

Zeitschrift: Asiatische Studien : Zeitschrift der Schweizerischen Asiengesellschaft = Études asiatiques : revue de la Société Suisse-Asie

Herausgeber: Schweizerische Asiengesellschaft

Band: 65 (2011)

Heft: 2

Artikel: Die Repräsentation von Tieren im japanischen Ken-Spiel : Versuch einer Interpretation

Autor: Linhart, Sepp

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-170108>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 26.04.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

DIE REPRÄSENTATION VON TIEREN IM JAPANISCHEN KEN-SPIEL: VERSUCH EINER INTERPRETATION

Sepp Linhart, Universität Wien

Abstract

Animal figures play an important role in many games all over the world. In Europe, e.g., the so-called goose game was the most important board game for many centuries in many countries, with the goose being a symbol of good luck. More generally, it is assumed that in many games the metaphoric use of animals is not merely accidental, but based on the meanings associated with a certain animal in a given society at the time when the game was invented or became popular. In Japan, several animals appear in its most widely practiced drinking game, the game of *ken*. This short article explores the role of animals in three varieties of *sansukumi ken*, games in which every one out of three figures beats one of the other two while losing to the third one. The three games examined are *mushi-ken*, the *ken* of small animals, *tora-* or *tiger-ken*, and *kitsune-* or *fox-ken*. In *mushi-ken* it is three animals, impersonated by means of the players' fingers only, that compete with each other. In *tora-* and *kitsune-ken*, however, the tiger and the fox confront two human figures respectively, and players use both of their arms or even their whole bodies in playing, making these two games much more dramatic. The article suggests that the overwhelming popularity of *fox-ken* from the middle of the 18th to the middle of the 20th century originated in its use of the fox, in Japan at that time considered to be an animal with supernatural qualities, and in the game's anti-hierarchic character.

1. Einleitung: Tiere im Spiel

Tiere haben für die Menschen stets eine bedeutende Rolle gespielt: als physische Bedrohung, als Konkurrenten um die spärlichen Nahrungsmittel, als Helfer bei der Produktion oder als Transportmittel, und schliesslich als Objekte ihrer Zuneigung, um nur einige der wesentlichsten Funktionen anzuführen. Diese grosse Bedeutung spiegelt sich natürlich auch in Lebensbereichen wider, in welchen man völlig ohne Tiere auskommen könnte wie in Sport und Spiel, wenn man von Sportarten wie Polo oder Reiten absieht, bei welchen Tieren eine massgebliche Rolle zukommt, oder vom Spiel direkt mit Tieren, wozu vielleicht auch die verschiedenen Arten der Dressur zu zählen wären.

Selbst wenn Tiere in Sport und Spiel keine direkte Funktion haben, nehmen die Menschen gerne Anleihen bei Tieren, um die ausgeübte Aktivität plastischer zu kennzeichnen. Denken wir nur an das Tontaubenschiessen, immerhin eine olympische Sportart, bei der man ohne weiteres auch nach Tonkugeln oder Tonwürfeln oder was immer schiessen könnte oder an das Blinde-Kuh-Spiel, vielleicht das erste Spiel, das jedermann einfällt, wenn er an Tiere im Spiel denkt, und das genauso gut Blinder-Hans oder Blinde-Liese-Spiel heissen könnte. Um einen Aufschluss über die Universalität von Tierfiguren und -metaphern im Spiel zu erhalten, habe ich mich im Buch Spiele aus aller Welt des Ungarn András Lukácsy kundig gemacht und tatsächlich eine reiche Ausbeute zu Tage gebracht. Obwohl das populäre Büchlein nur wenige Spiele aus einer kleinen Anzahl von Ländern verzeichnet, bin ich doch beinahe bei jedem Land irgendwie fündig geworden. So führt Lukácsy

für Dänemark die Spiele	für Äthiopien die Spiele
Fischen	Die Krähe krächzt
Der lebende Vogel	Reiten (Pferde)
Schlag den Bären!	für Südafrika das Spiel
für Österreich das Spiel	Henne und Wildkatze
Die grosse Jagd (Jäger und Rehe)	für Indien das Spiel
für Ungarn die Spiele	Ein Schakal bewacht den Baum
Fangspiel (Katz und Maus)	für Sri Lanka das Spiel
Fischerspiel	Der Leopard und die Rinderherde
Hahnenkampf	für Laos das Spiel
für Grossbritannien die Spiele	Die Schlange fängt ein Küken
Hahn auf der Stange	für Malaysia das Spiel
Schlag die Mücke tot	Schildkrötennest
Fuchs und Gänse	für China die Spiele
für Frankreich das Spiel	Blindes Huhn
Jagdball (Jäger und Hasen)	Fass des Drachen Schwanz
für Italien das Spiel	Das lahme Küken
Geflügelmarkt	für die Mongolei die Spiele
für Bulgarien das Spiel	Pferd, Kamel, Schaf und Ziege
Küken	Das weisse Kamel
für Griechenland das Spiel	für Japan das Spiel
Ballspiel zu Pferd	Kagome Kagome (Vogel)
für Russland das	für Korea das Spiel
Fischerspiel	Mensch, Flinte, Tiger
für Afghanistan das Spiel	für die Philippinen das Spiel
Zwölf Ziegen	Die lahme Ente
für die Türkei das Spiel	für die Eskimo das Spiel
Wieviel Zinken hat die Gabel? (Pferd)	Walfang

für Ghana das Spiel	für Kuba das Spiel
Die blinde Krähe	Hunde und Hähne
für Togo das Spiel	für Brasilien die Spiele
Der Fuchs rennt und wir lachen	Katze und Maus
(Fuchs und Hase)	Katze im Sack
für den Sudan die Spiele	für Peru das Spiel
Leopardenfalle (Löwe, Leopard)	Blindes Huhn
Löwe und Antilope	und schliesslich für Uruguay das Spiel
Büffel im Pferch	Der Wolf

an und beschreibt sie kurz.¹ Viele dieser Spiele sind einander ähnlich, auch wenn die repräsentierten Tiere andere sind, und oft sind die repräsentierten Tiere solche, die in der jeweiligen Kultur einen grossen Stellenwert besitzen. Häufig kommt in einem Spiel nur eine Tierart vor, öfter auch zwei, aber mehr Tierarten in einem Spiel sind schon selten. Ich habe die Spiele so ausführlich angeführt, weil einige dieser Trends bereits aus den Bezeichnungen sichtbar werden. Brettspiele sind unter Lukácsys Spielen eher selten, und das ist vielleicht auch der Grund dafür, dass ein ganz prominentes Tierspiel, das Gänsepiel, wohl eine Mutter vieler Brettspiele, bei ihm nicht verzeichnet ist. Lange Zeit war die Gans in Europa ein wichtiges Symbol für Wohlstand und Wohlergehen, siehe *Hans im Glück* oder *Die goldene Gans*, dessen Reste noch in der Weihnachtsgans / Martinigans und in der hohen Bewertung der Gänseleber erhalten geblieben sind. Dass gerade dieses Tier die Welt der Brettspiele so prägte, kommt daher nicht von ungefähr.

