』 (Die Blüten von Edo. Haben Sie Spaß mit Tōhachi-ken!) 1997**

Nach Kubotas Buch scheint es über fünfzig Jahre lang keinen Bedarf an einem neuen, zeitgemäßen *ken*-Lehrbuch gegeben zu haben, doch 1997 erschien das obengenannte Buch von Matsumoto Yoshihiro 松本吉弘 (geb. 1940), der den *ken*-Namen Azumaya Senraku 東屋扇楽 trägt und ein Mitglied der *ken*-Spielgruppe Nihon Tōhachi Kengi Mutsumikai 日本東八拳技睦会 ist, die sich 1951 in Tokyo organisierte und bis heute tätig ist. Seit 1951 gab diese Gruppe auch alljährlich eine Liste mit den Spielstärken ihrer Mitglieder, *banzuke* 番付, heraus. Matsumotos 161seitiges Buch wird durch

zahlreiche Bilder und Fotos aufgelockert. Obwohl der Autor betont, dass sein Buch auf den Werken von Nakagawa (1931) und Kubota (1941) beruht, hat er damit eine umfassende Anweisung für das heute in Tokyo übliche Tōhachi-ken geschaffen, das er in all seinen Aspekten gründlich darstellt. Für ihn ist Tōhachi-ken ein *intelligent indoor sports*, der ihm für die alternde bzw. gealterte Gesellschaft Japans als Freizeitbetätigung bestens geeignet erscheint.

Zusammenfassung

Im Zeitraum von 226 Jahren, von 1771 bis 1997, wurden mindestens zehn Anleitungen für das *ken*-Spiel als unabhängige Buchpublikationen verlegt (siehe Tabelle 1), zwei in Osaka, eine in Osaka und Edo und sieben in Edo bzw. Tokyo, das sind etwa alle 25 Jahre eine²³.

Der Umfang reicht von 24 bis 158 Seiten und beträgt im Durchschnitt 88 Seiten. Neben diesen Spielanleitungen in Form einer selbständigen Buchpublikation gab es natürlich zahlreiche kürzere Spielanleitungen in anderen Publikationen, wie etwa in den Freudenviertelführern für Shin'yoshiwara 新吉原, *Yoshiwara saiken* 吉原細見, in Tagebuchaufzeichnungen wie etwa dem *Han-nichi kanwa* 『半日閑話』 von Ōta Nanpō

oder als Anhang in literarischen Werken wie dem *sharebon* 洒落本 *Tatsumi no sono* 『辰巳の園』 (1770). 1893 veröffentlichte Ōtsuki Joden 大槻如電 (1845-1931), Sinologe und Universalgelehrter, älterer Bruder des bekannten Japanologen Ōtsuki Fumihiko 大槻文彦, unter dem Namen Joden Kyoshi 如電居士 in der Zeitschrift *Fūzoku Gahō* 『風俗画報』 in acht Fortsetzungen einen ausführlichen Überblick über das *ken*-Spiel mit dem Titel „Ken no koto“ 「拳の事」.

Wir wissen von ihren Namen bzw. von ihren Werken, dass sich etliche bekannte Autoren für das *ken*-Spiel interessiert haben, wie etwa Ōta Nanpō, Ryūtei Tanehiko, Tōrai Sanna oder Jippensha Ikku²⁴. Deswegen überrascht es auch nicht, dass einige prominente Literaten und Künstler an der Ausgestaltung der besprochenen *ken*-Lehrbücher beteiligt waren.