Damit sind wir bei meiner Hypothese angelangt: Ich gehe davon aus, dass die Repräsentation von Tieren in Spielen zu einer bestimmten Zeit in einer bestimmten Kultur und Gesellschaftsschicht nicht zufällig ist, sondern Bedeutung hat, Sinn macht. Das ist natürlich in Form von materiellen Beweisen schwer zu belegen, weil die meisten überlieferten Spiele nicht bewusst konstruiert wurden wie etwa moderne Spiele, sondern ohne ausdrücklichen Plan irgendwie entstanden sind, wobei die Übernahme aus anderen Kulturen und Regionen und die Adaption der übernommenen Spiele an neue Umweltsverhältnisse und andere kulturelle Gegebenheiten eine wesentliche Rollen spielen, ähnlich wie etwa bei den Märchen. Wegen der fehlenden materiellen Beweise müssen andere Belege für die angebotene Interpretation aufgeboren werden, wie etwa die Beliebtheit bestimmter Spiele zu bestimmten Zeiten und bei bestimmten Schichten oder Spielkonsumenten, die Bedeutung entsprechender Tierrepräsentanten im Spiel in

1 LUKÁCSY, 1972.

der Kultur, etwa in der bildenden Kunst oder in der Literatur und Religion. Es handelt sich insgesamt um ein schwieriges, leicht angreifbares Unterfangen, das höchstens mehr oder weniger wahrscheinliche Interpretationen anbieten kann, aber nie endgültige, ‘wahre’ Resultate. Trotzdem scheint mir eine Untersuchung der Tiere in den verschiedenen Spielen der Welt durchaus lohnend zu sein, und ich möchte das am Beispiel des Ken-Spiels, das von der Mitte des 18. bis in die Mitte des 20. Jahrhunderts in Japan ungeheuer populär war, ein wenig exemplifizieren. Aus dieser Popularität ergibt sich die behandelte Zeit quasi natürlich. Ich möchte aber dennoch die zu Ende gehende Edo-Zeit in den Mittelpunkt stellen, weil eben gerade in dieser zumindest beim *kitsune-ken* ein ungeheurer Popularitätsschub zu verzeichnen war. Die anhaltende Popularität der *ken*-Spiele ab der Meiji-Zeit hingegen ist meines Erachtens eher als ein Festhalten an Eingübtem, also eher als traditionales Verhalten zu sehen.

2. Die Tiere im Ken-Spiel

2.1 *Kleintier-Ken* (*mushi-ken*)

Wie ich an anderer Stelle gezeigt habe, gibt es im Wesentlichen drei Arten von Ken-Spielen.² Ken wird geschrieben mit dem Schriftzeichen für Faust, *kobushi*, weil die ältesten Formen dieser Spiele eben mit der Faust bzw. mit den Fingern gespielt wurden, wobei die geschlossene Faust meist eine Figur darstellte, wie heute noch den Stein beim Schere>Papier>Stein-Spiel, jap. *janken*. Die drei Arten sind das Zahlen-Ken (*kazu-ken* oder *hon-ken*), oft auch mit Knobeln übersetzt, ein Spiel wie das italienische Morra, bei dem die beiden Kontrahenten ein Ergebnis in Form der Summe der von den beiden Spielern mit den Fingern anzuzeigenden Zahlen ansagen und gleichzeitig die Finger vorstrecken. Bei der zweiten Art wird eine von drei Figuren angezeigt, die gegen eine zweite verliert und gegen eine dritte gewinnt. Diese Arten werden unter dem Begriff *sansukumi-ken*, “Ken der Drei, die sich voreinander ducken”, zusammengefasst. Durch die Regel, dass eine gewählte Figur gegen eine andere gewinnt und gegen eine dritte verliert, hat dieses Spiel einen ausgesprochenen anti-hierarchischen Charakter, der wohl auch für die Beliebtheit dieser Spiele in der streng hierarchischen Edo- und Meiji-Zeit ausschlaggebend gewesen sein mag. Bei diesen Ken-

2 LINHART, 1998.

Spiel-Arten gibt es, anders als bei dem abstrakten Zahlen-Ken, einprägsame Figuren, und mit den Tieren unter diesen werde ich mich im Folgenden beschäftigen. Die dritte Art der Ken-Spiele sind solche, die zwar Ken heißen, aber nur weil es sich wie bei den anderen Ken-Spielen um Trinkspiele handelt. Grundsätzlich sind die Spiele dieser Gruppe, wie das aus Europa übernommene *kendama*, im Prinzip ähnlich dem französischen *bilbouquet*, keine Fingerspiele.

Das erste Ken-Spiel, das ich behandeln möchte, ist das *mushi-ken* oder Kleintier-Ken. Bei diesem Spiel stellt man mit dem Daumen einen Frosch, *kaeru* oder *kawazu*, mit dem Zeigefinger eine Schlange, *hebi* oder *kuchinawa*, und mit dem kleinen Finger eine Nacktschnecke, *namekuji*, dar. Diese Tiere fürchten sich nach japanischer Vorstellung voreinander: Der Frosch frisst zwar die Nacktschnecke, hat aber Angst vor der Schlange, die Schlange frisst den Frosch und fürchtet ihrerseits die Nacktschnecke, während die Nacktschnecke die Schlange besiegt, aber gegen den Frosch verliert.

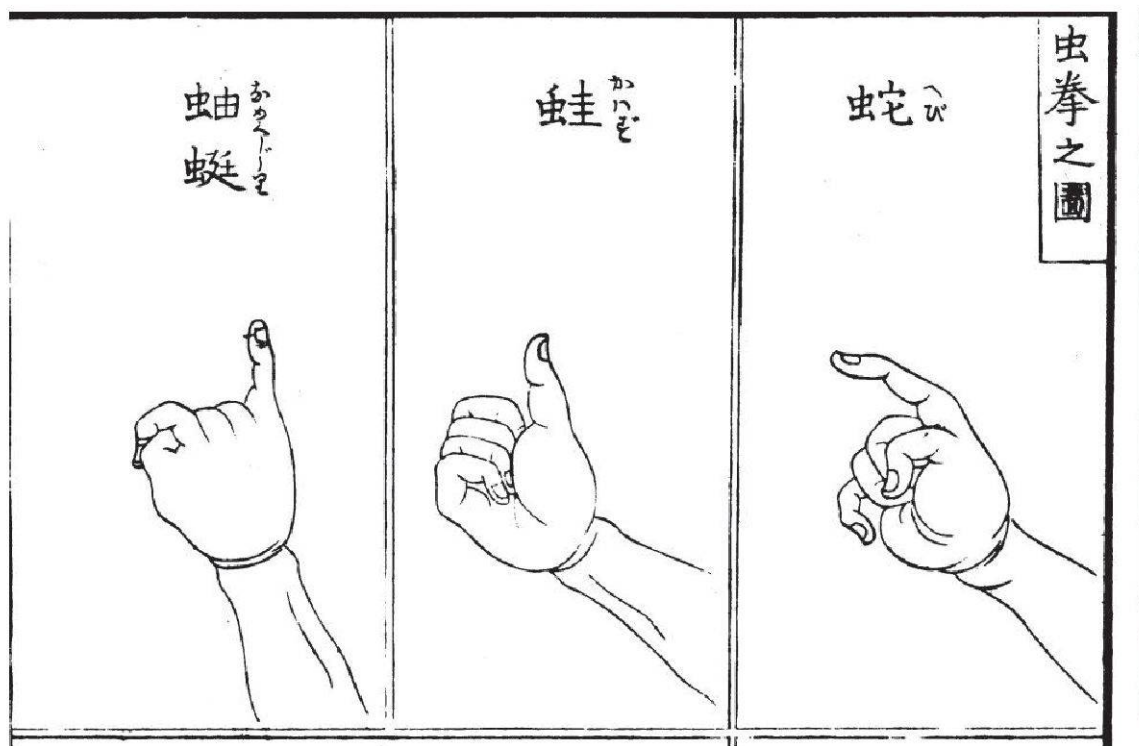


Abbildung 1: Shōkōsai: *Mushi-ken no zu* (Illustration des Kleintier-ken) aus Yoshinami/Gojaku 1809, Bd. 1, 16 r. Privatbesitz. Von rechts nach links: Schlange (*hebi*), Frosch (*kawazu*) und Nacktschnecke (*namekuji*).

Das gleichgewichtige Dreiecksverhältnis dieser drei Tiere ist schwer zu verstehen: warum sollte sich eine Schlange, wie klein auch immer, vor einer Nackt-

schnecke fürchten? Nun findet man aber in der japanischen Literatur die Ansicht, dass keine Schlange über eine Spur, die von einer Nacktschnecke hinterlassen wurde, kriecht, und dieser Ekel der Schlange vor der Nacktschnecke wird ganz offensichtlich als Sieg der Nacktschnecke über die Schlange interpretiert.