Genauso unterschiedlich wie der Umfang und die Größe der Bücher ist der Inhalt. Sind die ersten drei angeführten Bücher geprägt von einer China-Verehrung, so fällt diese bei den Werken ab 1830 weg und verwandelt sich schließlich 1941 in eine ultranationale Ideologie, die das harmlose *ken*-Spiel nun in den Dienste des Kampfes Japans gegen die westlichen Mächte und China stellen will. Gleichzei-

Tabelle 1: Übersicht über die *ken*-Lehrbücher von 1771 bis 1997

Titel	Erscheinungsjahr	Umfang	Berühmte Mitwirkende	Anmerkungen	Verlagsort
<i>Fūgetsu gaiden</i>	1771	21, 24 <i>chō</i>	Ueda Akinari	2 Bde. Eigenverlag; <i>kanshi</i> , <i>haikai</i>	Osaka
<i>Shichiken zushiki</i>	1779	18 <i>chō</i>	Ōta Nanpō, Akera Kankō und Freunde	<i>haikai</i>	Edo
<i>Kensarae sumai zue</i>	1809	34, 23 <i>chō</i>	Shōkōsai, Tōkei, Namimaru	2 Bde. <i>kyōka</i>	Osaka, Edo
<i>Ken hitori keiko</i>	1830	30 <i>chō</i>	Ōsai Kisanji, Toyoharu II	Mehrere Ausgaben	Edo
<i>Ken hitori keiko</i>	1849	19 <i>chō</i>	Naohisa	Miniformat	Edo
<i>Ken haya shinan</i>	1856	12 <i>chō</i>	Umebori Kokuga II	<i>zokuyō</i>	Edo
<i>Ken no uchiburi</i>	1909	158 Seiten	Ii Yōhō	Miniformat	Tokyo
<i>Tōhachi-ken hitori narai</i>	1931	73 Seiten		Eigenverlag	Osaka
<i>Kenzen goraku Tōhachi-kendō</i>	1941	150 Seiten		Propagierung von <i>ken</i> als „Weg“ (<i>dō</i> , <i>michi</i>)	Tokyo
<i>Tōhachi-ken o o-tanoshimi kudasai</i>	1997	161 Seiten			Tokyo

tig wird ein Wandel des Spielcharakters sichtbar. Aus dem harmlosen Trinkspiel wird spätestens ab der Shōwa-Periode ein eigener „Weg“, dessen Anhänger mit der tatsächlichen Geschichte des Spiels, nämlich mit seiner Herkunft aus der Freudenviertelkultur, nichts mehr zu tun haben wollen. Während in den ersten Büchern die Literatur und die Kunst eine große Rolle spielen, seien es *kanshi*, *haikai*, *kyōka* oder populäre Lieder, hat dieser Aspekt ab der Meiji-Zeit keine Bedeutung mehr. Ab der Shōwa-Periode (1926-1989) werden die Zeichnungen durch Fotografien ersetzt, die *ken*-Lehrbücher werden damit für die an der Holzschnittkunst Interessierten uninteressant. Schließlich enthalten die Texte Informationen über die Spieler der jeweiligen Periode, meist als einfache *banzuke*, die wie diese ausgewertet werden können. Die Spielanleitungen zeigen auch, wie sich der Mainstream der *ken*-Spiele vom Zahlen-*ken* zum *kitsune-ken* bzw. *Tōhachi-ken* gewandelt hat, wenn hier auch eine interessante Verzögerung zu den tatsächlichen Verhältnissen sichtbar wird²⁵.

Zum Abschluss möchte ich zur Einleitung zurückkehren und eine persönliche Bemerkung anfügen. Die Lektüre zunächst des *Ken sarae sumai zue* und dann nach und nach der anderen *ken*-Lehrbücher entpuppte sich für mich als sehr bereichernd. Da ich fast alle der genannten Bücher in einer Bibliothek direkt in der Hand halten durfte und einige auch bei japanischen Antiquaren erstehen konnte, bekam ich ein Gefühl der Unmittelbarkeit zur Edo-zeitlichen Spiel- und Druckkultur. Dieses unterschied sich deutlich von dem beim Lesen von Edo-zeitlichen Texten, die in moderner Druckschrift herausgegeben worden waren.

Die Beschäftigung mit den erwähnten Spielanleitungen und weitere Recherchen zum *ken*-Spiel hatten für mich weitreichende Folgen, an die ich nie gedacht hatte. Durch einen Aufsatz des sogenannten Begründers der Edo-Wissenschaft (Edo-gaku) Mitamura Engyo (三田村鳶魚 1870-1952) aus dem Jahr 1925 wurde ich darauf aufmerksam, dass ab 1847 zahlreiche Farboldholzschnitte (*nishiki-e*) erschienen, denen das Motiv des *sansukumi* zugrunde lag, wo-

rauf ich mich auf die Suche nach entsprechenden Holzschnitten machte und dabei auch relativ erfolgreich war. Bei einem einjährigen Japan-Aufenthalt 1995/96 wurde ich von einem Vertreter des Verlags Kadokawa gefragt, ob ich meine Forschungen nicht in einem Buch zusammenfassen wollte. Mit Hilfe von Prof. Nakai Minoru 仲居実, der mein Japanisch verbesserte, und einer sehr engagierten Lektorin von Kadokawa konnte 1998 tatsächlich das Buch mit dem Titel Kulturgeschichte des *ken*-Spiels (*Ken no bunkashi*) erscheinen. Ein Jahr später veranstaltete das Tabak- und Salz-Museum in Shibuya in Tokyo auf der Grundlage des Buches und mit einem wesentlichen Teil meiner Sammlung eine Ausstellung mit dem gleichen Titel. 2005 erhielt ich für das Buch den Yamagata Banto-Preis.

Die Erzählung ist noch nicht zu Ende. In der Zwischenzeit war es mir gelungen, KollegInnen aus der Ukiyoe-Forschung darauf aufmerksam zu machen, dass es so viele *sansukumi-ken*-Bilder gibt, dass man ohne weiteres von einem Subgenre der Ukiyoe des 19. Jhdts sprechen kann, und ich konnte den Begriff in einem neuen Ukiyoe-Lexikon in englischer Sprache verankern. Da diese Bilder meist Karikaturen waren und mich politische Karikaturen auf Ukiyoe auch sonst zu interessieren begonnen hatten, reichte ich beim FWF ein Projekt zur Erstellung einer Karikaturen-Datenbank an der Universität Wien ein, das glücklicherweise genehmigt wurde, worauf von 2004 bis 2012 von Noriko Brandl und anderen MitarbeiterInnen über 1500 Ukiyoe-Karikaturen ermittelt und analysiert werden konnten.

Obwohl ich außer dem Buch auf Japanisch dutzende Aufsätze zu allen möglichen Aspekten des *ken* geschrieben habe, fehlt noch etwas: ein vollständiges Buch auf Deutsch. Beim japanischen Buch wurde ich vom Verlag eingebremst, es durfte eine bestimmte Seitenanzahl nicht überschreiten und musste fristgerecht fertig sein. Jetzt arbeite ich an einer deutschen Ausgabe, die auf wesentlich mehr Material basiert und mehr Aspekte einbezieht, wie etwa den Tanz *chonkina*. Ob sich das in diesem Leben noch ausgeht, weiß ich nicht, aber man sollte ja stets einen Traum haben!