Begeben wir uns kurz nach China, so finden wir dort das gleiche *sansukumi-ken*, mit einem anderen Tier statt der Nacktschnecke, mit dem Tausendfüssler (*mukade*). Dazu heisst es in einem daoistischen Werk der Tang-Zeit, dass der Tausendfüssler, der in Ostasien tatsächlich in einer furchterregenden giftigen Art vorkommt und mit seiner imposanten Länge von etwa 15 Zentimetern nichts mit dem Würmlein gemein hat, welches wir Tausendfüssler nennen, die Schlange frisst, diese den Frosch und der wieder den Tausendfüssler. „Der Tausendfüssler kriecht nach chinesischer Vorstellung auf den Kopf der Schlange, frisst deren Gehirn und besiegt daher die Schlange.“ Wir können vermuten, dass bei der Übernahme des *mushi-ken* bzw. dieser *sansukumi*-Vorstellung den Japanern ein Irrtum unterlief und der Tausendfüssler durch die Nacktschnecke ersetzt wurde. Schliesslich handelt es sich bei den Schriftzeichen für diese Tiere um wenig gebräuchliche, so dass eine Verwechslung leicht möglich gewesen sein kann.³ Natürlich gab es während der Edo-Zeit eine ganze Reihe von japanischen Sinologen, die bereits auf diesen Irrtum hinwiesen: Der Verfasser des *Matsumoya hikki*, Oyamada Tomokiyo, zitiert im Heft 84, Abschnitt 12, eine chinesische Quelle, aus der das richtige Kräfteverhältnis zu entnehmen ist, und er zitiert weiter aus dem *Konjaku monogatari*, Band 26, Erzählung 9, wonach auf Okinoshima in der Provinz Kaga eine Schlange mit einem Tausendfüssler gekämpft und dabei immer der Tausendfüssler die Oberhand gehabt hätte, so dass schliesslich sieben Fischer, die das beobachtet hatten, der Schlange zu Hilfe geeilt wären.⁴

In China existiert eine weitere Vorstellung von fünf Tieren, die, wenn sie gemeinsam in einen Behälter getan werden, aus Furcht voreinander erstarren, praktisch eine erweiterte Version des *sansukumi*, die ebenfalls zu einem Ken-Spiel geworden sein soll. Die durch den Daumen repräsentierte Kröte besiegt die Spinne (*kumo*, den kleinen Finger), diese den Skorpion (*sasori*, Ringfinger), der Skorpion den Tausendfüssler (Mittelfinger), dieser die Schlange (Zeigefinger)

3 Mündliche Mitteilung von Prof. Yamada Keiji, Sinologe am Jinbun Kagaku Kenkyūjo der Universität Kyōto, im Juni 1988.

4 OYAMADA, 1908, 2: 341.

und die Schlange wie gehabt die Kröte oder den Frosch. Das *sansukumi-ken*-Spiel hat also offensichtlich seinen Ursprung in einem daoistischen Paradoxon.

In der Literatur finden wir das *mushi-ken* erst sehr spät erwähnt, nämlich im 18. Jh., auf bildlichen Quellen gibt es aber viel frühere Darstellungen von Menschen, die miteinander Fingerspiele spielen, und dabei handelt es sich ganz offensichtlich um das *mushi-ken*. Der Volkskundler Shibuzawa Keizō, der die Bildrollen (*emakimono*) durchforstet und eine Art Bilderlexikon von dem angefertigt hat, was auf den Bildrollen zu sehen ist, schreibt, dass auf Bildern des *Ishiyama-dera engi emaki* und des *Hōnen shōnin eden*, die beide im 14. Jh. angefertigt wurden, Männer zu sehen sind, die *jan-ken* spielen.⁵ Auch auf einer weiteren Bildrolle aus der Zeit der getrennten Höfe sind Ken spielende Männer bei einem Trinkgelage zu sehen. Auf Grund der Handhaltungen kann man sehr wohl vermuten, dass es sich dabei um *mushi-ken* handelt und nicht um *jan-ken*, und da von den anderen Ken-Spielarten weder schriftliche noch bildliche Quellen existieren, kann man annehmen, dass *mushi-ken* das älteste Ken-Spiel Japans ist.

Während die drei bildlichen Darstellungen des *mushi-ken* aus der Kamakura- und aus der Muromachi-Zeit eindeutig erwachsene bzw. ältere Männer beim Spielen zeigen, ist dieses Spiel in der Edo-Zeit zu einem Kinderspiel geworden. Im berühmten *Kiyū shōran* des Kitamura Nobuyo heisst es: „*Mushi-ken* spielen ausschliesslich Kinder.“⁶ Die bekannteste Erwähnung des Kleintier-Kens enthält aber das *Ukiyoburo* des Shikitei Sanba, in welchem die Kinder im Bad sich darüber „fachmännisch“ unterhalten.⁷

Die Idee des *sansukumi* wurde von vielen Künstlern bildlich dargestellt, allen voran Hokusai (1823) in seinem *Ippitsu gafū*, worin er allerdings die Nacktschnecke durch eine Schnecke mit Schneckenhaus (*kagyū*) ersetzt, genauso wie übrigens Kuniyoshi auf dem humorvollen Holzschnitt *Ekyōdai awase kagami*, der auf der einen Seite die Glücksgötter Ebisu, Daikoku, und Hotei zeigt, die auf der Rückseite des Fächerdrucks eben als Schlange, Frosch und Schnecke erscheinen.⁸

Dass das *mushi-ken* und somit auch die darin vorkommenden Tiere eine wichtige Rolle in der japanischen Kultur spielten, ersieht man am besten aus der

5 SHIBUZAWA, 1966–68, 3: 228–29; 5: 20–21.

6 KITAMURA, 1979: 94.

7 SHIKITEI, 1957: 78.

8 INAGAKI/ISAO, 1991: 155.

Literatur. Beginnen wir mit einer kurzen humoristischen Erzählung (*kobanashi*) namens “Mushi-ken” aus dem Jahr 1837:

Um eine gute Stimme zu bekommen, sollte man als Medizin eine Nacktschnecke schlucken, aber wenn diese in den Bauch gelangt, tut das nicht gut, weshalb man darauf einen Frosch schlucken sollte. Wenn nun der Frosch überbleibt, sollte man einen Fasan schlucken, und wenn dieser überbleibt einen Fuchs. Wenn der Fuchs überbleibt, sollte man einen Jäger schlucken, und wenn dieser überbleibt, einen Dorfvorsteher. Wenn der Dorfvorsteher überbleibt, schluckt man einen Teufel. Dieser Teufel frisst den Dorfvorsteher völlig auf. Weil es aber nun nicht gesund ist, wenn der Teufel im Bauch sein Unwesen treibt, sollte man zum Schluss ein *gō Sake* der Marke Onigoroshi, “Teufelstöter”, trinken.⁹

Das ist natürlich eine Parallele zum englischen Lied “*I know an old lady, who swallowed a spider ...*”, welches, nachdem die alte Dame immer grössere Tiere schluckt, schliesslich endet: “*Now this old lady swallowed a horse. She died of course!*” Der Schluss der japanischen Geschichte ist allerdings wesentlich eleganter, und man kann sich vorstellen, dass viele Japaner schon einmal vorbeugend Onigoroshi getrunken haben, für den Fall, dass sie einmal eine Nacktschnecke als Medizin hätten trinken müssen. In dieser Geschichte haben wir alle Figuren des *mushi-ken* vertreten, aber auch die des später zu besprechenden *kitsune-ken*.

Mushi-ken finden wir auch in einigen *senryū* des Sammelwerks humorvoller und satirischer Kurzgedichte *Haifū yanagidaru*, doch bei weitem nicht so viele wie solche, die *tora-ken* oder *kitsune-ken* zum Inhalt haben.