Endnoten

- 1 Dieser Aufsatz ist die überarbeitete Fassung eines Referats beim 6. Forum für literaturwissenschaftliche Japanforschung am 8.6.2018 an der Universität Wien.
- 2 Vgl. dazu Linhart 2019: 260-261.
- 3 Vgl. dazu Linhart 1990.
- 4 Das Buch ist in der digitalisierten Sammlung der Kokuritsu Kokkai Toshokan 国立国会図書館 (NDL) unter der Adresse <http://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/2538800> öffentlich zugänglich.
- 5 Die *kyōka* des Namimaru habe ich an anderer Stelle übersetzt und vorgestellt. Vgl. Linhart 2020a: 194-221.
- 6 Diese offensichtlich mündliche Überlieferung ist der einzige Beweis für die immer wieder zu hörende Feststellung, dass sich das *ken*-Spiel von Nagasaki aus über ganz Japan verbreitete.
- 7 Vgl. dazu ausführlich Linhart 2019.
- 8 Für Osaka und Kyoto sind die Spieler mit ihren *ken*-Namen angegeben, für Kyūshū mit ihren tatsächlichen Namen. Unter den Spielern aus Osaka und Kyoto könnten sich einige ganz wenige Frauen befinden, die Namen aus Kyūshū sind alle männlich.
- 9 Auch dieses Werk ist in der Kokuritsu Kokkai Toshokan mittlerweile online zugänglich, und zwar unter der Adresse: Band 1: <http://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/2565834?tocOpened=1> und Band 2: <http://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/2565835?tocOpened=1>
- 10 Das Werk ist in der Kokuritsu Kokkai Toshokan online unter der Adresse <http://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/2533917> zu finden. Eine genauere Beschreibung des Werkes in Linhart 2020b.
- 11 Das Werk im *chūhon*-Format ist in der Kokuritsu Kokkai Toshokan vorhanden, aber noch nicht digitalisiert. *Shin Nihon kotenseki sōgō deta bēsu* verzeichnet acht Ausgaben, von welchen sich jedoch zwei auf das in diesem Aufsatz getrennt besprochene *Ken hitori keiko* im Miniaturformat beziehen. Von den restlichen sechs Ausgaben sind einige digitalisiert im Internet zugänglich, wie etwa das Exemplar im Kokubungaku kenkyū shiryōkan. Für diesen Aufsatz habe ich ein Exemplar aus meinem Besitz verwendet.
- 12 Ein *koku* entspricht 180 Litern, 200 *koku* waren daher 360 Hektoliter Reis.
- 13 Ōzeki war bis zum Beginn des 20. Jhdt.s, als der Rang *yokozuna* 横綱 eingeführt wurde, der höchste Rang im Sumō.
- 14 Matsuura behauptet, dass der Arzt Umida Yūsuke damals der beste *ken*-Spieler von Edo gewesen sein und im Shirogane-chō (heute: Shinjuku-ku, Shirogane-chō 新宿区白銀町) gewohnt haben soll.
- 15 Ein neuer *ken*-Name wurde angenommen, wenn in Bezug auf das *ken*-Spiel eine bedeutende Veränderung stattfand, wenn z. B. im Ranking ein bedeutender Schritt nach vorne gelang, oder wenn man seine aktive Laufbahn beendete, aber seinem Verein weiterhin in irgendeiner Funktion zur Verfügung stand.
- 16 Für diesen Aufsatz verwendete ich das Büchlein in meinem Besitz. Laut Nakano (2015: 82) befinden sich auf der letzten Seite des Buches Angaben über den Verleger, nämlich Kameya Bunzō 亀屋文蔵 aus Kanda Imagawa-bashi Shinkaku-chō 神田今川橋新革町 in Edo. Diese Angaben fehlen in meinem Exemplar.
- 17 In meinem Büchlein ist der Illustrator nicht genannt, sehr wohl aber in Beikoku Gikai Toshokan zō Nihon Kotenseki Mokuroku Kankōkai 2003: 455, Titel Nr. 3876.
- 18 Uchimura hat in dieser Vorstellung des Buches den gesamten Text ins Modernjapanische transkribiert. Eine digitalisierte Fassung im Internet ist mir nicht bekannt, die *Shin Nihon kotenseki sōgō mokuroku DB* verzeichnet zwei Vorkommen. Kopien dieses Werkes wurden mir freundlicherweise von Herrn Kurata Yoshihiro 倉田喜弘, Erforscher der japanischen Populärkultur, insbesondere der Geschichte der populären Musik, zur Verfügung gestellt.
- 19 Vgl. dazu ausführlich Linhart 1992 und 1993.
- 20 Man konnte das *kitsune-ken* auch mit Spielpuppen spielen. Dazu bekam jeder Spieler drei kleine Puppen, die Fuchs, Dorfvorsteher und Jäger darstellten, und zeigte nach einem Einleitungsruf eine der drei Puppen vor. Vgl. Tabako to shio no hakubutsukan 1999: 50.
- 21 Für die vorliegende Arbeit benutzte ich Kopien des Buches im Besitz des Edo Tōkyō Hakubutsukan, dem ich dafür herzlich danke.
- 22 *Iemoto* sind Organisationen traditioneller Künste oder Sportarten, bzw. deren Oberhäupter. In der Literatur zum *ken* taucht die Bezeichnung *iemoto* erst im 20. Jh. auf, obwohl es schon seit dem 18. Jh. *ken*-Spielgruppen gab.
- 23 Takahashi (2020: 45) nennt ein weiteres Lehrbuch, ein Leporello, in welchem vor allem *hon-ken* behandelt werden soll, das ich aber bisher nirgends auffindig machen konnte. Der Vollständigkeit halber sei es hier angeführt: Torii Masanosuke: *Higei no saki-gake. Ken hitori keiko. Vorläufer der Geheimkünste. Ken zum Selbststudium*. Nakashima Hōgyokudō 1892 (鳥居正之助『秘芸の魁. 拳独稽古』中島抱玉堂、明治25年).