<i>Mushi-ken no</i>	Die Schlange
<i>hebi wa oriori</i>	des Kleintier-Ken
<i>anabairi</i>	kriecht von Zeit zu Zeit ins Loch (Bunsei 8/1825) ¹⁰

Das Kleintier-*ken* war wohl hauptsächlich ein Kinderspiel, dürfte aber auch in den Freudenvierteln gespielt worden sein. Mit *anabairi*, ins Loch kriechen, bezeichnete man laut NKD die Besuche im Freudenviertel, woraus sich der Witz dieses sowie auch des nächsten Gedichtes erschliesst.¹¹

9 MUTŌ, 1965: 394.

10 HYT, 1976–78, 6: 303, 305.

11 NKD, 1972–76, 1: 359–360.

Mushi-ken no Die Schlange des Kleintier-Ken
hebi kusa o wake teilt das Gras
ana e hairi und schlüpft in ein Loch (Tenpō 3/1832)¹²

Mushi-ken no Beim Kleintier-Ken
hebi seme Kaga o geht die Schlange zum Angriff über
takushiage krempelt den Ärmel aus Kaga-Seide hoch (Tenpō 4/1833)¹³

Kaga ist hier wohl die Abkürzung für Kaga-kinu, einen feinen Seidenstoff aus der Provinz Kaga. Der Witz dürfte darin liegen, dass beim Hochkrepeln des Ärmels der Arm wie eine Schlange aus diesem hervorkommt.

Mushi-ken de Beim Kleintier-ken
sonchō rashiki macht er eine Kröte,
hikigaeru wie sie zu einem Dorfvorsteher passt (Edo Tenpō 14/1843)¹⁴

Der Sinn dieses Gedichtes ist nicht sofort ersichtlich, doch könnte darauf angespielt werden, dass der Dorfvorsteher beim Kleintier-Ken die Figur des Frosches so stolz und selbstbewusst anzeigt, dass man nicht mehr von einem Frosch sprechen kann, sondern von einem grösseren Tier, also von einer Kröte. Andererseits könnte *hikigaeru* auch als Tauschhandel interpretiert werden, so dass die Bedeutung des Gedichtes dann wäre: „Beim Kleintier-Ken macht er einen Tauschhandel/ benimmt er sich wie ein richtiger Politiker.“

Die eigenartige Beziehung der drei Tiere beim *sansukumi* wurde auch direkt zum Inhalt mehrerer Werke der *gesaku*-Literatur. An erster Stelle wäre hier das *Bakemono taiheiki*, ein *kibyōshi* des Jippensha Ikku von 1804, zu nennen, eine Parodie auf das *Ehon taikōki*, die die Machthaber veranlasste, Ikku in Fesseln zu legen und die Platten des Buches verbrennen zu lassen. Es geht vor allem um die Beziehung zwischen der Nacktschnecke aus Owari, für die Edozeitlichen Bürger natürlich sofort als Oda Nobunaga identifizierbar, und um die kleine Schlange, niemand anderer als der beliebte Toyotomi Hideyoshi. Da die Nacktschnecke über die Schlange herrscht, ist nur diese Figurenzuteilung möglich. Selbstverständlich wäre dann Tokugawa Ieyasu der Frosch, doch dieser kommt, wohl auch als Selbstschutz des Autors, nicht vor. Jeder Leser konnte allerdings selbst diesen Schluss ziehen. *Kaeru* heisst nicht nur Frosch, sondern auch zurückkehren oder verändern, und Tokugawa Ieyasu tat genau das: Er

12 *HYT*, 1976–78, 9: 165.

13 *HYT*, 1976–78, 10: 59; 94.

14 *Shinpen yanagidaru* Heft 10; zitiert nach SUZUKI, 1968: 932.

veränderte das von Hideyoshi instituierte System. Da die Tiere auch die entsprechenden Wappen auf ihren Gewändern trugen und die Handlung ziemlich genau der des *Ehon Taikōki*, das das Leben des Hideyoshi zum Inhalt hat, folgt, war es den Behörden ein Leichtes, Ikku Ungehorsam nachzuweisen, in dem er Hideyoshi zum Helden eines literarischen Werks gemacht hatte, denn während der Tokugawa-Herrschaft war es verboten, die Geschichte Japans ab der Periode unmittelbar vor den Tokugawa und während der Tokugawa-Herrschaft zu behandeln, damit diese nicht als Usupatoren entlarvt oder sonst wie kritisiert würden.

1819 erschien von Ryūtei Tanehiko das *yomihon Kanayomi shōsetsu mushi-ken*, die Geschichte dreier Geschwister, die jeweils die Charaktereigenschaften eines Tieres des *mushi-ken* aufweisen, und die ihrem Karma nicht entgehen können. Da die Handlung ziemlich kompliziert und nicht besonders witzig ist, wurde der Roman kein grosser Erfolg und ist heute fast unbekannt. Sehr bekannt ist hingegen bis heute die Geschichte von Jiraiya. Dieser hat als Vorlage den Helden Tenjiku Tokubei, der zu Beginn der Edo-Zeit lebte und nach Vietnam und Thailand reiste. Nach dieser Figur wurden einige Kabukistücke angefertigt, wobei Tokubei mit den magischen Fähigkeiten eines Frosches ausgestattet wurde. Er ist daher oft auf einem riesigen Frosch reitend dargestellt. Zu Beginn des 19. Jahrhunderts tauchen dann die Jiraiya-Stücke und -Romane auf. Es beginnt 1806/07 mit Kanwatei Onitakes *yomihon Katakuchi kidan Jiraiya monogatari*, dessen der Froschzauberei mächtiger Held Jiraiya so bekannt wird, dass bereits 1807 in Ōsaka das Kabuki-Stück *Satsu Jiraiya dan* und zwei Jahre später ebenfalls in Ōsaka von Namiki Shunzō und anderen das *jōruri Kabuki seikōgisatsu no shūshoku Jiraiya monogatari* aufgeführt wurde. Der ganz grosse Jiraiya-Erfolg kam allerdings erst 1841 mit der Veröffentlichung des *gōkan Jiraiya gōketsu monogatari*, in dem anders als in den Stücken und Romanen vorher die *sansukumi*-Beziehung von grosser Bedeutung ist. Jiraiya lernt zunächst als Kind von einem Einsiedler die Frosch-Zauberei, und unternimmt dann eine Reise durch die Provinzen Echigo, Etchū, Shinano und durch die Region Kantō, auf der er seine zauberischen Fähigkeiten erfolgreich einsetzt. Einem seiner Untergebenen gelingt es, sich die Schlangenzauberei anzueignen und zum Daijamaru zu werden, der Jiraiya fürderhin bedroht. Darauf tut sich Jiraiya mit einem schönen Mädchen namens Tsunate, die er in den Bergen von Etchū kennengelernt hatte, zusammen, weil diese die Zauberei der Nacktschnecke beherrscht. Damit ist die *sansukumi*-Beziehung komplett, und Daijamaru kann gegen das Paar Jiraiya / Tsunate nichts ausrichten.

Dieser Roman erreichte ungeheure Popularität und wurde, nachdem er ursprünglich von Mizugaki Egao verfasst und von Toyokuni III illustriert worden war, von verschiedenen Schriftstellern und Zeichnern fortgeführt. Im Jahr 1868 war der 43. Band erreicht und der Roman war noch immer nicht zu Ende. Auf der Kabuki-Bühne wurde ab dem 7. Monat 1852 ein entsprechendes Stück von Kawatake Mokuami mit grossem Erfolg aufgeführt, wobei Danjurō VIII den Jiraiya spielte. Da derselbe Danjurō zwei Jahre später gerade in der Rolle des Jiraiya auf der Bühne in Osaka Selbstmord beging, wurde die Rolle noch berühmter und das Stück noch populärer. Auch in der Meiji-Zeit wurde es in Tōkyō alle zwei, drei Jahre einmal gespielt. Aus der Existenz von Jiraiya-Bastelbögen auf Holzschnitten aus der späten Meiji-Zeit können wir vermuten, dass der Held Jiraiya auch unter den Kindern der späten Meiji-Zeit eine Reihe von Fans hatte. 1924, also bereits Ende der Taishō-Zeit, gelangte Okamoto Kidōs *Kigeki Jiraiya* (Lustspiel Jiraiya) zur Erstaufführung, und in den fünfziger Jahren des vorigen Jahrhunderts veröffentlichte Sugiura Shigeru seinen Comic *Shōnen Jiraiya* (Jüngling Jiraiya). Dieser Jüngling streckt beim Zaubern zugleich den Daumen, den Zeigefinger und den kleinen Finger vor, so dass alle Figuren des *mushi-ken* gleichzeitig zu sehen sind. Obwohl *mushi-ken* zu diesem Zeitpunkt schon lange nicht mehr gespielt wurde, sehen wir darin die anhaltende Wirkung dieses Ken-Spiels.

2.2 *Tiger-Ken* (tora-ken)

Während beim *mushi-ken* zunächst das Spiel bzw. die Gleichgewichtsvorstellung des *sansukumi* vorhanden waren und erst nach und nach Theaterstücke oder *gesaku*-Prosa dazu geschrieben wurden, leitet sich das *tora-ken* oder Tiger-Ken direkt aus einem Kabuki-Stück ab. Der Zusammenhang zwischen Theater bzw. Prosaliteratur und Spiel ist also genau umgekehrt.

Beginnen wir wieder mit einer Darstellung des Spiels: Es handelt sich nun nicht länger um ein Fingerspiel, sondern um ein Spiel mit Einsatz des ganzen Körpers, ähnlich unserem Scharaden-Spiel. Zwei Spieler machen sich zu beiden Seiten eines Stellschirms bereit und nehmen eine von drei möglichen Positionen ein, die des Helden Watōnai mit einem Speer, die seiner alten Mutter mit Stock oder die eines Tigers, wozu man sich auf alle Viere begibt. Die anderen Anwesenden, die genau sehen, welche Posen eingenommen werden, singen inzwischen das zum *tora-ken* gehörende Lied und in dem Augenblick, in dem das Lied zu Ende ist, erscheinen die beiden Spieler vor dem Stellschirm und sehen

nun, wer gewonnen und wer verloren hat. Watōnai unterliegt nach konfuzianischen Moralvorstellungen seiner Mutter, siegt aber über den Tiger, während seine Mutter gegen den Tiger natürlich keine Chance hat.

Watōnai ist eine der bekanntesten *aragoto*-Rollen des Kabuki und stammt aus Chikamatsu Monzaemons Stück *Kokusenya gassen*, das eine bekannte Szene enthält, in der der Held mit einem Tiger kämpft, einer der Höhepunkte dieses Stücks. Da es in Japan selbst keine Tiger gibt, sind Tiger für Japaner äusserst exotische Tiere. Natürlich gibt es das Tierkreiszeichen des Tigers und daher rührt auch wiederum eine gewisse Vertrautheit mit diesem Tier. In Japan wird vor allem Katō Kiyomasa (1562–1611), einer der Generäle Toyotomi Hideyoshis, mit Tigern in Zusammenhang gebracht. Kiyomasa, ein äusserst grausamer, spartanischer Kriegsherr einfacher Herkunft wie Hideyoshi selbst, ist berühmt dafür, in Korea nur mit seinem Speer bewaffnet Tiger gejagt zu haben. Ob das tatsächlich so war oder nicht, kann ich nicht beurteilen; jedoch war den Japanern sehr wohl Korea und China als Heimat von Tigern bekannt, wofür ja auch die alternative Bezeichnung für Tiger, nämlich *karaneko*, also chinesische Katze, spricht.

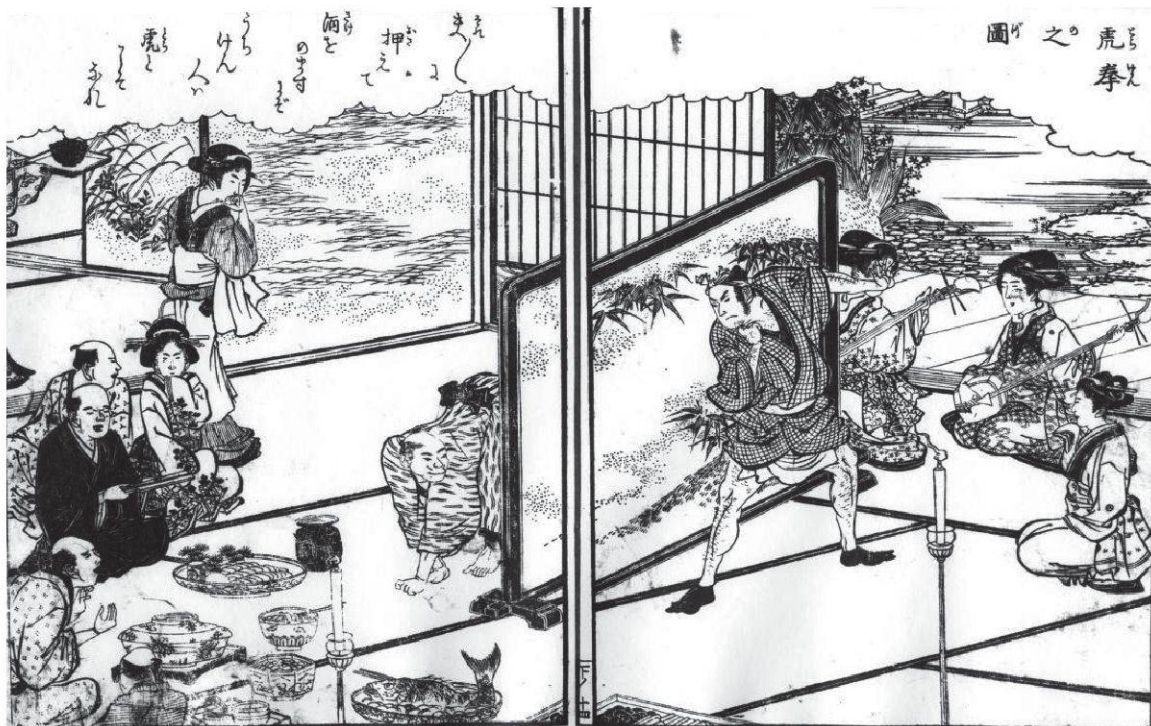


Abbildung 2: Shōkōsai: *Tora-ken no zu* (Illustration des Tiger-ken) aus Yoshinami/Gojaku 1809, Bd. 2, 14v, 15 r. Privatbesitz. Der Spieler links nimmt die Position des Tigers, der rechts die des Watōnai ein.

Es scheint, als ob die Japaner erst relativ spät mit einem echten Tiger Bekanntschaft gemacht hätten. Im Jahr 1860 kam ein holländisches Schiff mit einem Leoparden an Bord nach Yokohama, den ein Schausteller, der ihn für einen Tiger hielt, um 2.500 amerikanische Silberdollar kaufte und ab Mitte des 7. Monats in Edo Ryōgoku Hirokōji als Tiger ausstellte. Somit war der erste Tiger in Japan gar kein solcher, sondern ein Leopard. Der Leopard war im 11. Monat des Vorjahrs geboren worden, hatte eine Länge von 7 *shaku* (ca. 2,12 m) und eine Höhe von 3 *shaku* 8 *sun* (ca. 1,14 m), sowie ein Gewicht von 75 *kanme* (ca. 281 kg). Kurze Zeit später soll dann aber doch ein echter Tiger nach Japan gekommen sein.