24 Von Ōta Nanpo erschien 1784 das *kibyōshi Kenzumō* (Der *ken*-Wettkampf), 1802 wurde das Kabuki-Stück *Ken-mawashi sato no daitsū* (Der große Kenner der Freudenviertel mit der *ken*-Schürze) uraufgeführt und Ryūtei Tanehiko veröffentlichte 1819 den Roman *Kanayomi shōsetsu mushi-ken* 国字小説 三虫搏戦 (Das Kleintier-*ken*. Ein Roman in den Landeszeichen). Andere Hinweise finden sich in Künstlernamen: Tōrai Sanna bedeutet beim Zahlen-*ken* „Zehn Spiele, drei Siege“, der Name seines Schülers Jippensha Ikku ist eine Steigerung, nämlich „Bei zehn Spielen ein Sieg und neun Niederlagen“.

25 Letztendlich möchte ich noch darauf hinweisen, dass durch die Beschäftigung mit dieser Art von Literatur die exakten Namen der Autoren, Illustratoren und anderer mitwirkender Künstler ermittelt werden können und die diesbezüglichen Fehler von Bibliothekaren, die nicht die Zeit haben, sich mit jedem Werk intensiv auseinander zu setzen, berichtigt werden können.

Bibliographie

Beikoku Gikai Toshokan zō Nihon Kotenseki Mokuroku Kankōkai (Hg., 2003): *Beikoku Gikai Toshokan zō Nihon kotenseki mokuroku: Catalog of Japanese Rare Books in the Library of Congress*. Tōkyō: Yagi Shoten. 米国議会図書館蔵日本古典籍目録刊行会編(2003):『米国議会図書館蔵日本古典籍目録』八木書店.

Herrigel, Eugen (1948): *Zen in der Kunst des Bogenschießens*. München: Otto Wilhelm Barth Verlag.

Klopfenstein, Eduard (Hg., 2020): *Sprachlich-literarische „Aggregatzustände“ im Japanischen. Europäische Japan-Diskurse 1998-2018*. Berlin: be.bra wissenschaft verlag.

Koji ruien kankōkai (Hg., 1908): „*Ken*“. In: *Koji ruien* 47: *Yūgi no bu* (Garten der Beispiele geschichtlicher Begebenheiten Band 47: Abteilung Spiele). Tōkyō: Jingū shichō, 228-240. 古事類苑刊行会編(1908):『拳』『古事類苑 47. 遊戯部』東京:神宮司庁、228-240.