Was den Tiger im Ken-Spiel noch besonders interessant macht, ist die Verwendung der Vokabel *tora* nicht nur für das genannte Tier, sondern auch als scherzhafte Bezeichnung für einen Trinker oder einen Betrunkenen. Das Japanisch-Wörterbuch *Nihon kokugo daijiten* gibt vier verschiedene Erklärungen für diese Benennung an. Erstens, weil Betrunkene auch auf allen Vieren kriechen, zweitens weil Sake in der Frauensprache *sasa* heiße, *sasa* aber auch das Bambusgras sei, in dem sich der Tiger gerne aufhielt, drittens weil Betrunkene wie Papiertiger (*hariko no tora*) mit dem Kopf wackeln würden, und viertens weil manche Betrunkene dazu neigten, wild und gewalttätig wie ein Tiger zu werden.¹⁵

Da das Ken-Spiel als Trinkspiel entstanden ist, ist die Figur des Tigers in einem Ken-Spiel natürlich besonders lustig, nur darf der Tiger nicht ständig gewinnen, denn sonst entsteht die paradoxe Situation, dass die Trunkenbolde nicht zum Trinken kommen, weil im Ken-Spiel die Verlierer als Trost Sake bekommen, während die Sieger leer ausgehen. Wie im folgenden Gedicht aus einem Ken-Lehrbuch zu Beginn des 19. Jahrhunderts treffend beschrieben wird, sind aber natürlich alle Ken-Spieler, die Ken aus Freude am Trinken spielen, Tiger, also Betrunkene bzw. Trunkenbolde.

<i>Soresore ni</i>	Von diesem und jenem
<i>osaete sake o</i>	besiegt werden
<i>nomasu ni zo</i>	und Sake zu trinken bekommen –
<i>uchiken hito wa</i>	Ken-Spieler
<i>tora to koso nare</i>	sind stets Tiger! ¹⁶

Insgesamt trägt die Darstellung des Tigers vor allem zur Erheiterung der zusehenden Anwesenden bei, während eine gesellschaftlich wichtige Symbolik daraus kaum abgeleitet werden kann. Obwohl Tiger-Ken auch heute noch bei Geisha-

15 NKD, 1972–76, 15: 42.

16 YOSHINAMI / GOJAKU, 1809, 2: 15r.

Parties gespielt wird, ist es, vielleicht auch weil es etwas aufwendiger ist als andere Ken-Spiele, in der japanischen Gesellschaft insgesamt nur noch wenig bekannt.

2.3 Fuchs-Ken (kitsune-ken)

Hinsichtlich der Tiersymbolik am interessantesten und daher auch im 19. Jh. am beliebtesten waren das Fuchs-Ken (*kitsune-ken*) und die Figur des Fuchses. Dieses Ken-Spiel ist unter den unterschiedlichsten Namen bekannt, nämlich als *zaigō-ken* oder Ken vom Lande, *shōya-ken*, *nanushi-ken* (beides soviel wie Dorfvorsteher- oder Dorfschulzen-Ken), *teppō-ken* (Gewehr-Ken) oder *karyūdō-ken* (Jäger-Ken) und ab ca. 1850 auch als *tōhachi-ken* (Ken des Tōhachi). Aber die bei weitem häufigste Benennung ist Fuchs-Ken, was vielleicht schon ein Hinweis darauf ist, dass der Fuchs die beliebteste der drei Figuren ist. *Kitsune-ken* wurde bis in die fünfziger Jahre des vorigen Jahrhunderts gespielt und wird auch von zahlreichen Japan-Reisenden in ihren Japanberichten beschrieben. Der bei den westlichen Männern einst so beliebte *chonkina-Tanz*, bei dem plötzlich die Musik abbrach, worauf man eine Ken-Figur machen musste, und die Verliererin ein Kleidungsstück ablegen musste,¹⁷ wurde mit *kitsune-ken* praktiziert, und erst bei seinem bis in die Gegenwart gespielten Nachfolger, dem Baseball-Ken (*yakyū-ken*), bedient man sich des heute dominierenden *jan-ken*.

Die bereits in den Namen dieses Ken-Spiels vorkommenden Figuren sind neben dem Fuchs das Gewehr oder der Jäger sowie der Dorfvorsteher. Dieser ist zwar dem Jäger kraft seines Amtes überlegen, wird aber vom Fuchs behext und ist daher diesem unterlegen. Der Fuchs seinerseits hat gegen die Gewehr- und Kugel, wenn es ihm nicht gelingen sollte, den Jäger rechtzeitig zu verhexen, keine Chance.

Genauso wie das Tiger-Ken, das beim Spiel den Einsatz des ganzen Körpers erfordert, ist auch das Fuchs-Ken von der Gestik her wesentlich interessanter als das Kleintier-Ken oder das Steine-Ken. Es wird mit beiden Armen gespielt, wobei der Fuchs zwei Hände in die Höhe gibt und 'Männchen' macht, der Dorfvorsteher sitzt in formeller Pose, die beiden Hände auf die Oberschenkel gelegt, und der Jäger nimmt eine Haltung ein, als ob er ein Gewehr in Anschlag brächte. All diese Posen, wie auch die des Tiger-Ken, lassen viel mehr ästhetische Variationen zu als die des Kleintier-Ken, des Stein-Ken oder des Zahlen-

17 Vgl. dazu LINHART, 1993.

Ken, weshalb das Fuchs-Ken zunächst für den Beobachter viel interessanter ist als die nur mit den Fingern ausgeführten Spiele.



Abbildung 3: N. N.: Illustration der drei Figuren des Fuchs-ken nach dem *Genkyoku suibentō* (1774), Bd. 1, 4v. Privatbesitz. Rechts die Position des Fuchses, in der Mitte die des Dorfvorstehers und links die des Jägers.

Der zweite Grund für die grosse Popularität des Fuchs-Ken ist meiner Meinung nach der Dynamik dieser Konstellation zu entnehmen. Wir können den Dorfvorsteher wohl als Repräsentanten der herrschenden Schicht, des Establishments, der Regierenden oder als politische Autorität schlechthin interpretieren. Natürlich ist die Autorität des Dorfvorstehers auf das Dorf begrenzt, aber hinter ihm steht der *han* und hinter diesem die *bakufu*-Regierung, zwei Instanzen, deren Agent er letztlich ist. Wer die Figur des Dorfvorstehers einnimmt, der konnte für einen Augenblick – denn die Figuren wechseln sehr rasch ab – zu einem Repräsentanten der Macht werden. Im autoritären *bakuhan*-System war es nicht möglich, den *daimyō* oder gar den *shōgun* oder den *tennō* als Figur ins Spiel aufzunehmen – erst in der Meiji-Zeit gab es ein Königs-Ken oder *ōsama-ken*, und daher war *shōya* so etwas wie die höchstmögliche Autorität, die man gefahrlos in ein Spiel einbeziehen konnte.

Der Jäger verfügte zwar während der Edo-Zeit über ein relativ seltenes Spezialistentum, obwohl es laut den Studien von Tsukamoto Manabu während der Edo-Zeit wesentlich mehr Gewehre in den Dörfern gab, als man lange Zeit

angenommen hatte,¹⁸ aber er war ganz eindeutig ein Vertreter der beherrschten Schicht, des Volkes, der Regierten. Daher können wir annehmen, dass der Jäger die Figur war, mit der sich die Spieler aus dem Volk am leichtesten identifizieren konnten. Er war einer von ihnen, und als solcher der Regierungsmacht unterlegen. Der Jäger erschießt zwar mit dem Gewehr den Fuchs und besiegt diesen, aber er richtet sein Gewehr nicht auf den Dorfvorsteher. Das würde die legitimierte Hierarchie in Unordnung bringen und hätte die gnadenlose Verfolgung durch die nächsthöhere Hierarchieebene zur Folge gehabt, wie wir aus zahlreichen überlieferten Akten von Bauernaufständen wissen, deren es aber gerade zu Ende der Edo-Zeit sehr viele gab. Die Regeln des Spieles folgen den tatsächlichen Gegebenheiten, der Dorfvorsteher hat Macht über den Jäger, besiegt diesen also. Aber unter der Annahme, dass der Jäger ein Risiko eingeht und unabhängig von den Regeln des Spiels, die natürlich eindeutig sein müssen, dann kann er auch den Dorfvorsteher besiegen, der ja während der Edo-Zeit über keine Polizei verfügte und eigentlich nur auf die Furcht der normalen Bürger vor den herrschenden Samurai vertrauen konnte, und diese Möglichkeit stellte für das Volk vielleicht doch eine gewisse Hoffnung dar, weshalb es in Notzeiten auch immer wieder zu Bauernaufständen kam.

Bleibt der Fuchs. Dieser ist in Ostasien ein Wesen, das Menschen behexen kann, vor dem die Menschen Angst haben, zugleich aber ist er auch der Bote des Reisgottes, des Inari-*myōjin*, und als solcher hat er selbst gottähnlichen Status und wird in den Inari-Schreinen, die es allerorts gibt, verehrt. Genauso wie der Jäger mit seinem Gewehr de facto sowohl Fuchs als auch Dorfvorsteher besiegen kann, kann auch der Fuchs de facto den Jäger genauso behexen wie den Dorfvorsteher. Das heisst aber, dass sowohl Fuchs als auch Jäger bei diesem Spiel nur von einer ihrer Möglichkeiten Gebrauch machen, damit das Spiel funktioniert und der Kreis geschlossen ist. Der Dorfvorsteher aber ist eigentlich weniger mächtig als die beiden anderen Figuren, denn er hat nur theoretische Macht über den Jäger, wenn sich dieser dem hierarchischen System fügt, er hat aber keinerlei Macht über den Fuchs. Man könnte auch sagen, dass der Dorfvorsteher, die Verkörperung der politischen Autorität, tatsächlich die schwächste Figur unter den drei Figuren des *kitsune-ken* ist. Was liegt also näher, als die ungeheure Beliebtheit des *kitsune-ken*, das ja mit seinen drei Figuren überhaupt nicht in die städtische Gesellschaft zu passen scheint, dieser Symbolik des Kräfteverhältnisses zuzuschreiben?

18 Tsukamoto, 1993.

Natürlich wäre es interessant, für diese spekulativen Überlegungen auch tatsächliche Hinweise zu finden. Eine Möglichkeit ist die Auswertung von Bildern, die ich auch versucht habe. Leider sind auf den meisten von mir vorgefundenen Bildern (30) alle drei Figuren von drei Spielern gemeinsam dargestellt, obwohl man normalerweise nur zu zweit gegeneinander spielte, wohl nicht um die Realität darzustellen, sondern um alle drei Figuren zu zeigen.¹⁹ Die restlichen acht Bilder mit zwei Spielern zeigen fünfmal den Jäger als Sieger über den Fuchs, zweimal den Fuchs als Sieger über den Dorfvorsteher und nur einmal den Dorfvorsteher als Sieger über den Jäger. Es kann sein, dass die Künstler nicht gerne eine Szene zeichneten, in der ein Vertreter des Volkes das Gewehr auf den Repräsentanten der Macht richtete und deswegen im Spiel besiegt und in der Wirklichkeit letztlich verurteilt und hingerichtet wurde, doch dass bei 16 möglichen Figuren der Dorfvorsteher nur dreimal, der Fuchs hingegen siebenmal und der Jäger sechsmal dargestellt wurden, legt nahe, dass Fuchs und Jäger die wesentlich beliebteren Figuren waren.

Fuchs wird in Japan auch eine Person genannt, die lügt, die andere hineinlegt, beschwindelt, zum Narren hält, und solch missliebige Personen findet man vor allem unter den im Unterhaltungsgewerbe tätigen Frauen, weshalb es auch die Vokabel *kitsune geisha* gibt. Während der Ausdruck *neko* (Katze) für *geisha* sich von deren Begleitinstrument, dem *shamisen*, ableitet, das in Japan mit Katzenhaut bespannt ist (anders als in Okinawa, wo man Schlangenhaut verwendete), und somit wertneutral ist, verweist der Ausdruck Fuchs darauf, dass die Geishas oder die Freudenmädchen ihre männlichen Kunden häufig zum Narren halten. Das heisst aber, dass das Fuchs-Ken auch noch eine völlig andere Interpretation zulässt. Die Vertreter der herrschenden Schicht, die Dorfvorsteher oder wer immer, die über die nötigen Mittel zur Unterhaltung (*asobi*) in den Vergnügungsvierteln verfügen, werden von den Freudenmädchen und Geishas hineingelegt, ausgenommen, es wird ihnen falsche Liebe vorgegaukelt und das Volk, das ja auch diese Freudenmädchen bereitzustellen gezwungen ist, lacht sich ins Fäustchen.

Zum Abschluss sollen einige *senryū* diesen Sachverhalt verdeutlichen:

19 Man kann die verschiedenen *sansukumi-ken*-Spiele auch in Gruppen spielen, wie es heute beim Entscheidungsfinden durch *jan-ken* in einer Gruppe häufig der Fall ist. Allerdings ist dieses Verfahren relativ langwierig, weil es zu vielen Ergebnissen kommt, die zu keiner Entscheidung führen. Beim echten Ken-Wettkampf spielen stets nur zwei Personen miteinander. Ein Sieg kommt erst zustande, wenn eine Person dreimal hintereinander gewonnen hat.

Nigiyakasa Diese Fröhlichkeit,
kitsune to nanushi wenn Fuchs und Dorfvorsteher
tsukamiai miteinander raufen (Bunka 3/1806)²⁰

Ōwarai Grosses Gelächter
kitsune to nanushi bei der Rauferei
tsukamiai von Fuchs und Dorfvorsteher (Bunsei 9/1826)²¹

Diese beiden fast identischen *senryū* erlauben wohl eine erotische Interpretation derart, dass eben ein Freudenmädchen und ein Kunde Ken spielen und die Figuren des Dorfvorstehers und des Fuchses darstellen.

Bakasareru Im verzauberten Dorf / Freudenviertel
sato de ukareru ist man ihm ganz hingegen –
kitsune-ken dem Fuchs-Ken (Bunsei 3/ 1820)²²

Sato, Dorf, ist auch die Bezeichnung für die Freudenviertel. Dieses Gedicht lebt vom Wortwitz in Assoziationen: Der Fuchs verzaubert und gehört zur Dorf-Kultur; tatsächlich verzaubert aber natürlich das Fuchs-Ken im Freudenviertel der Grossstadt, bzw. verzaubern die Bewohnerinnen des Freudenviertels ihre Kundschaft. Nach japanischen Vorstellungen tauchen des Weiteren Fuchse oft in der Gestalt schöner Mädchen auf und betören die Männer, und man kann das Gedicht auch relativ harmlos interpretieren.

Teppō o Der Fuchs,
kuratta kitsune der das Gewehr genossen hat,
sake o nomi trinkt Sake (Bunka 12/1815)²³

Da der Fuchs gegen das Gewehr verliert, kann er als Trost Sake trinken. Wenn wir den Fuchs aber als Freudenmädchen interpretieren, dann handelt es sich in diesem *senryū* wohl um einen Akt von Fellatio, und der Sake wäre wohl die Samenflüssigkeit des männlichen Kunden.

Karyūdo mo Auch der Jäger
kitsune ni makeru kann gegen den Fuchs verlieren
murahimachi beim Fest im Dorf (Bunsei 12/1829)²⁴

20 *HYT*, 34: 23 (3: 143); WATANABE / MOGAMI, 1975: 106.

21 *HYT*, 91: 34 (7: 144); WATANABE / MOGAMI, 1975: 106.

22 *HYT*, 72: 23 (6: 15); WATANABE / MOGAMI, 1975: 106.

23 *HYT*, 68: 24 (5: 270); WATANABE / MOGAMI, 1975: 106.