Konishi Katō (1909): *Ken no uchiburi* (Wie man *ken* spielt). Tōkyō: Shunkōsha. 小西可東著(1909):『拳の打振り』東京:春江社.

Kubota Mago'ichi (1941): *Kenzen goraku. Tōhachi kendō* (Der Weg des Tōhachi-*ken*, eine gesunde Unterhaltung). Tōkyō: Seishin Kagaku Shuppansha. 久保田孫一著(1941)『健全娯楽. 東八拳道』精神科学出版社.

Linhart, Sepp (1990): „Verdrängung und Überhöhung als Probleme beim Verständnis von Freizeit und Unterhaltung in Japan am Beispiel der späten Edo-Zeit“. In: Ernst Lokowandt (Hg.): *Referate des 1. Japanologentages der OAG in Tokyo*. München: Iudicium, 29-51.

Linhart, Sepp (1993): "Chonkina - ein japanischer Tanz in europäischen Schilderungen". In: Klaus Antoni und Verena-Maria Blümmel (Hg.): *Festgabe für Nelly Naumann*. Hamburg: Gesellschaft für Natur-

und Völkerkunde Ostasiens e. V., 211-243 (=Mitteilungen der OAG 119).

Linhart, Sepp (2019): „Die Rolle der Freudenviertel bei der Entwicklung des populärsten Spiels Japans“. In: Stephan Köhn und Chantal Weber (Hg.): *Outcasts in Japans Vormoderne. Mechanismen der Segregation in der Edo-Zeit*. Wiesbaden: Harrassowitz, 243-264.

Linhart, Sepp (2020a): „Die Inschriften in den Bildern (*gasan*) zum *Ken*-Spiel von Shōkōsai von 1809, verfasst von Tetsugōshi Namimaru, *kyōka*-Dichter und Eisenhändler aus Ōsaka“. In: Klopfenstein (Hg. 2020), 194-221.

Linhart, Sepp (2020b): „The *Shichiken zushiki* (1779) – a funny *ken*-game instruction book by Yomo no Akara and his drinking company“. In: Klopfenstein (Hg., 2020): 173-193.

Matsumoto Yoshihiro (1997): *Edonohana. Tōhachi-ken o o-tanoshimi kudasai* (Die Blüten von Edo. Haben Sie Spaß mit Tōhachi-*ken*!). Tōkyō: Kindai bungei sha. 松本吉弘著(1997):『江戸の花. 東八拳をお楽しみ下さい』近代文芸者.

Matsuura Seisan (1980): *Kasshi yawa. Zoku-hen* 3 (Nächtliche Gespräche im Zyklus beginnend im Jahr Holz und Ratte (1804). Fortsetzungsband 3). Tōkyō: Heibonsha (=Tōyō bunko 369) 松浦静山著(1980)『甲子夜話』続編3. 東京:平凡社(東洋文庫 369).

Nakagawa Shigeri (1931): *Shitsunai undō kyōgi no zuichi. Tōhachi-ken hitori narai*. (Der allerbeste Zimmersport. Selbststudium des Tōhachi-*ken*.). Ōsaka: Eigenverlag 中川重理著(1931):『室内運動競技の随一. 藤八拳独習』大阪、自費出版.

Nakano Mitsutoshi (2015): „Wahon no umi e 5: Kenzumō (In den Ozean der japanischen Bücher 5: *Ken*-Wettkampf)“, *Shomotsugaku* 6 (Buchwissenschaft 6). Tōkyō. Bensei Shuppan, 76-82.

- 中野三敏著(2015):「和本の海へ。五:拳相撲」『書物学 6』勉誠出版、76-82.
- Namitaka (1771): *Fūgetsu gaiden* (Eine andere Überlieferung von Wind und Mond / der Schönheit der Natur). Ōsaka: Daken en kai.
- 浪高著(1771):『風月外伝』大阪:打拳燕会.
- Ōta Nanpō et al. (1779): *Shichiken zushiki* (Eine schematische Darlegung des Spiels Sieben-ken). Edo: Nishimura Genroku
- 大田 南畝等著(1779):『七拳図式』江戸:西村源六.
- Rinharuto, Seppu (= Linhart, Sepp) (1992): „Chonkina - 19-seiki Kyokutō ni okeru 'me no hoyō' -“ (Chonkina - eine Erholung für die Augen im Fernen Osten des 19. Jhdt.s). In: Yokoyama Toshio (Hg.): *Shikaku no 19-seiki* (Das visualisierte 19.Jh.). Kyōto: Shibunkaku, 269-326.
- リンハルト・セップ著(1992)「チョンキナー十九世紀極東における「目の保養」」横山俊夫編『視覚の十九世紀』京都:四文閣、269-326.
- Rinharuto, Seppu (= Linhart, Sepp) (1998): *Ken no bunkashi* (Kulturgeschichte des ken-Spiels). Tōkyō: Kadokawa shoten (Kadokawa sōsho 3).
- リンハルト・セップ(1998):『拳の文化史』東京: 角川書店 (角川叢書 3).
- Takahashi Hironori (2020): *Hikken - jan-ken - daihakken! Ken yūgi no sekai. Amyūzumento sangyō kenkyūsho dai18kai tokubetsu tenji* (Das muss man gesehen haben! Janken. Eine große Entdeckung! Die Welt der ken-Spiele. 18. Sonderausstellung des Instituts zur Erforschung der Vergnügungsindustrie. Ōsaka: Ōsaka shōgyō daigaku Amyūzumento sangyō kenkyūsho.
- 高橋浩徳 (2020):『必見!じゃんけん!大発見!拳遊戯の世界。アミューズメント産業研究所 第18回特別展示』大阪:大阪商業大学アミューズメント産業研究所.
- Tamabayashi Seirō (1942): *Denki to bunka* (Biographien und Kultur). Tōkyō: Rokkō Shobō.
- 玉林晴朗著(1942):『伝記と文化』東京:六甲書房.
- Uchimura Katsushi (2015): „(Shiryō shōkai) Umebori Kokuga-hen Ken haya shinan. Edo bungei bunko no shūhen“. In: *Tosho no fu. Meiji Daigaku Toshokan Kiyō* 19 (Materialvorstellung. Rascher Wegweiser zum ken, hg. von Umebori Kokuga. Im Bereich der Bibliothek zu Kunst und Literatur der Edo-Zeit. Aufzeichnungen über Bücher. Bulletin der Bibliothek der Meiji-Universität 19), 163-170.
- 内村和至著(2015)「(資料紹介)梅暮里谷峨編『拳早指南』-「江戸文勢文庫」の周辺-」『図書の譜:明治大学図書館紀要』19、163-170.
- Umebori Kokuga II (Hg., 1856): *Ken haya shinan* (Rascher Wegweiser zum ken). O.O. Tamabayashi Ju.
- 二代目梅暮里谷峨編(1856):『拳早指南』玉林寿.
- Yoshinami und Gojaku (1809): *Ken sarae sumai zue* (Illustrierter Wettkampf der ken-Gruppen). 2 Bde. Ōsaka: Kawachiya Tasuke und Edo: Murataya Jirōbē
- 義浪・吾雀著(1809)『拳会角力図会』上下、大阪:河内屋太助、江戸:村田屋治朗兵衛.
- Yoshinami und Gojaku (1988): *Ken sarae sumai zue* (Illustrierter Wettkampf der ken-Gruppen). In: Asakura Haruhiko (Hg.) *Nihon meisho fūzoku zue* (Illustration der berühmten Orte und Sitten Japans). Ergänzungsband Fūzoku (Sitten und Gebräuche). Tōkyō: Kadokawa Shoten, 491-513.
- 義浪・吾雀著 (1988):『拳会角力図会』朝倉春彦編『日本名所風俗図会:風俗』東京:角川書店、491-513.