Murahimachi (Das Warten auf die Sonne in den Dörfern) sind dörfliche Festgelege, die die ganze Nacht hindurch andauern, nachdem eine grosse Arbeit wie das Aussetzen der Reisschösslinge oder das Einbringen der Ernte vollbracht wurde. Bei diesen Festen wurde offensichtlich auch Fuchs-Ken gespielt, wobei der Jäger ja den Fuchs besiegt. Vermutlich wird in diesem Gedicht darauf angespielt, dass ein Mann bei dieser Gelegenheit von einer Frau bezaubert wird, also der Jäger gegen den Fuchs verliert, im Widerspruch zu den Regeln des Spieles.

<i>Shōyadono</i>	Der Dorfvorsteher wird
<i>(teppō misete)</i>	(vom auf ihn gerichteten Gewehr)
<i>teppōmise de</i>	im billigen Freudenhaus
<i>bakasareru</i>	verzaubert (Tenpō 3/1832) ²⁵

Der Dorfvorsteher wird beim Fuchs-ken vom Fuchs verzaubert und damit besiegt und nicht vom Gewehr. *Teppōmise* (Gewehrgeschäft) war aber in der Edo-Zeit auch ein Ausdruck für die billigsten Freudenhäuser bzw. Freudenmädchen, in welchen Männer sich sehr rasch befriedigten oder eben mit “ihrem Gewehr einen Schuss” abgaben. Das Gedicht kann daher auch übersetzt werden: “Der Dorfvorsteher wird von einem billigen Freudenmädchen verzaubert”, und ist somit eigentlich ein *senryū*, in dem sich die Stadtbewohner über die dummen Landbewohner lustig machen, die, einmal in die Stadt gekommen, bei Freudenmädchen nicht auf deren Stellung achten, sondern gleich von der billigsten Hure begeistert sind.

3. Zusammenfassung

Ich habe versucht, die wichtigsten in den *sansukumi-ken*-Spielen der zweiten Hälfte der Edo-Zeit vorkommenden Tierfiguren in ihrer Bedeutung für die damaligen Menschen zu interpretieren, den Frosch des Kleintier-Kens, der durch den Froschzauber erst den Helden Jiraiya ermöglicht, dessen Figur bis in die Gegenwart beliebt ist, den exotischen Tiger des Tiger-Ken, dessen Glanz natürlich in unserer globalisierten Welt heute verblasst ist, aber für Kabuki-Fans nach wie vor untrennbar mit dem Helden Watōnai verbunden ist, sowie den Fuchs des Fuchs-Kens, das Generationen von Japanern angesichts der politi-

24 *HYT*, 109: 7 (8: 233).

25 *HYT*, 116: 18 (9: 80).

schen Lage und ihrer Aussichtslosigkeit Trost gespendet haben mag. Es ist wohl kein Zufall, dass im Jahr 1847 das Ken-Tanzzwischenenspiel *Warau kado niwaka shichifuku* (Tanz vom siebenfachen Glück vor dem lachenden Tor), das diese drei Ken-Arten in komischer Weise auf der Bühne vorstellte, einen ungeheuren Ken-Spiel-Boom auslöste, und dass sich das Fuchs-Ken daraufhin unter dem Namen Tōhachi-Ken zu einem eigenen Weg, einem *dō*, entwickelte. Die eindrucksvollen Bilder von Kuniyoshi, auf welchen er verbotenerweise mit der Technik der *nigao-e*, also mit deutlich erkennbaren Porträtzeichnungen, drei bekannte Schauspieler als Frosch, Tiger und Fuchs darstellte, haben wohl das Ihrige dazu getan, den Bewohnern von Edo bewusst zu machen, dass Tiere im Spiel nicht immer nur Tiere sind.

Literaturverzeichnis

HOKUSAI 北斎

1823 *Ippitsu gafu* 一筆画風 (Zeichnungen aus einem Strich). Nagoya: Eirakuya.

HYT

1976–78 *Haifū yanagidaru zenshū* 俳風柳多留全集 (Sammlung des Weidenfasses im Haiku-Stil). 12 Bde. Okada Hajime 岡田甫 (Hg.). Tōkyō: Sanseidō.

INAGAKI, Shin'ichi 稲垣, 進一 / ISAO Toshihiko 恵俊彦 (Hg.)

1991 *Kuniyoshi no kyōga* 国芳の狂画 (Die komischen Bilder von Kuniyoshi). Tōkyō: Tōkyō shoseki.

KITAMURA, Nobuyo 喜多村信節

1979 *Kiyū shōran* 嬉遊笑覧 (Lächelnde Gedanken über fröhliche Unterhaltungen). Bd. 4. Tōkyō: Yoshikawa kōbunkan (Nihon zuihitsu taisei bekkān 10).

LINHART, Sepp (セップ・リンハルト)

1993 “Chonkina – ein japanischer Tanz in europäischen Schilderungen.” In: ANTONI, Klaus / Verena-Maria BLÜMMEL (Hg.): *Festgabe für Nelly Naumann*. Hamburg: Gesellschaft für Natur- und Völkerkunde Ostasiens e. V. 1993 (=Mitteilungen der OAG 119), S. 211–243.

1998 *Ken no bunka-shi* 拳の文化史 (Eine Kulturgeschichte des Ken-Spiels). Tōkyō: Kadokawa shoten (Kadokawa sōsho 3).

LUKÁCSY, András

1972 *Spiele aus aller Welt*. Leipzig: Verlag für die Frau.

MUTŌ, Sadao 武藤禎夫 (Hg.)

1965 *Edo kobanashi jiten* 江戸小咄辞典 (Lexikon von Kurzgeschichten aus der Edo-Zeit). Tōkyō: Tōkyōdō.

NKD

1972–76 *Nihon kokugo daijiten* 日本国語大辞典 (Grosses Lexikon der japanischen Sprache). 20 Bde. Nihon daijiten kankōkai 日本大辞典刊行会 (Hg.). Tōkyō: Shōgakukan.

OYAMADA, Tomokiyo 小山田与清

1908 *Matsunoya hikki* 松屋筆記 (Aufzeichnungen aus dem Kiefernhaus). Tōkyō: Kokusho kankōkai.

SHIBUZAWA, Keizō 澁澤敬三 (Hg.)

1966–68 *Emakimono ni yoru Nihon jōmin seikatsu ebiki* 絵巻物による日本常民生活絵引 (Bildelexikon des Lebens der Menschen auf Bildrollen). 5 Bde. Tōkyō: Kadokawa shoten.

SHIKITEI, Sanba 式亭三馬

1957 “*Ukiyoburo* 浮世風呂.” (Das Badehaus in der fließenden Welt). In: *Nihon koten bungaku taikei* 日本古典文学大系 (Anthologie der klassischen japanischen Literatur). Bd. 63. NAKAMURA, Michio 中村通夫 (Hg.). Tōkyō: Iwanami shoten, S. 47–308.

SUZUKI, Katsutada 鈴木勝忠

1968 *Zappaigo jiten* 雑俳語辞典 (Lexikon von Ausdrücken aus Haiku zu gemischten Themen). Tōkyō: Tōkyōdō.

TSUKAMOTO, Manabu 塚本学

1993 *Shōrui o meguru seiji – Genroku no fōkuroa* 生類をめぐる政治—元禄のフォークロア (Politik in Bezug auf Tiere. Zur Folklore der Genroku-Zeit). Tōkyō: Heibonsha (Heibonsha raiburari).

WATANABE, Shin’ichirō 渡辺信一郎 / MOGAMI Ryotarō 最上亮太郎

1975 “Ken 拳”. *Kokubungaku. Kaishaku to kanshō* 国文学・解釈と鑑賞 Nr. 519: 95–114.

YOSHINAMI / GOJAKU 義波 / 吾雀

1809 *Kensarae sumai zue* 拳会角力図会 (Bebilderte Darstellung des Ken-Wettkampfs). 2 Bde. Ōsaka und Edo: KAWACHIYA Taisuke / MURATAYA Jirōbē.

